



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Curso Académico 2024-2025

***LA POSTPRODUCCIÓN Y EL TRATAMIENTO ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO
“THE PROCESSION TO CALVARY” (2020), DE JOE RICHARDSON***

MODALIDAD A (TEÓRICO DE REVISIÓN E INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA)

Alumna: **Sandra Abad Martínez**

Tutor: Francisco José Mateu Torres

RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE/KEYWORDS	2
1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	4
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN	5
3.1. Influencias artísticas en los videojuegos	5
3.1.1. Iconografía religiosa	8
3.1.2. Referencias clásicas y renacentistas	13
3.2. Fundamentos de la postproducción en videojuegos	18
3.2.1. El collage digital	20
3.3. La obra de Joe Richardson	24
4. METODOLOGÍA	28
5. RESULTADOS	28
5.1. Influencias artísticas en <i>The Procession to Calvary</i> (Joe Richardson, 2020)	28
5.2. Técnicas y procesos de postproducción en <i>The Procession To Calvary</i> (Joe Richardson, 2020)	37
6. CONCLUSIONES	39
6.1. Reflexiones finales sobre la postproducción y la estética en <i>The Procession To Calvary</i> (Joe Richardson, 2020)	39
6.2. Futuro del arte visual en los videojuegos	40
BIBLIOGRAFÍA	42
ÍNDICE DE FIGURAS	45

RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE/KEYWORDS

RESUMEN:

El presente Trabajo de Fin de Grado estudia la postproducción digital y el tratamiento estético en los videojuegos como una característica clave en la creación de los mismos. Para ello, se utiliza como material de estudio el videojuego *The Procession to Calvary* (2020), del desarrollador independiente Joe Richardson. Desde un análisis cualitativo y una perspectiva teórica, se realiza un estudio sobre las influencias artísticas renacentistas, además de la utilización de la técnica del collage digital para la creación visual del juego. Además, este trabajo desarrolla y contextualiza todo el trabajo del autor, siendo este de especial relevancia a la hora de tratar en profundidad el videojuego seleccionado. Este trabajo pretende interpretar cómo la postproducción no solo sirve para dar el acabado final a un videojuego, sino que también se encarga de darle un sentido y una narrativa concreta a través de las obras integradas.

Palabras clave: postproducción; collage digital; estética; arte renacentista; videojuego independiente; sátira.

ABSTRACT:

This Final Degree Project studies digital post-production and aesthetic treatment in video games as a key characteristic in their creation. For this purpose, the video game *The Procession to Calvary* (2020), by independent developer Joe Richardson, is used as study material. From a qualitative analysis and a theoretical perspective, a study is carried out on Renaissance artistic influences, in addition to the use of the digital collage technique for the visual creation of the game. Furthermore, this project develops and contextualizes the author's entire work, which is of special relevance when dealing in depth with the selected video game. This project aims to interpret how post-production not only serves to finish a video game, but is also responsible for giving it meaning and a specific narrative through the integrated works.

Keywords: post-production; digital collage; aesthetics; renaissance art; independent video game; satire.

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace ya varios años, los videojuegos se han arraigado en nuestra cultura, pasando de aquellas primeras máquinas arcade hasta la Nintendo Game Boy de 1990, que revolucionó nuestra manera de jugar al permitirnos llevarla a cualquier parte. El avance continuo en el hardware y el software ha tenido un impacto notable en cómo interactuamos en línea, sobre todo gracias a la aparición de los mundos digitales virtuales. Para comprender bien este flujo, es esencial tener una idea clara de cómo se hallan los videojuegos a día de hoy. En los últimos quince años, los creadores y creadoras han perfeccionado la calidad visual hasta lograr gráficos que rozan el realismo; y han levantado mundos virtuales con su propia economía y lazos sociales. Juegos como *Los Sims* (Maxis, 2000), por ejemplo, dan la opción de forjar una identidad y experimentar vivencias. Esta industria no para de crecer, sobre todo entre los más jóvenes, que ven estas vivencias como una parte importante de su día a día (Magaña, 2023).

El sector de los videojuegos ha evolucionado considerablemente hasta convertirse en un pilar cultural y una forma de arte clave: no solo se limita a ofrecer entretenimiento, sino que permite a los creadores compartir sus puntos de vista e ideas artísticas, políticas, íntimas o de otra índole. La idea que tenemos sobre los videojuegos ha cambiado. Ya no son solo un mero pasatiempo, sino que se les reconoce como arte y como algo valioso en nuestras vidas (Espacio Fundación Telefónica, 2022). Los videojuegos despiertan emociones y sirven de fuente de inspiración a los usuarios y usuarias. En cuarenta años, han pasado a ser una forma popular de diversión, un medio dinámico para la expresión artística y un negocio de miles de millones (Jewell, 2012).

Bajo estos aspectos, el presente trabajo tiene como objetivo realizar un análisis sobre la importancia de la postproducción digital en los videojuegos, además de las referencias estéticas y artísticas que puede haber en ellos, utilizando como herramienta de estudio el videojuego *The Procession to Calvary* (2020), de Joe Richardson. Si hay algo en lo que esta aventura gráfica sobresale es, sin duda, su impactante presentación en términos estéticos. Cada detalle que aparece en pantalla parece extraído directamente de las creaciones de artistas como Rembrandt, Botticelli, Michelangelo, entre otros. El efecto final es una especie de collage renacentista, que une personajes y escenarios de diferentes obras de ese periodo

con maestría y precisión. *The Procession to Calvary* se erige como una singularidad entre las aventuras gráficas gracias a su imponente apartado audiovisual y, por ello, es una elección sobre la que merece la pena embarcarse por el hecho de conocer y admirar esta exhibición artística (Lago, 2020).

En primer lugar, este trabajo explorará teóricamente las influencias artísticas que hay en diferentes videojuegos, haciendo hincapié en la iconografía religiosa y las referencias renacentistas. Seguidamente, se analizarán los fundamentos de la postproducción en videojuegos, tomando como técnica principal el collage digital. Y, por último, se ahondará en la obra de Joe Richardson para situarnos en materia analítica con tal de proseguir a la parte práctica, donde se pondrá en funcionamiento todo lo aprendido, usando como objeto de estudio el citado videojuego *The Procession to Calvary*, de Joe Richardson.

2. OBJETIVOS

El propósito central de este trabajo es examinar la aplicación de la postproducción en el videojuego *The Procession to Calvary* (Richardson, 2020). Los objetivos son comprender la estructura estética de la obra y la influencia que ejerce en la experiencia del jugador o jugadora. Con tal de conseguir estos objetivos marcados, se procederá a analizar y estudiar las técnicas de postproducción utilizadas, concretamente el collage digital, así como el uso de diferentes obras de arte en la composición del juego, especialmente del Renacimiento y del Barroco. Además, se realizará un análisis detallado sobre cómo estas elecciones influyen a la hora de crear sátira y crítica en la narrativa del juego.

Por último, este trabajo sirve para realizar una observación sobre las tendencias actuales de los videojuegos independientes y situar la estética visual de *The Procession to Calvary* dentro de las mismas, ya que el uso de obras clásicas recortadas y pegadas puede aportar nuevos significados en la historia dentro de la partida. La finalidad, por tanto, es destacar el papel clave de la postproducción, desde una perspectiva estética y artística, en la construcción de experiencias e inmersiones para el jugador o jugadora.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

3.1. Influencias artísticas en los videojuegos

Hoy en día, el arte se manifiesta de maneras muy diversas, algunas bastante distintas de la idea tradicional que solemos tener sobre lo que realmente cuenta como arte. Los videojuegos son un buen ejemplo, ya que combinan medios y formas de expresión que, en otros contextos, la gente sí reconoce como arte, como el teatro, la música o la literatura, sin olvidar el cine, que a menudo usamos como referencia. Estos elementos siempre se influyen mutuamente, tanto creando como recibiendo influencias (Boris, 2024).

Los videojuegos han reunido distintos tipos de lenguajes para enriquecer las experiencias que posteriormente ofrecen a los jugadores y jugadoras. Sus influencias e intertextualidades, admitidas o no por los creadores, se manifiestan en muchos aspectos (sobre todo en el diseño), y en ocasiones se pueden obviar para destacar otros elementos como la historia o la música. Para darle al videojuego un estilo que refleje la visión de sus creadores, a veces es mejor y más útil buscar inspiración fuera del propio mundo de los videojuegos, para así dar una personalidad única a la creación (Boris, 2024).

Varios videojuegos *mainstream* se han visto influenciados por el arte tradicional en su estilo visual. El creador de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2024), Shigeru Miyamoto, tomó inspiración del Impresionismo de Monet y Cézanne para darle un aspecto distintivo a su juego de Wii, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Nintendo, 2011) (Fig. 1). A modo de ejemplo, Eiji Aonuma, productor de este último título, admitió en 2010 que el juego se retrasó debido al cambio de dirección artística. Por ello, decidieron no continuar con el estilo visual del anterior *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), y optaron por un estilo diferente inspirado en el Impresionismo, movimiento pictórico francés de finales del siglo XIX (The Wolfess, 2010).



Figura 1: Captura del bosque en *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, con estilo impresionista. Fuente: The Wolfess (2010).

Fumito Ueda, el responsable detrás de *ICO* (Team ICO, 2001-2006) y *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005-2006), diseñó personalmente la portada de *ICO* inspirándose en las obras de arte del pintor surrealista Giorgio de Chirico (Fig. 2). El uso expresivo de la luz y las sombras en el juego resuena con las creaciones del pintor italiano: los escenarios bañados por el sol con sombras marcadas y la prevalencia del amarillo, así como la importancia del dúo protagonista en el juego, similar a las piezas de Chirico que representan la sombra de dos personas caminando de la mano (Sanmartín, 2025).



Figura 2: Portada de *ICO*, diseñada por Fumito Ueda y Japan Studio, inspirada en el estilo surrealista de Giorgio de Chirico. Fuente: Cook and Becker (2024).

Por otro lado, durante el periodo de desarrollo de *RiME* (2017), el estudio español Tequila Works estuvo siempre abierto a la hora de hablar de las influencias y de los puntos de inspiración que les han permitido dar forma y personalidad propia a su obra. Los recuerdos de la infancia y la curiosidad son parte fundamental de lo que mueve *RiME*, pero su diseño artístico también es un elemento inseparable de ello. La influencia de Sorolla no solo es clave, sino patente en cada centímetro del mapa que esta aventura presenta. Según el propio director creativo, Raúl Rubio, Joaquín Sorolla es una de las principales referencias, por la manera tan característica que tenía de representar la luz mediterránea. Un estilo que se fusiona con el surrealismo de Dalí o la peculiar representación de la arquitectura del ya citado Giorgio de Chirico (Boris, 2017).



Figura 3: Captura de pantalla de *RiME*, destacando su dirección artística influenciada por Joaquín Sorolla. Fuente: Dane (2017).

Como es sabido, los videojuegos no solo beben de movimientos artísticos específicos o del “arte clásico”, sino que su esencia surge de una amalgama de elementos, desde las vivencias de sus creadores hasta las mecánicas que los definen. Así, enredan sus raíces en un tapiz complejo de inspiraciones (Boris, 2017). La fuerte conexión entre el arte y el diseño en los videojuegos muestra que la apariencia de una obra no está sola, sino que es crucial en la creación de su historia, ambiente y diversión. Diversas influencias artísticas, como el Impresionismo o el surrealismo de Chirico, muestran cómo los creadores y creadoras transforman estilos visuales comunes para desarrollar escenarios interactivos originales. A partir de esta conexión, se abre la oportunidad de ahondar en cómo estas influencias del arte se fusionan en la apariencia de los videojuegos, afectando la vivencia del jugador (Boris, 2017).

3.1.1. Iconografía religiosa

Los videojuegos y la religión no siempre han tenido una buena relación. Existen juegos que abordan temas religiosos, no solo del cristianismo, utilizando el medio para narrar sus propias historias y mitologías. Sin embargo, el interés por aspectos más oscuros ha complicado esta conexión (Herreros, 2023).

Aunque los videojuegos son una forma de entretenimiento y, a menudo, se asocian con el hedonismo, también han tomado rumbos diferentes. Han surgido cultos dentro de los videojuegos que no son meramente decorativos; poseen mitologías que se entrelazan con la narrativa del juego (Herreros, 2023). Estos mundos, frecuentemente se sienten vacíos sin un componente religioso, ya que este es parte de nuestra cultura diaria. Hoy en día, la relación entre los videojuegos y la religión está más aceptada; y los videojuegos son considerados tanto un arte como un negocio (Herreros, 2023).

Los videojuegos cristianos tienen como propósito promover valores cristianos y contar historias bíblicas. Estos juegos intentan contrarrestar los mensajes negativos que, a menudo, se encuentran en otros videojuegos del mercado; al mismo tiempo que ofrecen una forma de entretenimiento y una herramienta para formar “buenos cristianos”. Además, están diseñados para atraer a un público específico (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 994).

Generalmente, los videojuegos que abordan la religión lo hacen de dos maneras. Una es a través de la vertiente iconográfica, que es bastante común entre los jugadores europeos y asiáticos. La otra es la vertiente ideológica, que no presenta al cristianismo como un estilo de vida centrado en el bien hacia los demás. En lugar de eso, retrata la religión como algo cruel y fanático, pasando por alto que el cristianismo realmente invita a la reflexión y al perdón de los pecados (Arroyo Vega, 2024, p. 62).

La influencia de la iconografía cristiana se puede ver reflejada en muchos videojuegos, abarcando desde juegos de rol hasta los de lucha. Las imágenes del Antiguo Testamento traen consigo criaturas y escenarios que enriquecen las historias. Además, símbolos cristianos como la cruz o el agua bendita aparecen en varios personajes. Los villanos, por su parte, suelen encarnar los valores del mal, como Lucifer en la tradición cristiana. Otros personajes malvados incluyen a Loki, el dios del engaño, y Ashura, la diosa hindú de la destrucción. En juegos como *Final Fantasy* (Square Enix, 2020), por ejemplo, se entrelazan diferentes religiones ofreciendo “una aventura plena de matices” (Arroyo Vega, 2024, pp. 63-64).

Por otro lado, la mención a los combates cruzados resalta la visión unilateral que se tiene desde la perspectiva cristiana. Esto se ha evidenciado en los enfrentamientos entre Occidente y ciertos contextos islámicos, como el rescate del científico Nuke por parte del Sindicato de las Asociaciones Islámicas para Alumnos de Irán, así como en videojuegos como *Call of*

Duty Modern Warfare (Infinity War, 2019) o *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020). Es fundamental situar estos contenidos en un marco cultural más que religioso, enfocándose en cómo la religión impacta en las narrativas históricas (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 995).

Los videojuegos presentan una dualidad donde un grupo encarna virtudes y el otro es visto como infiel. Títulos como *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1999) y *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010) ilustran el ámbito religioso como una batalla entre la salvación y la condena. En *Catechumen* (N'Lightning Software Development, 2000), el jugador o jugadora libera a su maestro sin necesidad de eliminar a sus captores; mientras que *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014) se centra en la misión de salvar al mundo de representaciones malignas (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 995).



Figura 4: Captura de pantalla del videojuego *Dante's Inferno*. Fuente: IGN (s.f.).

Por su parte, en los videojuegos ambientados en contextos medievales la religión tiende a jugar un papel fundamental. Aunque hay algunos títulos que presentan facciones islámicas, como *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999) o *Medieval Total War* (Creative Assembly, 2002), entre otros, la mayoría se centran en facciones cristianas, destacando al papa romano como una figura clave. Estos juegos suelen incluir templos que ayudan a la logística, y sacerdotes que permiten regenerar unidades y facilitar la diplomacia (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 997).



Figura 5: Captura de pantalla del videojuego *Age of Empires II*. Fuente: Ovalle (2019).

En otras franquicias, como la saga *Civilization* (Firaxis Games, 2010-2013), la religión también tiene un elevado impacto en el desarrollo del juego. En la expansión *Civilization V: Dioses y reyes* (Firaxis Games, 2012), hay un total de treinta y cuatro civilizaciones y once religiones, de las cuales se gestionan siete. En la siguiente expansión, *Civilization V: Cambia el mundo* (Firaxis Games, 2013), el cristianismo se divide en tres ramas: católicos, ortodoxos y protestantes. Lo más llamativo es que muchas de sus representaciones, e incluso las “habilidades” más destacadas, conectan con aspectos religiosos fundamentales de cada civilización, como el Patriarca de Constantinopla para Bizancio (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, pp. 997-998).

Como se puede comprobar, el videojuego es una forma de comunicación y entretenimiento que está profundamente conectada con la religión y la identidad cultural. En este sentido, es importante analizar cómo se percibe la alteridad en los juegos y cómo los jugadores y jugadoras se relacionan con estos temas, sin olvidar la influencia que la religión tiene en nuestra visión del pasado. Por ejemplo, en *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft Montreal, 2011), ambientado en Constantinopla en 1511, hay un diálogo entre el príncipe Suleimán y Ezio (Fig. 6) que destaca a la ciudad como un lugar que acoge a todas las religiones, subrayando su diversidad (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 998).



Figura 6: Diálogo entre Ezio y Suleimán en el videojuego *Assassin's Creed: Revelations*.

Fuente: Assassin's Creed Wiki-Fandom (s.f.).

Assassin's Creed, que llegó al mercado justo al inicio de la era de las videoconsolas de alta definición, revolucionó la forma en que vemos los videojuegos, atrayendo a un público mucho más amplio. Estos juegos no solo cuentan historias; también permiten que el jugador o jugadora se involucre y tome decisiones, convirtiendo la narrativa en una experiencia vivida. La saga comienza en Tierra Santa durante la Tercera Cruzada, con un personaje de una secta islámica que se encarga de eliminar a aquellos que representan el mal (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 999).

Las imágenes del mundo islámico en estos juegos están moldeadas por el conocimiento histórico y la perspectiva que tiene Occidente sobre el Islam. En ocasiones, estas representaciones pueden reflejar ideologías fundamentalistas. Por ejemplo, en el Manual de *Age of Empires II: Conquerors* (Ensemble Studios, 2000) se menciona que los musulmanes eran considerados fuertes debido a su fanatismo. También se describe cómo, durante la Edad Media, musulmanes, judíos y cristianos coexistían en España. En *Medieval Total War* (The Creative Assembly, 2002), el llamado a la cruzada y la *yihad* se presentan de manera equilibrada. Sin embargo, es posible que haya una distorsión de la Historia, ya que los juegos a menudo reflejan las expectativas actuales en lugar de la realidad histórica (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, pp. 999-1000).



Figura 7: Captura de pantalla del videojuego *Medieval II: Total War*.

Fuente: MobyGames (2008).

Es importante señalar que la representación religiosa en los videojuegos refleja de manera intensa la visión actual que tenemos de ese pasado. La Iglesia cristiana, influenciada directamente por el papado romano, se presenta como un poder claro y definido. Por otro lado, el Islam aparece de manera más difusa, actuando como un contrapunto a las facciones cristianas, especialmente en el contexto de las Cruzadas. El judaísmo casi no se menciona, salvo algunas excepciones; mientras que el paganismo se asocia con pueblos considerados marginales y bárbaros (Rodríguez y Jiménez Alcázar, 2014, p. 1001).

3.1.2. Referencias clásicas y renacentistas

El Renacimiento fue una época histórica de grandes cambios provocados por las diferentes crisis del mundo medieval que tocaba a su fin. Durante esta época, la crisis cosmológica, surgida por los descubrimientos de Copérnico, llevaron a creer a los humanos que ya no eran el centro del universo. Con la llegada del heliocentrismo, cambió el paradigma que había estado vigente desde Aristóteles y Ptolomeo. A medida que los viajes de Cristóbal Colón y

Américo Vespuccio revelaron tierras desconocidas en el mundo occidental, hubo una crisis en la comprensión que la gente tenía de esta tierra. La idea de un mundo plano se desvaneció y se demostró que la Tierra era esférica (Filosofía y Videojuegos, 2023).

Además, como el sistema feudal no pudo soportar el crecimiento de la burguesía, surgió una crisis económica. Los banqueros y las nuevas clases sociales buscaron crear valor a través del trabajo, en lugar de depender de los impuestos. Esto rompió la economía tradicional de los señores feudales. Además, hubo una crisis religiosa. El concepto de “una iglesia, un pastor” se vio ensombrecido por las reformas religiosas de Lutero y Calvino, entre otros. Algunos murieron por sus creencias, otros se aliaron con príncipes poderosos. Enrique VIII, a su vez, se declaró autoridad suprema de su propia versión del cristianismo, la Iglesia de Inglaterra, al romper con Roma (Filosofía y Videojuegos, 2023).

Asimismo, la Reforma Protestante provocó una crisis política que desintegró el antiguo Imperio Romano. Se reavivó la guerra en el Reino de Italia y el papa sufrió corrupción. En este contexto, los Borgia llegaron al poder, al igual que el papa Alejandro VI. Las crisis políticas dieron lugar a la escritura de utopías, historias que imaginaban ciudades gobernadas por la justicia. Finalmente, hubo una crisis sobre la concepción del mundo. La perspectiva teocéntrica estaba siendo reemplazada por un enfoque humanista que colocaba a los humanos en el centro de la comprensión del mundo. Esto condujo a grandes avances en el arte y la exploración de la anatomía y la naturaleza (Filosofía y Videojuegos, 2023).

Artistas del Renacimiento, como Leonardo Da Vinci, exhibieron la visión en el arte y plasmaron lo sagrado en un contexto humano. Se normalizó la desnudez en la pintura, y la Virgen María se mostró como la madre de los seres humanos. El humanismo se transformó en la reacción a las crisis de aquel tiempo, protegiendo a la sociedad mediante el arte. Del mismo modo, la creación de la imprenta transformó el modo en que las personas se relacionaban, posibilitando que cada una de ellas estableciera su propio juicio. Esto señaló el comienzo de un mundo diferente al de la Edad Media (Filosofía y Videojuegos, 2023).

El Renacimiento constituye un acontecimiento singular en la historia de la Humanidad, situado entre la época medieval y la era moderna. No es completamente medieval ni moderno, pero sí representa una crisis y cambio. El concepto de “renacimiento” surge posteriormente, establecido tras *La cultura del Renacimiento en Italia* (1860), de Jacob

Burckhardt. Los individuos que vivieron en esa época mantuvieron una relación diferente con el mundo y el pasado. Desde la perspectiva de los teóricos de la recepción, el renacimiento y la antigüedad surgieron mutuamente. El Renacimiento representa el arte, la devoción y la ciencia, y representa un despertar de existencias que habían sido encubiertas (Filosofía y Videojuegos, 2023).

Existen algunos videojuegos que celebran el Renacimiento. *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), un título que cuenta la vida de Ezio Auditore en Florencia y su lazo con Leonardo Da Vinci, reflejando sucesos del Renacimiento; *Astrologaster* (Nyamyam, 2019), donde tomamos el papel de Simon Forman, un médico que practica la astrología en Londres; o *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022), que sigue a Andreas Maler, un artista en Alemania durante la reforma protestante. Estos juegos son un atributo al Renacimiento y nos dan la oportunidad de sumergirnos en la huella artística de aquel momento (Filosofía y Videojuegos, 2023).

En el caso de *Assassin's Creed II*, nos movemos en urbes de la talla de Florencia, Venecia y Roma, cunas del Renacimiento. La trama arranca cuando la familia de Ezio es ajusticiada por problemas políticos, obligando a este último a tomar el manto de su padre, un antiguo integrante del credo de los asesinos. Durante la partida, se desatan trifulcas entre los Medici y los Pazzi, además de pugnas de poder con los Borgia, con el papa Alejandro VI como uno de los adversarios clave. Uno de sus puntos álgidos se da cuando hay que vestirse de juglar y crear canciones en pleno carnaval de Venecia. Adicionalmente, el juego exhibe la magnificencia del Renacimiento, brindándonos la oportunidad de reunir antiguos textos y cruzarnos con personajes como Maquiavelo o César Borgia (Filosofía y Videojuegos, 2023).



Figura 8: Ezio sobre los tejados de Florencia en *Assassin's Creed II*. Fuente: Ponce (2016).

Astrologaster, por su parte, es un título estéticamente llamativo que, pese a todo, no ha tenido mucha visibilidad. Publicado en 2019 por el estudio Nyamyam, el juego nos pone en la piel de Simon Forman, un hombre que existió realmente en la Inglaterra del siglo XVI, famoso por echar una mano a los londinenses durante una epidemia de peste con un mejunje que ni él sabía cómo funcionaba. Forman es un astrólogo y herborista que intenta sanar a la gente, a la vez que trata de ganar algunas monedas (Filosofía y Videojuegos, 2023).



Figura 9: Captura de pantalla del videojuego *Astrologaster*. Fuente: Fanatical (s.f.).

Astrologaster toma como base su obra *Casebook*, una colección de experiencias profesionales donde se buscaba soluciones a diversas enfermedades. Si bien Simon tenía aptitudes para la medicina, su enfoque era más instintivo que metódico. En la dinámica del juego, los participantes asisten a Forman para seleccionar curas fundamentales en la astrología y el estudio de las plantas, intentando así obtener el reconocimiento de sus pacientes mediante cartas de recomendación. Este título se muestra casi como una función teatral en los tiempos de Shakespeare. Los jugadores y jugadoras, echando mano de la astrología tanto para sanar como para lograr el nombramiento de “Doctor”, se adentran en el misticismo del Renacimiento. Con una mezcla entre chistes e ironía, el juego plasma ese momento en que el mundo moderno estaba a punto de emerger (Filosofía y Videojuegos, 2023).

Finalmente, en 2022 llegó a Xbox Game Pass *Pentiment*. A primera vista, daba la impresión de ser una aventura *point-and-click*, aunque tenía mucho más que ofrecer. El juego nos traslada a la Alemania del siglo XVI, justo en la época de la Reforma protestante que inició Lutero en 1517. Este hecho desató una serie de transformaciones en la sociedad renacentista alemana. La trama se centra en Andreas Maler, un pintor que está aprendiendo el oficio y que viaja para llevar a cabo proyectos artísticos. Este personaje guarda un cierto parecido con el artista Alberto Durero, y sus vivencias se asemejan a las que experimentamos en la partida (Filosofía y Videojuegos, 2023).



Figura 10: Captura de pantalla de Andreas Maler en el videojuego *Pentiment*.

Fuente: Danielson (2022).

El protagonista se encuentra, para empezar, en el *scriptorium* de la abadía de Tassing; un pueblo imaginario que se inspira en relatos cristianos, aunque con una particularidad: hombres y mujeres comparten la vida en la misma abadía. Corría el año 1518 y Tassing era, al inicio del juego, una ciudad pequeña gobernada por un abad, y donde se cernía la sombra de la Reforma protestante. Siete años más tarde, en 1525, Andreas ha recuperado su prestigio como artista y Tassing ha prosperado, con más hospederías y una comunidad de lo más variopinta. La imprenta empieza a desplazar a los amanuenses y se palpa la crisis del Sacro Imperio Romano Germánico, así como el auge de las costumbres luteranas. En el episodio final, la protagonista es Magdalene Drukeryn, quien heredó la imprenta de su padre tras un atentado. Su tarea principal es pintar la historia del pueblo en el nuevo ayuntamiento. A través de su búsqueda de información, descubre que Tassing se basa en leyendas paganas reinterpretadas como cristianas, lo que plantea dilemas sobre la identidad y la fe del pueblo. Magdalene debe decidir cómo representar la historia en su mural; y la elección del diseño reflejará diferentes aspectos de la historia de la ciudad. *Pentiment* plasma las convulsiones del Renacimiento y cómo el arte personifica la esencia humana ante la decadencia de las estructuras medievales (Filosofía y Videojuegos, 2023; Díaz Alché, 2024, pp. 59-65).

Como se puede apreciar, analizar la trayectoria humana mediante los videojuegos es esencial para comprendernos a nosotros mismos y nuestro pasado. Estos ejemplos brindan una perspectiva más reflexiva al observar cómo el Renacimiento persiste entre nosotros, incluso en el ámbito virtual. Por tanto, se puede afirmar que el Renacimiento tiene valiosas lecciones que impartir mientras nos sumergimos en la experiencia de juego.

3.2. Fundamentos de la postproducción en videojuegos

La creación de videojuegos implica recorrer un camino el cual comienza con pensar la idea inicial hasta tener el juego completamente creado. Según el producto y quién lo haga, todo este proceso puede llevar desde unas semanas hasta incluso más de diez años. A veces, hay miles de personas (diseñadores, artistas, programadores, escritores, testers, etc.) involucradas, y otras veces solo es una persona la que lo hace todo por su cuenta (Nuclino, s.f.).

El proceso de creación de un videojuego se divide en tres partes principales. La preproducción ocurre cuando se planea todo. Lo primero es crear un documento de diseño del

juego (DDJ). Este será como el mapa que se debe de seguir para desarrollar el juego. En la preproducción, los escritores, artistas, diseñadores y desarrolladores trabajan juntos para decidir qué tan grande será el juego. Esto incluye pensar en cómo funcionará, qué personajes tendrá, cómo se verá y de qué tratará la historia. También es común hacer prototipos de los entornos, personajes, controles, etc. Se dedica mucho tiempo a crear el mundo del juego. Se crean guiones gráficos, arte conceptual y maquetas de la interfaz para ver cómo se ven, se sienten e interactúan (Nuclino, s.f.).

Seguidamente, en la etapa de producción el estudio toma las ideas de la preproducción y las convierte en código y otros elementos del juego. Aquí es donde se invierte la mayor parte del tiempo, esfuerzo y dinero. Varios equipos trabajan al mismo tiempo durante esta etapa. El equipo de diseño continúa trabajando desde la etapa anterior. Junto con los artistas, crean modelos de personajes, diseñan niveles y entornos dinámicos, mejoran las interfaces, etc. Los diseños se hacen más detallados; algunas ideas se mejoran y otras se descartan. Aunque se use un programa para crear juegos o un motor de juego ya hecho, los programadores tendrán mucho trabajo creando prototipos, añadiendo funciones nuevas y arreglando errores. La mayoría de los juegos necesitan muchos elementos creativos. Los artistas, compositores y actores de voz deben trabajar con los diseñadores y desarrolladores para asegurarse de que todo encaje. Por último, se debe verificar que el juego funcione tal como se espera. Los evaluadores no aguardan a que el juego esté completo; inician su labor en cuanto algo se vuelve jugable. Al principio, probar un juego consume poco tiempo, pero conforme el desarrollo se acerca a su término, requiere que varias personas trabajen a jornada completa, a menudo echando mano de servicios externos de control de calidad (Nuclino, s.f.).

Después del lanzamiento de la versión final del juego, entramos en la etapa final del proceso de desarrollo: la postproducción. En esta fase se dan los retoques finales antes de lanzar el juego al mercado. A menudo, esto supone testear e intentar eliminar todos los errores posibles según su importancia. También, es importante preparar los materiales para que el juego se pueda vender. Para ello, hay que preparar, por ejemplo, las capturas de pantalla o los tráileres, que son fundamentales para distribuir el producto (ESAT VALENCIA, 2019).

En esta fase, la colaboración entre artistas y programadores es crucial porque es necesaria una coordinación estrecha para avanzar en cada faceta del proyecto. Para implementar una animación, el artista debe completar su parte de la misma; y en programación, perfeccionar

esa animación al máximo. La comunicación constante es esencial en todo el proceso (ESAT VALENCIA, 2019).

Seguidamente, se combinan los detalles especiales, comprobando la correcta integración de la música y, adicionalmente, añadiendo elementos imprevistos como personajes extra; y se explora la adición de un nuevo fondo, ajustando los recursos para que armonicen con la iluminación. Actualmente, es importante esforzarse por refinar al máximo cada elemento, en particular la programación, para asegurar un *gameplay* que funcione (ESAT VALENCIA, 2019). Gracias al trabajo previo, central y posterior, el videojuego, que inicialmente era una idea general más abstracta, puede llegar a convertirse, por tanto, en un producto final completamente tangible y experimentable.

3.2.1. El collage digital

Desde una perspectiva artística, el collage digital se define como el arte de entrelazar imágenes mediante programas o *apps*, dando vida a una composición inédita con un mensaje y una interpretación distintos (Ortega, 2024, p. 113). La técnica que hoy reconocemos como collage digital tiene sus raíces en el “fotomontaje”, que implica la creación de una imagen fotográfica mediante el retoque de una o más fotos con fines artísticos o publicitarios (Bermúdez, 2025).

Las primeras manifestaciones del fotomontaje se remontan a 1850, gracias a Oscar Rejlander y Henry Peach Robinson, artífices de una estética que buscaba resolver las limitaciones técnicas de la fotografía de ese momento. Estos autores incorporaron efectos pictóricos a los negativos, agregando texturas o color para refinar los resultados. Así surgió el pictorialismo, una corriente artística que buscaba lograr la claridad de la imagen, fotografiando los elementos por separado para luego unirlos sobre el papel fotosensible (Bermúdez, 2025).

Con el paso del tiempo, más fotógrafos se animaron a usar estas técnicas, puliendo así el fotomontaje. Ya entrado el siglo XX, este se convirtió en un “grito social” frente al periodo de entreguerras; y varios artistas lo usaron para sortear la censura bélica. Además, el fotomontaje lideró una ola de movimientos de vanguardia, como el dadaísmo o el futurismo.

Algunos autores incluso aseguran que no fue inventado, sino que brotó de la necesidad del momento (Bermúdez, 2025).

El collage artístico nació con las vanguardias del siglo XX, siendo creado por artistas como Pablo Picasso y Georges Braque. Está comúnmente aceptado que el primer collage artístico fue *Naturaleza muerta - Bach* (1912), de Braque. Según Blandino (2023), Braque se inspiró en un papel pintado que vio en una tienda; lo compró y empezó a probar recortando y pegando en grandes dibujos. Esta técnica, conocida como *papier collé*, rompió con la costumbre del arte figurativo.

Braque enseñó sus obras a Picasso, quien también se sintió atraído por el collage. Picasso llevó la técnica al extremo, usando diversos tipos de papel y otros elementos. En su obra *Naturaleza muerta con silla de rejilla* (Picasso, 1912), incorporó una cuerda (Fig. 11). El uso de artículos cotidianos, como periódicos y partituras, inspiró a otros artistas de las vanguardias, como Giacomo Balla o Umberto Boccioni (Blandino, 2023).



Figura 11: Cuadro *Naturaleza muerta con silla de rejilla* de Pablo Picasso.

Fuente: Harris y Zucker (s.f.).

Los surrealistas también usaron el collage como un juego creativo. Un ejemplo son los *Cadáveres exquisitos* (Breton, 1929-1977), donde varios artistas colaboraron en una sola obra sin ver lo que los otros habían hecho. Hannah Höch, una artista dadaísta, también usó el collage como una forma de provocación política (Blandino, 2023).

La técnica del collage siguió inspirando a artistas tras la Segunda Guerra Mundial, sobre todo en el arte pop, donde el artista Robert Rauschenberg usaba objetos cotidianos en sus obras. En los años ochenta, David Hockney experimentó con collage fotográfico, creando grandes composiciones. La técnica también tuvo su eco en el cine, destacando, por ejemplo, los collages animados de Terry Gilliam en los *sketches* de los Monty Python (Blandino, 2023).

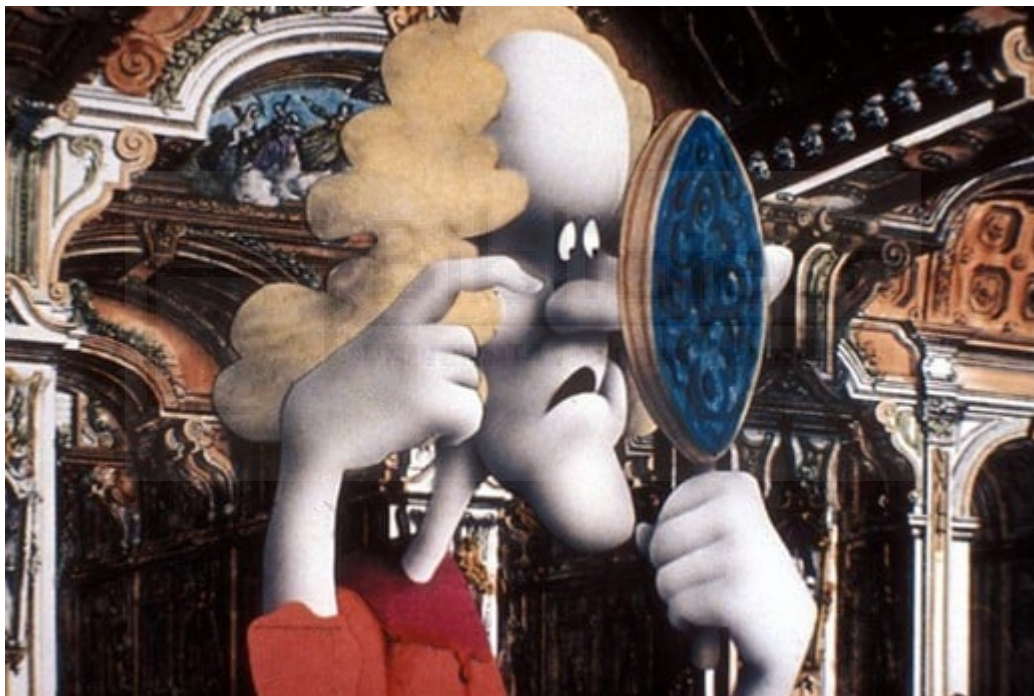


Figura 12: Collage realizado por Terry Gilliam. Fuente: Blandino (2023).

El hábito de juntar imágenes anónimas no es reciente. Diversos artistas se han valido de esto con el paso de los años. Un caso notable es el del catalán Joan Fontcuberta, con su serie *Googlegramas* (2005), donde un programa enlazado a Google genera una imagen hecha con miles de imágenes buscadas (Fig. 13). Este fotomosaico muestra a simple vista una imagen, pero al mirarla de cerca, se ven los detalles de las imágenes que la forman. Aquí, el fotógrafo juega con la visión del espectador entre lo real y lo inventado (Ortega, 2024, p. 117).



Figura 13: Detalle de *Googlegramas: La Gran Muralla* de Joan Fontcuberta.

Fuente: Fundación Maria Cristina Masaveu Peterson (2016).

Las variadas opciones que proporciona el collage borran o confunden los límites entre disciplinas artísticas, complicando la tarea de encasillar a los artistas en categorías aisladas. El collage ha sido usado por muchos creadores no solo como obra final, sino también como borrador. Esto implica que haya muchos ejemplos de collages, tanto hechos a mano como digitales (Ortega, 2024, p. 118).

Hay distintas razones detrás del uso del collage, y se pueden resumir en dos grandes grupos: una más social y política, que trata de criticar y defender aspectos importantes pero poco visibles; y otra más formal, enfocada en la creación de composiciones y estructuras de color. La segunda puede parecer distante, pero también encierra sentido y sensibilidad. Cambiar imágenes ya hechas para crear nuevos ambientes puede hacernos pensar sobre la realidad que conocemos y buscar otras opciones (Ortega, 2024, pp. 118-119).

El collage, en el fondo, es una intención y una forma de ver las cosas. Como dijo el artista Marx Ernst, “es el uso del encuentro casual de muchas realidades en un entorno que no encaja” (Ernst, en Ortega, 2024, p. 119). Esto nos hace pensar que da igual cómo se haga el corte, sino el sentido que puede nacer de ese cruce de fragmentos.

3.3. La obra de Joe Richardson

Joe Richardson es un desarrollador independiente escocés que ahora reside y trabaja en Londres. Lleva creando juegos durante más o menos seis años, y ya ha sacado adelante cuatro títulos comerciales: *The Preposterous Awesomeness of Everything* (2016), *Four Last Things* (2017), *The Procession to Calvary* (2020) y *Death of the Reprobate* (2024), aunque de todos ellos solo se hará mención de los tres últimos por el contexto que nos ocupa.

Richardson describe sus obras más recientes como “auténticas obras maestras renacentistas” en formato *point-and-click* (González, 2021; Cole, 2023). Quizás el género de la aventura gráfica se perciba como algo complicado, ya que es necesario tener cierta idea de sus normas internas para seguir esos razonamientos que nos llevan a resolver sus enigmas. No obstante, si hablamos de mecánicas básicas, resulta de lo más accesible que hay. Como bien dice el término *point-and-click*, lo único que necesitamos es apuntar y clicar; y estar abiertos a leer una buena cantidad de texto en ciertos momentos. Así que el trabajo de Richardson también cumple otra de las premisas implícitas de la comedia: funciona mejor cuando es para todos los públicos (González, 2021).

Los entornos que investigamos tienen su raíz en obras reconocidas que quizás conozcamos, pero no es necesario identificar el título o al autor para considerarlas como inalcanzables. Sin lugar a dudas, Richardson se atreve a cuestionar esto. Analiza cada pormenor de las obras que utiliza y añade dinamismo, como un creador irónico, a las figuras que viven en ellas, sacándolas de la oscuridad y llevándolas al primer plano. Aunque, por supuesto, no es el tipo de “vida” que uno esperaría. Los personajes que encontramos podrían ser actores secundarios o ayudarnos con algún enigma, pero se transforman de inmediato en caricaturas de sí mismos, del entorno que los rodea y de su época (González, 2021).

Richardson combina lo alternativo con lo grotesco de manera equilibrada, manteniendo siempre un tono cómico y evitando resultar pesado o arrogante. Esto se debe, en parte, a la duración de las dinámicas, que resultan ser idóneas para disfrutar de una experiencia amena. Pero, sobre todo, a su habilidad para no sobredramatizar: Richardson no teme reírse de sí mismo o de sus aparentes limitaciones como artista en múltiples ocasiones, rompiendo la cuarta pared con un toque de humor (González, 2021).

The Four Last Things (2017) es un videojuego marcado por un estilo visual inspirado en las obras del Renacimiento y gira en torno a la temática de los pecados capitales y el arte sacro. En este, el jugador o jugadora asume el rol de un pecador que busca la absolución. Está escrito con un humor que recuerda al conjunto de novelas *Gargantúa y Pantagruel* (Rabelais, 1534). La historia comienza con una ensoñación basada en *El jardín de las delicias* (El Bosco, 1503-1515), donde, tras probar el fruto prohibido, Adán y Eva son expulsados del paraíso. Esto lleva al protagonista a pensar que su alma está condenada, motivándolo a buscar la confesión rápidamente. Sin embargo, al llegar a la iglesia donde desea confesarse, se encuentra con una fila de siete personas, cada una representando los siete pecados capitales. Él insiste en su deseo de confesión, pero el sacerdote le informa que no puede absolverlo, pues sus pecados fueron cometidos en otra diócesis. Sin embargo, le ofrece otra alternativa: pecar nuevamente en la ciudad, lo que le permitiría recibir perdón por todos sus pecados en conjunto (Filosofía y Videojuegos, 2023).



Figura 14: El peregrino frente a la abadía en *The Four Last Things*.

Fuente: Las Aventuras de Dardo (2017).

El juego utiliza imágenes icónicas del Renacimiento para representar los pecados capitales y explorar la relación entre la religión y la moralidad. De esta manera, el jugador se encuentra con personajes y situaciones extravagantes y, a menudo, cómicas; pero que también plantean preguntas éticas, incluso filosóficas, mucho más profundas (Filosofía y Videojuegos, 2023).

The Procession to Calvary (2020), videojuego sobre el que nos centraremos con más detalle posteriormente, pertenece a ese género de aventuras inspirado en pinturas del Renacimiento. En este juego, el jugador asume el papel de la Bellona de Rembrandt, justo en el momento en que la Guerra Santa llega a su fin. A Bellona le fascina el acto de matar, y su inclinación por la violencia se pone a prueba cuando le surge la idea de eliminar a Saturnino el Divino. *The Procession to Calvary* se distingue por su singularidad, gracias a su estilo visual, su ambiente, sus sonidos y la narrativa, elementos que le aportan una fuerte personalidad (Torres, 2024). El título de esta segunda entrega es una pintura de Pieter Brueghel el Viejo, un artista notable del Renacimiento flamenco. Esta obra retrata la vida rural y las actividades cotidianas. La pintura ilustra la Procesión al Calvario, donde Jesucristo transporta su cruz hacia el Gólgota. Hay más de quinientas figuras atrapadas en una enmarañada procesión en un paisaje casi onírico. Se considera que es la segunda obra maestra del autor, tras *El vino de la fiesta de San Martín* (Brueghel el Viejo, 1568) (Torres, 2024).



Figura 15: Bellona en el videojuego *The Procession to Calvary* sobre un fondo de Brueghel.

Fuente: Lago (2020).

El 7 de noviembre de 2024 se lanzó *Death of the Reprobate*, la última entrega de esta “semitrilogía”, en el sentido de que comparte el mismo universo que los títulos anteriores, aunque no es necesario jugarlos en secuencia. La trama es sencilla: el protagonista es elegido como un posible heredero al trono, pero previamente debe completar siete actos de bondad antes de la muerte del actual rey. Esta premisa sirve de base para un humor muy al estilo de los Monty Python. La labor de Richardson es particular, enfocándose casi completamente en la comedia, un enfoque menos habitual en otros tipos de videojuegos (Lago, 2024).



Figura 16: Captura de pantalla del videojuego *Death of the Reprobate*. Fuente: Lago (2024).

Death of the Reprobate se presenta como una travesía artística y cultural que va más allá de lo que uno esperaría. La estrategia mixta de Joe Richardson transforma su trabajo en un espacio donde la pintura renacentista, la narración visual y una sátira social incisiva se interrelacionan. El juego busca generar controversia, provocar risas y, a la vez, fomentar la reflexión interna, jugando con alusiones culturales que resuenan en múltiples capas. Richardson usa imágenes de tiempos pasados para conectar con la audiencia actual, echando mano de los lenguajes visuales y simbólicos del arte clásico para dismantelar o, mejor dicho, interactuar con las ideas de lo divino, la ética y el porvenir (Djoubri, 2024).

4. METODOLOGÍA

La metodología utilizada para este trabajo ha sido la búsqueda de información y diferentes análisis sobre la teoría de la postproducción digital, la técnica del collage digital, las influencias artísticas que pueden permear los videojuegos y, por último, un acercamiento a la obra del autor responsable del objeto de estudio a analizar. Esta información se encuentra recogida en el estado de la cuestión, y es de vital importancia y ayuda a redactar los resultados posteriores. Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se recurre al videojuego *The Procession to Calvary* (Richardson, 2020) como principal material de estudio con tal de analizar su estilo visual, las técnicas de postproducción utilizadas, las influencias artísticas y cómo todo esto influye en la experiencia del jugador o jugadora.

Este análisis cualitativo e interpretativo tiene como objetivo entender cómo unos cuadros clásicos transformados afectan a la narrativa del videojuego. Con tal de que el análisis fuera lo más metódico posible, se ha realizado una exploración recurrente del videojuego para comprobar la jugabilidad y la experiencia como una jugadora más; además de que se ha comprobado la integración de diferentes obras de arte unidas en una misma composición.

5. RESULTADOS

5.1. Influencias artísticas en *The Procession to Calvary* (Joe Richardson, 2020)

Tras un breve repaso sobre referencias artísticas en videojuegos y técnicas de postproducción como el collage digital, *The Procession to Calvary* (Richardson, 2020) es una elección a colación para poner en práctica lo explicado anteriormente, ya que se trata de un videojuego creado a partir de un elevado número de obras de artistas del Renacimiento y del Barroco. Por tanto, nos ceñiremos a exponer algunas que consideramos destacables y fácilmente visibles durante la partida, con tal de que se entienda la estética del mismo. Estas obras no solo sirven como referencia visual para el juego, sino que están completamente integradas en el mismo; y sus propios personajes son una pieza clave para que podamos avanzar en él, algo característico en la experiencia del jugador o jugadora.



Figura 17: Captura de pantalla del cuadro *La Procesión al Calvario* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 18: Captura de pantalla del videojuego donde se puede ver la estética del cuadro *La Procesión al Calvario*. Fuente: Elaboración propia.

Para comenzar, y como se ha apuntado anteriormente, el propio nombre del videojuego proviene del cuadro *La Procesión al Calvario* del artista renacentista holandés Pieter Bruegel el Viejo, pintado en 1564 (Fig. 17). Es un título que deja muy clara la estética visual de todo el videojuego, proveniente del mismo cuadro y en el que incluso podremos ver referencias del mismo (Fig. 18). Además, dado que la protagonista tiene una gran afición por matar, no

podía ser otra que *Bellona* (1633), presente en una pintura barroca del holandés Rembrandt van Rijn, que representa a la diosa romana de la guerra.



Figura 19: Captura de pantalla del cuadro de *Bellona* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 20: Captura de pantalla de la protagonista dentro de *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Para explicar de forma adecuada el tratamiento de las obras integradas en el videojuego, se dividirán en diferentes grupos dependiendo de su significado y de su función dentro del mismo.

En primer lugar, nos encontramos con un grupo de cuadros religiosos que tienen conceptos muy profundos como la importancia de Dios o la ascensión a los cielos. *El Juicio Final* (1466-1473) de Hans Memling, es un tríptico que nos muestra una recreación artística sobre el día del Juicio Final. Cristo está en lo alto, sentado sobre un arcoiris, detrás del arcángel San Miguel, quien actúa como juez usando una balanza. *La Justicia del Emperador Otón III* (1473-1475) es un díptico pintado sobre tabla obra de Dirk Bouts. Los dos paneles cuentan la historia bíblica de José y la mujer de Putifar. La emperatriz intenta seducir al conde fiel, y al ser rechazada, lo acusa de adulterio y lo decapita. *Cordero Pascual* (1670) es una pintura al óleo sobre lienzo de la pintora Josefa de Óbidos, que representa a Jesucristo en un altar. *La Anunciación Friedsam* (1450) es una pintura realizada por el artista flamenco Petrus Christus, que transforma la narración bíblica en un poema visual. Y *Salvator Mundi* (1480-1485) (Fig. 21), de Hans Memling, muestra a Cristo como el Salvador del Mundo, levantando su mano en bendición.

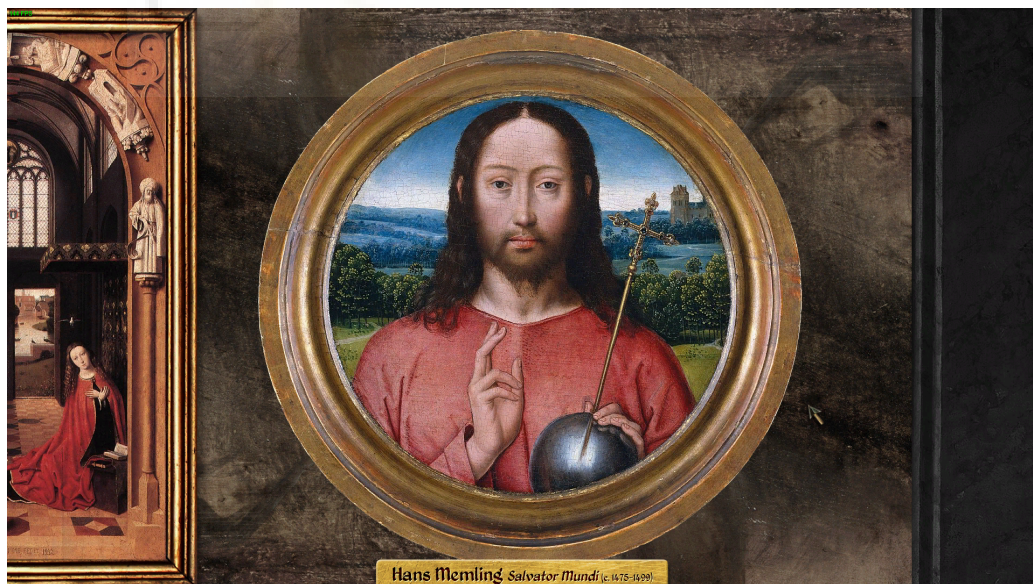


Figura 21: Captura de pantalla del cuadro *Salvator Mundi* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 22: Captura de Cristo integrado en el videojuego *The Procession to Calvary*.

Fuente: Elaboración propia.

En el momento en el que fueron creados tenían un trasfondo serio en la trayectoria del arte, pero en este videojuego las representaciones han sido transformadas en sátiras con un humor muy macabro, con tal de poner en duda la ética cristiana y la religión en sí misma. El propio cordero es usado en una prueba para poder recuperar un libro; y Cristo se muestra como un farsante que se supone que tiene poderes y que, además, tiene secuestrado a un niño pequeño.

Para seguir, muchos de los personajes con los que se cruza Bellona, y que la ayudan a llegar hasta su objetivo, tienen su origen en retratos auténticos de obras muy conocidas. Aunque en su origen se veían como personajes con poder, hermosura o rectitud, en esta historia son unos seres muy divertidos e incluso con cierta candidez en su forma de ser, despojados de su trasfondo histórico o simbólico que consiguen que la experiencia del jugador sea mucho más enriquecedora. *Salomé con la cabeza de San Juan Bautista* es un cuadro de 1530 del pintor alemán Lucas Cranach (Fig. 23). El tema de la pintura es una ilustración de la historia descrita en el Nuevo Testamento, en el Evangelio de Mateo. *La joven de la perla*, también conocida como *Muchacha con turbante*, es una de las obras maestras del pintor neerlandés Johannes Vermeer, realizada entre 1665 y 1667 (Figs. 25 y 26). Como su nombre indica, utiliza un pendiente de perla como punto focal. *Martín Lutero en su lecho de muerte* (1483-1546), de Lucas Cranach el Joven, también aparece como un personaje que ayuda a Bellona a continuar con su historia.



Figura 23: Captura de pantalla del cuadro *Salomé con la cabeza de San Juan Bautista* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 24: Captura de pantalla donde aparece la cabeza de San Juan Bautista en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

La burla más destacada que omite todo el poder del personaje es con *La joven de la perla*. Aparece en el juego con una joya completamente distinta a una perla, y nuestro objetivo es conseguir cambiarla por la joya correcta. Esta joven afirma que no se siente ella misma, se siente completamente extraña y no sabe por qué; y en el momento en el que Bellona le devuelve la perla, agradece que le haya devuelto su razón de vivir. Es un mensaje muy significativo que deja ver que el cuadro es famoso por la perla y no por la mujer en sí.



Figura 25: Captura de pantalla del cuadro *La joven de la perla* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

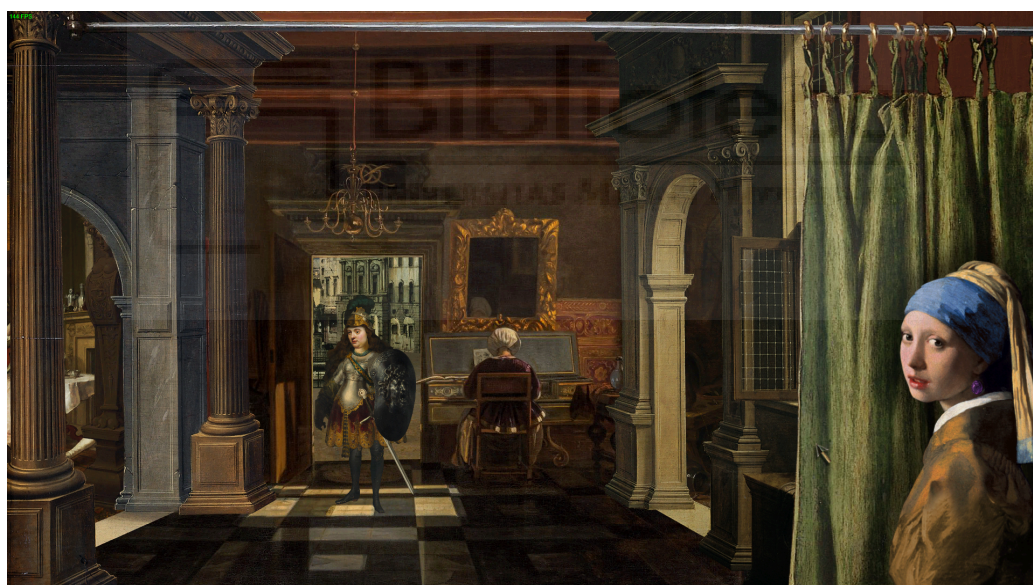


Figura 26: Captura de la joven de la perla con una joya diferente en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Otro grupo de cuadros muy importantes que dan vida a los escenarios del juego son los paisajes. Estas pinturas son las encargadas de poner contexto al videojuego y de facilitar la ubicación al jugador, además de dotarlo de un sentido estético con una lógica narrativa. La obra de arte *Pirna: La Puerta Superior desde el Sur* es una pintura creada por Bernardo Bellotto entre 1760 y 1770 (Fig. 27). Esta ofrece una vista panorámica de Pirna, una ciudad histórica en Alemania, con la Puerta Superior como punto focal. Es un escenario clave, ya

que se trata de la ciudad a la que llega Bellona para derrotar a Saturnino el Divino. *La Crucifixión de Amberes* (1454-1455), del pintor Antonello da Messina, muestra a Cristo crucificado entre dos ladrones, con la Virgen María y Juan el Evangelista en el suelo. No solo sirve para situar al jugador, sino que también es usado como un paisaje satírico al tratarse de un espacio donde se ven hombres clavados en cruces, gritando de una forma desquiciada y fuera de sí. Resulta completamente divertido, ya que incluso podemos ver a la Virgen María como una coleccionista de cabezas.



Figura 27: Captura de pantalla del cuadro *Pirna: La Puerta Superior desde el Sur* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 28: Captura de *Pirna: La Puerta Superior desde el Sur* usada como mapa en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Por último, y como mención especial al tratarse de una habitación que simula el cuadro entero, debemos señalar *El gabinete de arte de Cornelis van der Geest* (1628), de Willem van Haecht (Fig. 29). A principios del siglo XVII, en Amberes, surgió un tipo de pintura que reflejaba el interés por el arte de las élites, llamado “Gabinetes de coleccionistas”. En el Museo del Prado se expone la obra ya nombrada que muestra cuarenta y dos cuadros, la mayoría de pintores flamencos. La singularidad de este cuadro dentro de la inmersividad del juego es que muestra los cuadros usados durante toda la partida, en lugar de los cuadros originales que hay en la pintura de van Haecht (Fig. 30). Y no solo eso, sino que se puede interactuar con estos para verlos más de cerca y conocer el nombre y autor de cada uno. Se trata de una idea que sorprende y anima a los jugadores y jugadoras a aprender un poco más sobre la época, además de ser capaces de reconocer dichos cuadros durante el juego.



Figura 29: Cuadro *El gabinete de Cornelis van der Geest* en el Museo del Prado.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 30: Captura de la habitación recreada como el cuadro *El gabinete de arte de Cornelis van der Geest* con los cuadros usados en *The Procession to Calvary*.

Fuente: Elaboración propia.

5.2. Técnicas y procesos de postproducción en *The Procession To Calvary* (Joe Richardson, 2020)

Todas las obras mencionadas anteriormente están unidas en el juego con un sentido y con una técnica clara de postproducción que consigue que los personajes cobren vida en un mundo absurdo y completamente ilógico, aunque con un sentido estético muy claro. Como bien se ha comentado de forma teórica, el collage digital es una técnica que proviene del fotomontaje, es decir, el arte de unir fotos con tal de crear una composición única con un mensaje intencional. Joe Richardson comentó en una de sus muchas entrevistas que comenzó a usar esta técnica en su primer videojuego *The Preposterous Awesomeness of Everything* (2016), como alternativa a su conocimiento básico de dibujo. “Mientras trabajaba en eso, se me ocurrió que si usaba la misma técnica, pero con detalles más atractivos, podría crear algo realmente hermoso. El arte renacentista parecía la mejor fuente de detalles atractivos. Cuando empecé a investigar, me di cuenta de que no solo estaban llenos de detalles atractivos, sino también de personajes disparatados, situaciones raras e historias con potencial”, argumentó Richardson (Francis, 2023).

El análisis de las entrevistas que ha proporcionado el autor nos ayuda a reflexionar sobre las técnicas usadas en sus videojuegos y los procesos por los cuales se embarca a la hora de realizar un proyecto de este estilo. Richardson desvela aspectos técnicos y artísticos que son muy útiles para comprender el desarrollo de sus juegos. El proceso de *The Procession to Calvary* es distinto a su primera creación, igual que *The Four Last Things*: “normalmente empezaría con una historia, pero cuando creo estos juegos, hago todo el arte antes de tener idea de qué va”, admitió el autor. Richardson recurrió al Renacimiento porque su estilo y contenido son bastante homogéneos, lo que le dio la oportunidad de escoger personajes interesantes que llamen la atención y escenas donde parece que van a suceder cosas fuera de lo común; y así consigue plasmar un mundo con cierta coherencia estilística (Francis, 2023).

La obra de arte de *The Procession to Calvary* se creó cortando, pegando y dando vida a pinturas clásicas (sobre todo del Renacimiento italiano). Algunas escenas son solo un par de imágenes con retoques mínimos, pero otras están hechas con muchas pinturas distintas, editadas y unidas para que parezcan un conjunto lógico. Animar estas pinturas parece algo enrevesado, pero la cuestión está en elegir bien las imágenes y tener ingenio en cortar y pegar para conseguir un efecto bastante bueno. “Paso muchas horas explorando páginas de Wikipedia y colecciones de museos en busca de pinturas que me gusten. Después, me paso horas trasteando en Photoshop, intentando construir estas diferentes piezas en espacios de juego consistentes”, señaló Richardson (Kickstarter, 2025).



Figura 31: Obras de arte que componen uno de los escenarios del videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Kickstarter (s.f.).



Figura 32: Escenario compuesto por obras de arte cortadas y pegadas en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: SelectaVision (2023).

En sus dos primeros juegos, la música era de dominio público, piezas clásicas que se encuentran fácilmente en Internet. Pero se le ocurrió la magnífica idea de meter en cada escena músicos que estuvieran tocando la música del juego. Así que no solo los personajes principales y secundarios y los escenarios están hechos con el uso de obras renacentistas, sino que además la música parecerá representada por grupos de músicos extraídos de cuadros con los que además se puede interactuar (Torres, 2024).

6. CONCLUSIONES

6.1. Reflexiones finales sobre la postproducción y la estética en *The Procession To Calvary* (Joe Richardson, 2020)

Toda la investigación realizada para poder redactar debidamente este trabajo, ha sido una buena oportunidad para conocer la existencia del videojuego *The Procession to Calvary*, y de todo su mundo alrededor, siendo este un universo narrativo repleto de obras de arte renacentistas. Desarrollando el análisis de la postproducción y el tratamiento estético, se ha podido comprobar que no se trata simplemente de un juego atractivo e innovador, sino que el uso de materiales artísticos se elaboran con una propuesta humorística y con el uso de la sátira, por lo que reinterpreta completamente la Historia del Arte. El uso de obras

renacentistas consigue que el jugador o jugadora no se limite únicamente a completar el juego como una experiencia convencional, sino que ponga toda su atención en él con tal de descubrir de dónde procede el mundo y los personajes con los que se va encontrando; incluso es una manera de aprender y disfrutar para aquellos que son amantes del arte clásico. Es importante tener en cuenta que la postproducción ha tenido un papel clave en la fase creativa con tal de conseguir el producto final deseado; el collage digital no solo ha servido para crear un ambiente artístico, sino que también ha influido considerablemente en la narrativa y en la experiencia de juego.

Como consideraciones adversas al trabajo, es necesario admitir que es cierto que Joe Richardson es autor de una “semitrilogía”, como se ha mencionado anteriormente, cuya totalidad podría haber sido objeto de estudio para este trabajo, pero se ha escogido *The Procession to Calvary* por ser el título que más ha llamado la atención por todo el contenido que ofrece. Aún así, es una buena propuesta para estudios futuros comparar la estética y la narrativa de los tres juegos para confirmar las similitudes y las diferencias. También, como algo que ha constituido una carencia, ha sido complicado encontrar investigaciones detalladas sobre las opiniones del público a la hora de jugar este tipo de juegos y sobre la obra de Joe Richardson, ya que todas las reseñas son prácticamente iguales y ha resultado difícil profundizar en ello. Pese a todo, *The Procession to Calvary* ha demostrado ser un videojuego con múltiples elementos que aportar. No solo presenta una historia entretenida y unos enigmas que resolver, sino que además ofrece un universo repleto de obras de arte con un toque absurdo y cómico con las que incluso se puede interactuar.

6.2. Futuro del arte visual en los videojuegos

El panorama artístico de los videojuegos está viviendo cambios de especial interés, pues las nuevas tecnologías y métodos están definiendo cómo serán los diseños 2D y 3D. Por lo general, el arte 2D en videojuegos siempre se ha distinguido por dibujos a mano muy detallistas y el *pixel art*. No obstante, el futuro cercano trae consigo una ola de novedades que van a cambiar por completo este mundo. Conforme avanzamos, la generación procedural y las herramientas que usa la IA serán claves para, en principio, dar más poder a los artistas. Estas tecnologías tan avanzadas facilitan la creación eficaz de texturas complejas, paisajes envolventes y diseños de personajes atractivos. Los artistas podrán dejar volar su

imaginación; y los que estén empezando, sin importar su nivel técnico, también podrán participar en la creación de videojuegos que ofrezcan un valor añadido (Aminian, 2023).

El futuro del arte 2D en videojuegos se erige como una mezcla de arte y tecnología, que da como resultado experiencias que nos sumergen por completo en la partida. Aunque la tecnología está impulsando el arte en los videojuegos, es importante mantener el equilibrio justo entre arte y tecnología. Aunque la IA y la generación procedural ofrecen opciones creativas nunca vistas, los artistas deben verlas como una ayuda, no como algo que reemplaza su visión. El toque personal, la creatividad y la forma de contar la historia siguen siendo lo más importante, creando así videojuegos que realmente sean capaces de conectar con sus potenciales jugadores y jugadoras (Aminian, 2023).

El futuro del arte en los videojuegos, por tanto, está repleto de posibilidades, propulsado por modernas tecnologías y originales métodos. Los artistas deben tomar un aprendizaje colaborativo, nutriendo su curiosidad y consiguiendo el equilibrio entre arte y técnica. Esto les asegurará transformarse en los artistas innovadores del mañana, desarrollando vivencias inmersivas y envolventes para jugadores a nivel global. Por todo ello, conforme el escenario del arte en los videojuegos evolucione, los artistas nóveles que aprovechen las opciones de las tecnologías recientes y futuras de la postproducción digital tendrán más posibilidades de liderar esta industria.

BIBLIOGRAFÍA

Aminian, P. (2023, julio 10). *The Future of Game Art - Exploring Emerging Technologies and Techniques*. ArtStation. <https://rb.gy/wrlx9f>

Arroyo Vega, E. (2024). *La influencia de la religión cristiana en el diseño de personajes de videojuegos*. Universidad Francisco de Vitoria. <https://shorturl.at/snZ6U>

Bermúdez, A. (2025, marzo 16). *El collage digital (definición, historia y recursos)*. Adriana Bermúdez Web. <https://shorturl.at/NAdqu>

Blandino, G. (2023, septiembre 18). *Breve historia del collage en imágenes*. El Blog de Pixartprinting. <https://shorturl.at/609ts>

Boris, P. (2017, junio 5). *La influencia de la historia del arte en los videojuegos*. Arte y Periodismo. <https://shorturl.at/eGXbR>

Boris, P. (2024, septiembre 12). *Movimientos artísticos y su influencia en los videojuegos*. Fantasía Gamer. <https://shorturl.at/DAmEP>

Cole, H. (2023, abril 13). *Indie Dev Interview: Joe Richardson*. Into Indie Games. <https://shorturl.at/nOplg>

Díaz Alché, K. (2024). “Pentiment” y su microhistoria: la vida rural alpina del siglo XVI a través del videojuego. En V. J. Pérez Valero (coord.), *Europa en Juego: Visiones de Europa a través de los videojuegos* (pp. 59-65). Tercera Fase Ediciones.

Djoubri, J. (2024, noviembre 11). *Death of the Reprobate, Saints, sins and punchlines*. Point’n Think. <https://shorturl.at/dLvUj>

ESAT VALENCIA. (2019, septiembre 26). *Fase Postproducción de los videojuegos de los alumnos de ESAT Valencia 2018/19* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/_EiMmlYWpGk

Espacio Fundación Telefónica. (2022, junio 14). *Especial: Los videojuegos hoy*. <https://shorturl.at/HeVKW>

Filosofía y Videojuegos. (2023, junio 6). *¿Qué es el Renacimiento? - 4 videojuegos para enamorarse del Renacimiento [Filosofía y Videojuegos]* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/0VdD8gftC4I>

Francis, B. (2020, abril 27). *Q&A: Remixing Renaissance Art in The Procession to Calvary*. Game Developer. <https://shorturl.at/TspTF>

González, M. (2021, febrero 11). *Las aventuras gráficas de Joe Richardson, o el Renacimiento a través del absurdo*. The Objective. <https://shorturl.at/B5U5p>

Herreros, R. D. (2023, abril 9). *Religiones creadas para videojuegos*. Vandal. <https://shorturl.at/hnbHe>

Jewell, C. (2012, agosto 1). *Los videojuegos: Arte del siglo XXI*. Revista de la OMPI. <https://shorturl.at/Z1AO3>

Kickstarter.com (s.f.). *The Procession To Calvary*. <https://shorturl.at/wW81c>

Lago, Y. (2020, abril 20). *The Procession To Calvary: el chiste más gracioso del renacimiento*. Meristation. <https://rb.gy/fjko94>

Lago, Y. (2024, noviembre 24). *Análisis: Death of The Reprobate. Aventura Gráfica Renacentista a lo Monty Python*. Meristation. <https://shorturl.at/BcYbu>

Magaña, R. (2023, abril 18). *El 'gaming' y su influencia en la cultura*. Ethic. <https://shorturl.at/IKXtE>

Nuclino (s.f.). *Video Game Development Process*. <https://shorturl.at/HzxL2>

Ortega, M. (2024). Recortes y píxeles: La evolución del collage en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital 2024*, pp. 112-127. <https://shorturl.at/mmFR3>

Rodríguez, G. y J. F. Jiménez Alcázar (2014). “Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos”. En P. A. Fogelman y M. F. Contardo (Eds.), *Actas electrónicas del V SIRCP: Quinto Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder* (Ediciones del GERE). Buenos Aires: Ediciones del GERE. <https://shorturl.at/SNL0i>

Sanmartín, J. (2025, marzo 28). *La portada de ICO es preciosa, pero no se le ocurrió a Fumito Ueda: un egipcio la pintó al final de la Segunda Guerra Mundial*. Vida Extra. <https://rb.gy/mv0g4b>

The Wolfess. (2010, junio 17). *Skyward Sword's Art Style: Straddling the Line or Walking a New Path?* Zelda Universe. <https://rb.gy/9naoho>

Torres, D. (2024, junio 27). *Joe Richardson: Cutting Art. Point'n Think*. <https://shorturl.at/mAIyP>



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Captura del bosque en *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, con estilo impresionista. Fuente: The Wolfess (2010).

Figura 2: Portada de *ICO*, diseñada por Fumito Ueda y Japan Studio, inspirada en el estilo surrealista de Giorgio de Chirico. Fuente: Cook and Becker (2024).

Figura 3: Captura de pantalla de *RiME*, destacando su dirección artística influenciada por Joaquín Sorolla. Fuente: Dane (2017).

Figura 4: Captura de pantalla del videojuego *Dante's Inferno*. Fuente: IGN (s.f.).

Figura 5: Captura de pantalla del videojuego *Age of Empires II*. Fuente: Ovalle (2019).

Figura 6: Diálogo entre Ezio y Suleimán en el videojuego *Assassin's Creed: Revelations*. Fuente: Assassin's Creed Wiki-Fandom (s.f.).

Figura 7: Captura de pantalla del videojuego *Medieval II: Total War*. Fuente: MobyGames (2008).

Figura 8: Ezio sobre los tejados de Florencia en *Assassin's Creed II*. Fuente: Ponce (2016).

Figura 9: Captura de pantalla del videojuego *Astrologaster*. Fuente: Fanatical (s.f.).

Figura 10: Captura de pantalla de Andreas Maler en el videojuego *Pentiment*. Fuente: Danielson (2022).

Figura 11: Cuadro *Naturaleza muerta con silla de rejilla* de Pablo Picasso. Fuente: Harris y Zucker (s.f.).

Figura 12: Collage realizado por Terry Gilliam. Fuente: Blandino (2023).

Figura 13: Detalle de *Googlegramas: La Gran Muralla* de Joan Fontcuberta. Fuente: Fundación Maria Cristina Masaveu Peterson (2016).

Figura 14: El peregrino frente a la abadía en *The Four Last Things*. Fuente: Las Aventuras de Dardo (2017).

Figura 15: Bellona en el videojuego *The Procession to Calvary* sobre un fondo de Brueghel. Fuente: Lago (2020).

Figura 16: Captura de pantalla del videojuego *Death of the Reprobate*. Fuente: Lago (2024).

Figura 17: Captura de pantalla del cuadro *La Procesión al Calvario* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 18: Captura de pantalla del videojuego donde se puede ver la estética del cuadro *La Procesión al Calvario*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19: Captura de pantalla del cuadro de *Bellona* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 20: Captura de pantalla de la protagonista dentro de *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 21: Captura de pantalla del cuadro *Salvator Mundi* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 22: Captura de Cristo integrado en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 23: Captura de pantalla del cuadro *Salomé con la cabeza de San Juan Bautista* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 24: Captura de pantalla donde aparece la cabeza de San Juan Bautista en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 25: Captura de pantalla del cuadro *La joven de la perla* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 26: Captura de la joven de la perla con una joya diferente en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 27: Captura de pantalla del cuadro *Pirna: La Puerta Superior desde el Sur* en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 28: Captura de *Pirna: La Puerta Superior desde el Sur* usada como mapa en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 29: Cuadro de *El gabinete de Cornelis van der Geest* en el Museo del Prado. Fuente: Elaboración propia.

Figura 30: Captura de la habitación recreada como el cuadro *El gabinete de arte de Cornelis van der Geest* con los cuadros usados en *The Procession to Calvary*. Fuente: Elaboración propia.

Figura 31: Obras de arte que componen uno de los escenarios del videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: Kickstarter (s.f.).

Figura 32: Escenario compuesto por obras de arte cortadas y pegadas en el videojuego *The Procession to Calvary*. Fuente: SelectaVision (2023).