

MI GRAN CULPA: DEFORMACIÓN ESTÉTICA DEL BARROCO ESPAÑOL EN *BLASPHEMOUS*

MY GREAT GUILT: AESTHETIC DEFORMATION OF THE SPANISH BARO-
QUE IN *BLASPHEMOUS*

MIGUEL RODRIGO DE HARO
Universidad Complutense de Madrid
<https://orcid.org/0009-0009-8705-4899>
migrod12@ucm.es

Recibido: 14.03.2024
Aceptado: 26.06.2024

RESUMEN: *Blasphemous* se ha convertido en uno de los mayores representantes del imaginario español dentro del medio videolúdico. Su especificidad artística se encuentra en la hibridación de este imaginario con las convenciones del videojuego y el género en el que se enmarca, convirtiéndolo en una experiencia estética centrada en la culpa, el sufrimiento y la penitencia. En este artículo se analiza cómo *Blasphemous* y su secuela hacen uso de motivos y temas propios del Barroco español para deformarlos, creando conexiones novedosas a partir de elementos canónicos del arte y la literatura. Se plantea la relación entre el videojuego y el Barroco desde su complejidad sistémica e imperfecta, en tanto que su finalidad estética no requiere una coherencia sólida con sus referentes, a pesar de su naturaleza dialógica. De esta manera, el videojuego utiliza elementos de la cultura española, esencialmente del Barroco, para construir un mundo donde la religión es la razón de ser de sus personajes, motivados por una sensación de culpa agudizada mediante la representación hiperbólica de distintos castigos divinos. A partir de una mezcla metodológica entre la teoría del imaginario y la teoría de la desautomatización, se defiende que los elementos del Barroco español se utilizan como procedimiento central en la experiencia estética, siendo la base de un diseño enfocado en desentrañar la verdad ontológica y oculta de su mundo.

PALABRAS CLAVE: *Blasphemous*, culpa, Barroco, estética, imaginario

ABSTRACT: *Blasphemous* has become one of the most important representatives of the Spanish imaginary within the videogame medium. Its artistic specificity is found in the hybridization of this imaginary with the conventions of the videogame and the genre in which it is framed, turning it into an aesthetic experience focused on guilt, suffering and penance. This article analyzes how *Blasphemous* and its sequel make use of motifs and themes of the Spanish Baroque to deform them, creating new connections from canonical elements of art and literature. The relationship between the videogame and the Baroque is raised from its systemic and imperfect complexity, while its aesthetic purpose does not require solid coherence with its referents, despite its dialogic nature. In this way, the videogame uses elements of Spanish culture, essentially the Baroque, to build a world where religion is the reason for being of its characters, motivated by a sense of guilt heightened by the hyperbolic representation of different divine punishments. Based on a methodological mixture between the theory of the imaginary and the theory of defamiliarization, it is defended that the elements of the Spanish Baroque are used as a central device in the aesthetic experience, being the basis of a design focused on unraveling the ontological and hidden truth of his world.

KEYWORDS: *Blasphemous*, Guilt, Baroque, Aesthetics, Imaginary



1. INTRODUCCIÓN

El videojuego es un medio completamente atravesado por la globalización, lo cual hace que haya una tendencia hacia la hegemonización de su estética en las distintas culturas desde las que se desarrolla. Esto provoca que, en la mayoría de las ocasiones, al investigar, analizar y poner en relación videojuegos producidos en un mismo ámbito geográfico o cultural, no encontremos ni más ni menos similitudes que si lo hacemos con otros videojuegos ajenos culturalmente entre sí.¹ En términos generales, este ha sido el caso del videojuego en España, situado en la periferia de los dos principales productores de la industria a nivel global: Japón y, especialmente, Estado Unidos (Anyó 2013: 255). En videojuegos españoles recientes como *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), *Metroid Dread* (MercurySteam, 2021), *Endling* (Herobeat Studios, 2022) o *Song of Nunu* (Tequila Works, 2023) podemos corroborar esta postura, ya que, lejos de sugerir

¹ Esto ocurre si nos centramos en los elementos más generales y centrales de la estética del videojuego. Sin embargo, sí que existen relaciones relevantes en algunos ámbitos del medio con su contexto, como se ha demostrado en el ámbito europeo (Navarro Remesal y Pérez Latorre 2022) y latinoamericano (Penix-Tadsen 2016), entre otros.

un diálogo con su cultura local, hacen lo propio con la estética globalizada del videojuego y los géneros en los que se enmarcan.

Precisamente por este contexto, existe un valor estético al plantear una relación local con la cultura del videojuego. Encontramos numerosos casos que contrastan con la tendencia global, como *Never Alone* (Upper One Games, 2014), *Guacamelee!* (DrinkBox Studios, 2013) o, en el contexto español, *The Count Lucanor* (Baroque Decay, 2016), *Rojo* (Miguel Moreno, 2022) y *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012). El caso de *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) y *Blasphemous II* (The Game Kitchen, 2023) es paradigmático en España por su trascendencia global y por construir casi todos sus elementos ludoficcionales en torno a una estética local, claramente diferenciada de las convenciones visuales y narrativas del videojuego.

En este artículo se plantea la relación del videojuego con la tradición artística española a través del ejemplo de *Blasphemous*. El objetivo es analizar cómo se representa el Barroco español fuera de su contexto y cómo se transforma con nuevas finalidades estéticas, en este caso centradas en retratar la sensación de culpa y de temor ante lo oculto, así como en la búsqueda de la verdad y el desengaño. Para ello, el análisis se alejará de la referencia intertextual directa y visual, en la que se han enfocado la mayoría de estudios (Venegas Ramos y Gutiérrez Manjón 2021; Ros Velasco, San Nicolás Romera y Nicolás Ojeda 2022; Anyó 2023; Quero Leal 2023), para centrarse en la cuestión estética en un sentido holístico y complejo, a través de la mezcla metodológica del concepto de imaginario con la teoría de la desautomatización. De esta manera, se defiende la tesis de que *Blasphemous* no deforma la tradición barroca únicamente por razones comerciales o de entretenimiento, sino que busca con ello construir una estética propia que se relaciona de manera compleja con sus influencias, en tanto que fenómeno artístico con una finalidad específica. Con este objetivo, el trabajo se divide en tres partes: la síntesis de la relación problemática que existe entre el Barroco español y el videojuego, la aplicación de estos conceptos al sistema ludoficcional y artístico en el que se enmarca, y el desarrollo que se construye de los elementos del Barroco para expresar la sensación de culpa y el desengaño.

2. EL IMAGINARIO BARROCO Y EL EXTRAÑAMIENTO HISPÁNICO EN *BLASPHEMOUS*

El marco teórico y la metodología de este trabajo se han escogido ante una doble necesidad a la hora de comprender la relación del videojuego con el Barroco español: en primer lugar, la necesidad de situar la complejidad de relaciones que se dan más allá de la referencia directa intertextual, dado que, aunque estas existan dentro de *Blasphemous*, interfieren de formas más sutiles y amplias dentro de su estética; en segundo lugar, la necesidad de comprender, precisamente, la finalidad estética de estas deformaciones, de tal manera que no nos limitemos a sistematizar qué tipo de relaciones se dan, para comprender la singularidad de cada una dentro de su lugar en la experiencia. Para la primera cuestión, me apoyaré en la teoría del imaginario; para la segunda, en la teoría de la desautomatización.

Con respecto a la primera cuestión, es necesario describir qué relación con el Barroco español aparece en *Blasphemous*, que parte de una asimetría con otras corrientes artísticas. No encontramos una verdadera limitación en relación con sus referentes: ni temporalmente en cuanto al Barroco, ni geográficamente en cuanto a España. Estos elementos aparecen mezclados con otros de la Edad Media, del Romanticismo, de la cultura contemporánea española, o de otras culturas como la del Barroco italiano. A pesar de ello, el Barroco español prevalece como principal influencia estética, incluso cuando no encontramos referencias visuales directas. Por esta razón, es pertinente la aplicación del concepto de “imaginario ludonarrativo” que propone Pérez Latorre (2023) y que aquí podemos complementar de manera amplia con las diversas perspectivas desde las que se ha estudiado el concepto de “Barroco” y “lo barroco” (Maravall 1975; Rodríguez de la Flor 2002; Soldevilla Pérez 2013; Martínez Obregón 2014; Snyder 2014; Aullón de Haro 2015).

El concepto de imaginario que sostiene Pérez Latorre parte de desarrollos anteriores, como el de Durand (2004) o Castoriadis (2013), por su apertura más allá de una intertextualidad de carácter unívoco. En sus palabras:

Si asumimos que el imaginario no se rige por dinámicas estrictamente lógicas/racionales, punto en el que coincidían Durand y Castoriadis, sino que más bien sigue procesos más difusos, donde abundarían analogías y pensamiento metafórico, el análisis intertextual, con raíces en la literatura comparada, parece un marco metodológico coherente, particularmente apropiado en este campo. Obviamente, no se trata de comparar por comparar, como simple gestualidad culta, sino de abordar el análisis intertextual/comparativo como una estrategia intelectual para intentar captar rasgos y deslizamientos del imaginario socio-cultural. (Pérez Latorre 2023: 26)

Esta postura nos permite comprender la relación dinámica que tiene lugar en torno a los elementos barrocos dentro de *Blasphemous*. Desde esta perspectiva, entender el Barroco español como imaginario a moldear hace que sea útil amalgamar una serie de concepciones sobre este, tanto como periodo histórico, como estilo artístico, o incluso como serie de ideas filosóficas.² El Barroco es un término relativamente reciente dentro de la historia del arte: Wölfflin (2016) fue el primero en hacer una separación clara del movimiento en contraposición al Renacimiento, dándole una serie de rasgos formales claramente diferenciados. Pocos años después, a principios del siglo xx y en contraposición a esta postura, D’Ors (2013: 106) entendía el Barroco como algo más amplio y caracterizado por su dinamismo, que traspasaba los límites temporales en los que lo enmarcaba el historiador. Recientemente, Aullón de Haro (2015) expandía esta perspectiva

² Esto tiene una serie de ventajas con respecto a otras teorías, como la del canon, en tanto que no toma una postura rígida desde la erudición y la academia que no se corresponde con la realidad de la creación y recepción del videojuego. Además, el canon del Barroco español ha sido especialmente volátil y complejo a lo largo de los siglos (Pozuelo Yvancos y Aradra Sánchez 2000: 211-215), por lo que excede a las posibilidades de este trabajo el poder utilizarlo como herramienta metodológica.

entendiendo el Barroco como una constante cultural, sintetizando una dualidad paradójica que lo caracteriza: la proliferación y el vacío (Aullón de Haro 2015: 109). En este sentido, podemos enfocarnos en el contraste existente entre una saturación de procedimientos formales y expresivos, y su choque con un existencialismo prematuro, donde no existe una respuesta trascendente a la ontología del ser, cuestión que se materializa a través del desengaño.

En cuanto al estudio de la especificidad del Barroco español, Maravall (1975) introdujo un enfoque estructuralista de carácter en gran medida uniformador, que fue posteriormente criticado por su visión de la época como una cultura dirigida en torno al interés de sus grupos hegemónicos (Rodríguez de la Flor 2002: 36), ya que, ciertamente, el arte barroco español fue muy crítico con su realidad social, e incluso subversivo. Pero, a pesar de ello, el Barroco español se diferencia del de otros países europeos por la importancia de la iglesia y la inserción de elementos religiosos (Anguita Herrador 2004: 20), especialmente en las artes visuales. Se produce, entonces, una tensión entre la religiosidad y la subordinación artística al poder eclesiástico con el dinamismo subversivo que se encuentra en parte de la literatura barroca.³ Estas tensiones, tanto entre la proliferación y el vacío como entre la religiosidad y la crítica al poder, forman parte del imaginario del Barroco español en el videojuego, y toman forma en *Blasphemous* para representar estos contrastes en su mundo ludoficcional.

No obstante, no podemos limitar la relación entre el videojuego y el Barroco únicamente al concepto de imaginario, ya que la obra busca construir una experiencia concreta para la que es necesario moldear este material. Para ello, es indispensable cuestionarse qué objetivos tenían los desarrolladores a la hora de deformar el imaginario barroco del que mayormente partían. Una posible respuesta es su objetivo como producto comercial:

Blasphemous recoge todas estas referencias y las deforma hasta adaptarlo a una propuesta artística de masas cuyo fin es la diversión, la seducción y la rentabilidad. Las referencias histórico-artísticas, aunque empleadas de manera heterodoxa y rompedora se emplean en *Blasphemous* como un acompañamiento a las mecánicas del juego. (Venegas Ramos y Gutiérrez Manjón 2021: 557)

Esta concepción tiene como base entender el videojuego como un producto dentro de un sistema artístico capitalista (Lipovetsky y Serroy 2013), de tal manera que *Blasphemous* haría uso de una memoria estética cuya finalidad sería la de seguir la tendencia natural de este sistema, repitiendo patrones de éxito

³ Especialmente pertinente, con respecto a este trabajo, sería la relación que hace Nitsch (2018) entre el teatro barroco y la teoría del juego. Nitsch plantea esta tensión en las distintas metáforas que se dan en el teatro español sobre el juego y la intromisión de la iglesia en el contexto posterior al Concilio de Trento (Nitsch 2018: 67-77), que da lugar a una mayor presencia de reglas rígidas. El concepto de *play*, aplicable también al videojuego (Sicart 2014), se puede introducir en el teatro barroco por su elemento carnavalizador (Bajtín 1998), en tanto que corresponde a una ruptura de las reglas establecidas.

económico que permitan un reconocimiento fácil y efímero del pasado, dando lugar a una uniformización estética e ideológica (Venegas Ramos 2020: 48-49).

Sin embargo, este punto de vista limita enormemente el estudio del videojuego como medio expresivo y artístico, en tanto que se ciñe a sus restricciones materiales para explicar unas construcciones que también se deben a razones estéticas.⁴ Por este motivo, nos podemos apoyar en la teoría de la desautomatización⁵ para comprender la finalidad estética, que supone el centro de esta teoría (Sanmartín Ortí 2006). Desde el punto de vista de Shklovski (1975: 139), lo fundamental en el estudio del arte es comprender el *para qué* de la elección de sus procedimientos, entendiendo que busca generar una percepción agudizada en el receptor, sea cual sea el objeto de dicha visión estética (Shklovski 2021a: 119). En el caso de *Blasphemous*, este objeto es la sensación de culpa, el dolor y, en general, su discurso sobre el sentimiento religioso en el que profundizaremos más adelante. El concepto de principio constructivo o dominante, desarrollado por Tyniánov (1972, 1992a), permite comprender cómo se tensionan los distintos elementos de la obra para poder generar un efecto desautomatizador que moldea la experiencia estética. Esto se puede interpretar desde un punto de vista constructivo limitado al ámbito formal, donde el videojuego plantea una serie de conexiones para que el jugador pueda convertirlas en una experiencia estética significativa (Mitchell y Van Vught 2023: 107); no obstante, el caso de *Blasphemous* requiere comprender su contexto dentro del sistema artístico del videojuego, puesto que los distintos procedimientos y su composición dependen de su factor constructivo, subordinante con respecto al resto en la experiencia estética. Este factor constructivo, tal y como lo estamos identificando en este trabajo, se trata de la influencia de la cultura española en general y de la deformación del Barroco español en particular, transformado en un estilo artístico nuevo.

⁴ Esto no quiere decir que las necesidades económicas o comerciales del videojuego no tengan un papel importante en su construcción. No obstante, y especialmente en el caso de *Blasphemous* que se encuentra dentro de la esfera del videojuego *indie*, existen relaciones más complejas entre la reproducción de discursos y procedimientos hegemónicos y el contraste con perspectivas contraculturales y subversivas (Pérez Latorre 2016). El videojuego está desarrollado por personas con necesidades materiales, pero también con inquietudes artísticas que buscan generar nuevas visiones estéticas.

⁵ Me refiero aquí a la teoría de la desautomatización como una evolución y reinterpretación amplia (Sanmartín Ortí 2008a; Berlina 2020; Cámara Outes 2020; Kalinin 2021) de las teorías originales del formalismo ruso en torno al concepto central de *ostranenie*, que no se limita a la interpretación puramente formal e inmanente fomentada por el estructuralismo (Erlich 1969; Todorov 1965), sino que busca la comprensión de la experiencia estética de una manera más holística y completa.



Figura 1. Captura de pantalla de *Blasphemous II*, donde se ve el estado final del personaje Nuestra Señora de los Cálices

Esto se relaciona con la imagen que se suele representar de España dentro del videojuego, normalmente desde un marcado carácter romántico y estereotípico que Navarrete Cardero (2014) llama “españolada”. Desde esta perspectiva, se nos presenta un concepto muy pertinente desde la teoría de la desautomatización, si bien puede provocar cierta confusión terminológica: el “extrañamiento hispánico” (Acosta Riego y Navarrete Cardero 2017: 30). Este concepto parte del pensamiento de Ortega y Gasset, que ve la España posterior al Concilio de Trento como un país hermético, que se encerró en sí mismo distanciándose del resto de Europa. Si bien esto plantea un debate mayor sobre el papel histórico de España que sobrepasa las posibilidades de este artículo, sí que podemos apoyarnos en esta cuestión en tanto que parte de un imaginario artístico y estético que no necesariamente tiene que corresponderse con la realidad, pero que está presente en la percepción contemporánea del país. Si volvemos a la teoría de la desautomatización, el extrañamiento se define como un procedimiento que saca el objeto artístico fuera de los códigos convencionales de la realidad, generando un efecto de inquietud (Sanmartín Ortí 2008b: 83). De manera práctica, podemos entender el extrañamiento hispánico como una percepción, en gran medida estereotípica, que remarca la identidad española fuera de la convención occidental, como una sociedad que en el pasado fue diferente al resto dentro del imaginario sociocultural contemporáneo. Así se explica la potencialidad de esta singularidad estética en *Blasphemous*, que no se limita solamente a la representación de una cultura local sevillana en el contexto globalizado del videojuego, sino que recurre a un pasado extraño para el público del videojuego que sirve como base en la exploración de lo oculto e inescrutable que desarrolla a través

de sus procedimientos ludoficcionales, con colisiones concretas dentro de su sistema.

3. *BLASPHEMOUS* Y SUS SISTEMAS LUDOFICCIONALES Y ARTÍSTICOS

Una cuestión central para comprender la finalidad estética del videojuego es comprender su lugar sistémico, que desde la teoría de la desautomatización se compone de varias capas y perspectivas. Desde este punto de vista, es necesario plantear en qué lugar se está integrando esta deformación del Barroco español para poder analizar su función estética. Ante esto, existen en *Blasphemous* dos relaciones de corte genérico que moldean su construcción: el *metroidvania* y el recientemente nombrado *soulslike*. Tanto *Blasphemous* como su secuela se enmarcan en estos géneros en un contexto en el que ya se había consolidado su renovación, de tal manera que nos encontramos, en este sentido, ante una estilización (Tyniánov 2018a: 33-34) de los procedimientos anteriormente dados, no limitándose a su imitación, pero sí manteniendo una finalidad semejante en su sistema propio.

Navarro Remesal (2016: 39) hace la distinción entre el sistema externo y el sistema central del videojuego, entendiendo este primero como todo aquello que sale de los límites inmanentes de la obra. Desde la teoría de la desautomatización, el concepto de sistema se vuelve más complejo e interconectado de forma intrínseca; no hablaríamos de dos sistemas, sino de una multiplicidad de sistemas en constante colisión (Shklovski 2007: 315). En este sentido, el sistema artístico del videojuego, en concreto el de los géneros en los que se enmarca, da lugar a una colisión de sistemas "centrales", cuyos elementos internos interactúan a través de la función autónoma (Tyniánov 1992b: 256), que en nuestro caso corresponde a procedimientos esencialmente lúdicos, aunque en ocasiones también narrativos.⁶

Tanto el *soulslike* como el *metroidvania* son subgéneros íntimamente unidos, que repiten procedimientos (Andiloro 2023: 565-566). El primero está marcado por los procedimientos utilizados en los videojuegos de la desarrolladora From Software a partir de *Demon's Souls* (From Software, 2009), del cual *Blasphemous* toma principalmente sus recursos narrativos, que cuentan su historia de un modo fragmentario a través de conversaciones dispersas, elementos visuales en el escenario, su diseño de niveles o la descripción de los objetos, entre otros, los cuales tienden a ser difíciles de interpretar y unir. Por su parte, el *metroidvania* nace de *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) y *Castlevania: Symphony of the night* (Konami Computer Entertainment Tokyo, 1997), caracterizados por disponer de un mapa abierto en dos dimensiones, que se puede explorar según se desbloquean nuevas habilidades.

⁶ En este contexto, se entiende el videojuego por su combinación entre elementos narrativos y lúdicos sin que unos tengan que eclipsar a los otros (Juul 2005), en tanto que *Blasphemous* es una obra ludonarrativa o ludoficcional, que combina en su construcción estética sus distintos procedimientos (Planells de la Maza 2015).



Figura 2. Captura de pantalla de *Blasphemous*, donde se puede ver el mapa del videojuego.

Sin embargo, en *Blasphemous* el componente artístico y narrativo subordina el resto de los procedimientos del sistema. Por ello, se entiende aquí el Barroco español como elemento esencial del videojuego, ya que forma la base del apartado artístico que funciona como factor constructivo y que rompe la convención de otros sistemas. El concepto de principio constructivo o dominante, introducido por van Vught (2021: 293) al videojuego, es lo que mantiene en tensión este factor constructivo y el resto de factores que se tornan subordinados dentro de esta experiencia estética y que cumplen funciones determinadas sin llegar a opacar o presentarse como la principal singularidad del videojuego. Esto lo podemos comprobar a través del diseño de tres elementos centrales del *metroidvania* y del *soulslike* que cumplen una función estética limitada en *Blasphemous*, a pesar de su aportación evidente: la dificultad mecánica, la narración fragmentaria y ambigua, y la exploración.

El *soulslike* tiende a presentar una dificultad mecánica (Jagoda 2018: 205) elevada que obliga a pensar con más cuidado las estrategias a seguir en el combate, el tipo de equipo que se elige o los caminos que se van a tomar. Esto se sustenta ante una función estética central, que Vella (2015) llama “sublime lúdico”, y que asombra al “hacernos experimentar los límites de nuestro conocimiento y comprensión” (Gualeni y Vella 2023: 20). Pero estos videojuegos se sustentan ante una estética de la dificultad más amplia, que no se limita a lo mecánico, sino que se amplía a lo interpretativo y a lo afectivo (Terrasa Torres 2022). Todo esto influye en la construcción de *Blasphemous* y se encuentra presente entre sus características más llamativas. No obstante, no sobresale por encima de videojuegos anteriores: su dificultad mecánica no presenta picos excesivamente remarcables, sino que sigue más bien un “flujo” con pequeños saltos (Juul 2009: 247), que se dan en momentos clave de su narrativa; su forma de narrar

fragmentaria dilata la percepción de su historia, en tanto que procedimiento de obstaculización formal (Shklovski 1992), pero esta no es tan obtusa como otros videojuegos y puede comprenderse rápidamente si se avanza a través de sus niveles, sin depender de una excesiva abstracción ni inventiva para darle un sentido.

El caso de la exploración es especialmente ejemplificativo, puesto que se da una evolución entre *Blasphemous* y su secuela ante una mayor subordinación en relación con el factor constructivo. El primer videojuego seguía la tendencia del *metroidvania*, que recientemente había sido renovado por *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017)⁷ a través de una exploración complicada y una interconexión compleja entre sus niveles, de tal manera que gran parte de la obra consistía en buscar nuevos caminos que se desbloqueaban con habilidades anteriormente bloqueadas. Este tipo de procedimiento dificulta la exploración, ralentizando o posponiendo la percepción de su mundo y permitiendo posteriormente nuevas formas de entender sus niveles y relacionarse con ellos. Sin embargo, *Blasphemous II* optaría por un diseño más guiado donde no sería necesario volver a recorrer gran parte de sus niveles en busca de nuevos caminos, ya que el videojuego indicaría directamente cuál es la dirección que se ha de seguir. Por un lado, esto limita el potencial estético de uno de los principales procedimientos de su género; no obstante, por otro lado, esto permite la expansión del factor constructivo del videojuego y su carácter singular. Este ejemplo corrobora la tesis de que la deformación de la cultura y, en específico, del Barroco español y su materialización en un nuevo estilo artístico de relaciones complejas se convierte en una fuerza subordinante en la que recae el centro de la construcción del videojuego. Pero la presencia del Barroco español no se limita a un uso de procedimientos visuales o narrativos estáticos, sino que toma el lugar de un imaginario con el que se dialoga a la hora de desarrollar un discurso sobre la culpa, la religiosidad y el desengaño.

4. LA PERCEPCIÓN AGUDIZADA DE LA CULPA Y LA SENSACIÓN DE INCERTIDUMBRE ANTE LO OCULTO: LA DINÁMICA DEL DISEÑO DE *BLASPHEMOUS*

El mundo de *Blasphemous* se caracteriza por su dinamismo ludoficcional, es decir, por una búsqueda epistémica (Doležel 1999: 187) que se prolonga y cambia más allá de una estructura estática. El misterio, presentado como un acertijo con múltiples soluciones posibles (Shklovski 2021b: 168), no se dirige a una solución directa y cerrada, en el sentido de que no permita o sugiera un panorama interpretativo que trascienda una realidad evidente. En otras palabras, algunos misterios se resuelven, pero una vez resueltos dan lugar a otros nuevos que

⁷ Esta renovación no se debe interpretar como algo fortuito y único ante un género muerto, ya que son numerosos los *metroidvania* que se desarrollaron los años anteriores. No obstante, estos pasaban por una etapa que Tyniánov (2018b) llamaría intervalo, un momento histórico en el arte en el que un género pasa del centro de su sistema a la periferia. Con *Hollow Knight* nos encontramos ante una superación de la época del intervalo y una nueva canonización de los procedimientos del *metroidvania*.

trascienden su estructura (Shklovski 1971: 350-351). Desde el punto de vista de este dinamismo, podemos analizar misterios cuya función es más simple, que se mezclan con distintos retos, y otros que requieren una reflexión de carácter más general, poniendo en relación distintas partes de su historia.

La culpa es el tema principal y, por lo tanto, la mayoría de los recursos van dirigidos a profundizar en su percepción. Las relaciones sistémicas que hemos visto cumplen esta función a pesar de su mayor o menor presencia, ya que su dificultad ayuda a intensificar la sensación de dolor y sufrimiento que se le adhiere. El mundo de *Blasphemous*, llamado Cvstodia, está habitado por personajes que pasan distintas penitencias y sufren debido a una culpa en ocasiones clara, pero en otras oculta y sin explicación. El ambiente y estilo artístico tenebrista del Barroco español, especialmente el de José de Ribera (Petrou y Arbeláez 2020: 29), permea el videojuego ahondando en la percepción desoladora de su mundo,⁸ incapaz de mostrar esperanza ante el personaje protagonista, el Penitente, cuya imagen se asemeja a la de un nazareno de la Semana Santa sevillana. Su dificultad elevada, si bien no excesivamente más exigente que otros videojuegos de su género, tiene un papel importante a la hora de transmitir esta sensación, combinada con elementos ficcionales relacionados con el dolor. Desde el inicio, *Blasphemous* mantiene una imagen barroca del mártir que parte de la literatura hagiográfica (De La Peña Velasco 2012: 148) y que profundiza en la exaltación del cuerpo imperfecto que difunde dolor, sufrimiento, tensión y emoción (Zuriaga Senent 2015: 194). Desde el punto de vista visual, la función de estos elementos es semejante a la del Barroco español, en tanto que sufren por la deidad de su mundo, el Milagro, de la misma manera que en la representación de los mártires estos lo hacían por Dios.⁹

Sin embargo, al igual que hemos visto que ocurre en el Barroco español, la relación entre las deidades, la religión y sus instituciones se muestran en tensión con una visión crítica que perturba el orden de su mundo. La historia de *Blasphemous*, en su conjunto, plantea una estructura arbórea (Cuadrado Alvarado y Planells de la Maza 2020: 193) de carácter peculiar. El primer videojuego se publicó con dos finales: en el primero, el Penitente no consigue cumplir su misión de liberar a la tierra de Cvstodia de la culpa y su sufrimiento, y acaba muriendo en el intento, olvidado; en el segundo, el protagonista absorbe toda

⁸ A esto se le añade otros elementos como la imagen de la ruina también presente en el Barroco español (Poza Diéguez 2020), que precede al desarrollo romántico, ya que el estado de su mundo del videojuego hace vislumbrar un pasado quebrado y corrompido. Por ejemplo, *Blasphemous II* comienza con la imagen de un acueducto en ruinas, el cual será la primera zona por explorar.

⁹ El uso de la violencia en el videojuego se encuentra en un contexto posterior a la crítica hecha en el medio entre los años 2007 y 2013, donde distintas obras la utilizaron para desautomatizar los dilemas éticos que suponía su recreación (Maier-Zucchino 2023: 386). Esta visión crítica se pierde en *Blasphemous*, en tanto que sería redundante y repetitiva, careciendo de efecto estético. Su función tiende a ser lúdica si no sobresale narrativamente (Van Vught 2016: 205), en cuyo caso suele buscar generar una sensación de desagrado y de lo grotesco. A pesar de ello, lo grotesco no se limita a la violencia y el dolor, sino que, al igual que el Barroco español, se presenta de manera transversal (Domínguez Matito 2015). Por su parte, la apariencia monstruosa de muchos de sus personajes, también cumplen una función de misterio ante una deformidad de carácter extraordinario (Checa 2018: 208).

la culpa de los habitantes de su mundo y se convierte en un símbolo de reverencia hacia el Milagro. Sin embargo, posteriormente a su publicación se añadió un tercer final, que es el que continuaría *Blasphemous II*, en el que el Penitente desentraña los secretos de las deidades superiores de su mundo, se enfrenta a estas y hace desaparecer el ciclo de culpa que el Milagro mantenía en Cvstodia. En la secuela, el Milagro crea a un hijo que desciende de los cielos para volver al mundo, y se repite el procedimiento de los distintos finales: en el primero el Penitente asesina al hijo, aunque ambos se acaban convirtiendo en el símbolo de una nueva religión; en el segundo, consiguen escapar de los designios del Milagro, acabando su penitencia.

Si la culpa se sitúa como sensación central que intenta transmitir el videojuego a través de su visión estética, en un sentido más amplio es el desengaño la cuestión filosófica principal, objeto también de la visión; su construcción artística se enfoca en fomentar la duda ante los planteamientos de su mundo, así como desentrañar sus secretos no visibles. La relación filosófica con la perspectiva desarrollada en el Barroco español es aquí evidente. Aparece en un nuevo contexto, pero responde a unas mismas necesidades en cuanto a la búsqueda de certezas:

El desengaño surge como una respuesta combativa, ardua y ética al punto de partida del pensamiento abordado anteriormente, el engaño con sus múltiples facetas. El hombre no puede permanecer resignado a una caída en el mundo donde la falta de certeza y la inestabilidad son constantes epistemológicas y morales. El hombre precisa reaccionar, y esto es posible, aunque costoso, porque el engaño y las apariencias no son incorregibles e insuperable. No obstante, con el desengaño como respuesta sabia al engaño, la filosofía no se aborda como una constante natural humanamente sencilla y posible, sino como una conquista exigente y privativa para seres que se esfuerzan por la moralidad. La sindéresis de la Ley natural carece de perspectiva en un barroco que parte del engaño generalizado y que para combatirlo propone un arma filosófica con tintes crípticos. (Grande Yáñez 2012: 67)

Entonces, la dinámica sobre la que se construye su mundo ludoficcional plantea una incertidumbre de la que no es fácil escapar, ya que no da lugar a una estructura fija. No obstante, sí que se plantea un enfrentamiento entre los intereses del Milagro y de los habitantes de Cvstodia, en tanto que se acaba desvelando en ambos videojuegos que este, así como otras divinidades, se regocija en la culpa como fin en sí misma, y que manipula al protagonista sin que este lo perciba en una primera instancia. *Blasphemous II* comienza tras este desengaño, por lo que fomenta una actitud crítica ante el camino directo que se puede tomar en él, es decir, seguir las indicaciones de su historia principal sin pararse a investigar las posibles consecuencias de esto, como ya ocurría en el primero. De esta manera, se sugiere una interpretación desde la sospecha, una actitud lúdica con un componente social subversivo centrado en la búsqueda de una verdad soterrada y de difícil acceso. Solamente a través de este tipo de actitud se llega a comprender los finales verdaderos de ambos videojuegos, que no acaban con la muerte

como castigo, sino como expiación, de forma similar a como ocurre en el drama barroco (Benjamin 2003: 131-132).

5. CONCLUSIONES

Si bien no se ha hecho en este artículo una exposición exhaustiva de todas las relaciones que existen en *Blasphemous* con el Barroco español,¹⁰ sí se ha procurado dar una imagen general de las principales características que influyen de forma directa en la construcción artística del videojuego, permitiendo que esta se perciba como extraña por el público del medio y ayudando a crear una estética propia y singular. Desde la perspectiva del imaginario, se ha podido comprobar que el Barroco permea el videojuego con ideas que en ocasiones pueden ser estereotípicas o poco concretas sobre su referente sin que esto sea necesariamente negativo, puesto que sirve para desarrollar una ambientación y arte propio ante el nuevo contexto sociocultural. El resultado de esta deformación se puede analizar desde su finalidad estética a partir de la teoría de la desautomatización, ya que, como hemos visto, los elementos del Barroco español se convierten en parte esencial de su arte como factor constructivo. En un nivel más general, los procedimientos de su género se subvierten a este factor por el principio constructivo, que busca generar un efecto primero de culpa y después de desengaño.

Una cuestión esencial para comprender la relevancia de la deformación estética en *Blasphemous* es su singularidad: cumple una función única dentro del sistema artístico del videojuego, ya que es precisamente su uso de referentes fuera de la convención lo que suscita un efecto desautomatizador capaz de generar una visión estética que agudice la percepción de su mundo. Desde este punto de vista, la metodología aquí desarrollada solo es parcialmente aplicable a otros videojuegos, puesto que cada uno depende de su elemento singular, así como de la propia singularidad del imaginario que puede deformar.

OBRAS CITADAS

- Acosta Riego, David, y José Luis Navarrete Cardero (2017). *Spain lúdica. La imagen romántica de España en el videojuego*. Barcelona: Editorial UOC.
- Andiloro, Andrea (2023). "Understanding Genre as Atmospheric Assemblage: The Case of Videogames". *Television & New Media*, 24(5): 559-570. <https://doi.org/10.1177/15274764231171076>
- Anguita Herrador, Rosario (2004). *El arte barroco español*. Madrid: Ediciones Encuentro.

¹⁰ Por ejemplo, el imaginario que hace uso el videojuego sobre los sueños, comparación de gran interés especialmente a partir de la obra de Quevedo (Ćvitanovic 1969; Garzelli 2018); o el uso de la écfasis en *Blasphemous II* junto al personaje artista que representa el "ingenio barroco" (Román Gutiérrez 2019).

- Anyó, Lluís (2013). "Género y cultura global en el videojuego español", Pasavento. *Revista de Estudios Hispánicos*, 1(2): 247-263. <https://doi.org/10.37536/preh.2013.1.2.638>
- Anyó, Lluís (2023). "Emoción religiosa y catolicismo en España en *Blasphemous*". In Segundo Congreso Internacional DiGRAES23. Fuenlabrada, 16-19. <<http://digraes23.digraspain.org/>> (14 de marzo de 2024).
- Aullón de Haro, Pedro (2015). *La ideación barroca*. Madrid: Casimiro.
- Bajtín, Mijail (1998). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza.
- Benjamin, Walter (2003). *The Origin of German Tragic Drama*. Londres: Verso.
- Berlina, Alexandra (2020). "Ostranenie: to Give back the Sensation of Life", *RUS (São Paulo)*, 11(16): 43-66. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-4765.rus.2020.168820>
- Cámara Outes, Cristian (2020). "Valencias de la desautomatización en la teoría literaria del formalismo ruso", *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*. (34): 342-361. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2020344345
- Castoriadis, Cornelius (2013). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- Checa, Jorge (2018). "Figuraciones de lo monstruoso: Quevedo y Gracián", *La Perinola*, 2: 195-211. <https://doi.org/10.15581/017.2.28221>
- Cuadrado Alvarado, Alfonso y Antonio José Planells de la Maza (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cvitanovic, Dinko (1969). "Hipótesis sobre la significación del sueño en Quevedo, Calderón y Shakespeare". In *El sueño y su representación en el barroco español*, ed. Dinko Cvitanovic. Bahía Blanca: Cuadernos del sur, 9-89.
- De La Peña Velasco, Concepción (2012). "La imagen del mártir en el Barroco: el Ánimo Invencible", *Archivo Español de Arte*, 85(338): 147-164. <https://doi.org/10.3989/aearte.2012.v85.i338.502>
- Doležel, Lubomír (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros.
- Domínguez Matito, Francisco (2015). "Nobles ridículos: observaciones sobre la transversalidad de lo grotesco en el teatro áureo", *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 29(3): 639-53. <https://doi.org/10.15581/008.29.2868>
- D'Ors, Eugenio (2013). "Barroco. Arrabales de Lo Barroco. Revisión Del Barroco". In *Barroco*, ed. Pedro Aullón de Haro. Madrid: Verbum, 95-112.
- Durand, Gilbert (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario: Introducción a la arquetipología general*, trad. Víctor Goldstein. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Erlich, Victor (1969). *El formalismo ruso. Historia-Doctrina*, trad. Jem Cabanes, Barcelona: Seix Barral.
- Garzelli, Beatrice (2018). "Pinturas infernales y retratos grotescos: viaje por la iconografía de los Sueños", *La Perinola*, 10: 133-147. <https://doi.org/10.15581/017.10.28005>
- Grande Yáñez, Miguel (2012). *De Cervantes a Calderón: claves filosóficas del barroco español*. Madrid: Dykinson.
- Gualeni, Stefano y Daniel Vella (2023). "Prólogo. Desasosiego al jugar, una perspectiva existencial". In *Jugar el malestar: lunonarrativas más allá de la diversión*, ed. Marta Martín Núñez. Valencia: Shangrila, 14-21.

- Jagoda, Patrick (2018). "On Difficulty in Video Games: Mechanics, Interpretation, Affect", *Critical Inquiry*, 45(1): 199-233. <https://doi.org/10.1086/699585>
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, Jesper (2009). "Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games". In *The video game theory reader 2*, ed. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf. Nueva York: Routledge, 237-252.
- Kalinin, Ilya (2021). "Viktor Shklovski: Peripecias de la teoría, aventuras del teórico". In Viktor Shklovski. *Sobre arte y literatura*, ed. Cristian Cámara Outes. Madrid: Ediciones Así-métricas, 6-64.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy (2013). *L'esthétisation du monde: vivre à l'âge du capitalisme artiste*. París: Gallimard.
- Maier-Zucchino, Evan Jules (2023). "Developing Meaning: Critical Violence and Eudaimonic Entertainment in the Seventh Console Generation", *Games and Culture*, 18(3): 380-401. <https://doi.org/10.1177/15554120221100817>
- Maravall, José Antonio (1975). *La Cultura del barroco: análisis de una estructura histórica*. Barcelona: Ariel.
- Martínez Obregón, Alejandro (2014). *Actualidad y vigencia del barroco*. Madrid: Verbum.
- Mitchell, Alex y Jasper Van Vught (2023). *Videogame Formalism. On Form, Aesthetic Experience and Methodology*. Ámsterdam: Amsterdam University Press.
- Navarrete Cardero, José Luis (2014). "La imagen romántica de España en el Videojuego", *Rassegna iberistica*, 37(102): 215-228. <https://doi.org/10.14277/2037-6588/25P>
- Navarro Remesal, Víctor (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, Víctor y Óliver Pérez Latorre (2022). *Perspectives on the European Videogame*. Ámsterdam: Amsterdam University Press.
- Nitsch, Wolfram (2018). *El teatro barroco como campo de juego: estudios sobre Lope de Vega y Tirso de Molina*, trad. Elvira Gómez Hernández. Kassel: Edition Reichenberger.
- Penix-Tadsen, Phillip (2016). *Cultural code: video games and Latin America*. Cambridge: The MIT Press.
- Pérez Latorre, Óliver (2016). "Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games", *Anàlisi* (54): 15-30. <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>
- Pérez Latorre, Óliver (2023). *Imaginaris ludonarrativos: análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Valencia: Shangrila.
- Petrou, Aspacia y Lucrecia Arbeláez (2020). "El tenebrismo como representación del mal y la fealdad en la pintura religiosa del barroco español. Siglo xvii", *Revista de Filosofía*, 35(89): 7-36.
- Planells de la Maza, Antonio José (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: de 'Super Mario' a 'Portal'*. Madrid: Cátedra.
- Poza Diéguez, Mónica (2020). "Cadáver son las que ostentó murallas. La ruina en el discurso barroco español", *eHumanista: Journal of Iberian Studies*, 44: 16-32.
- Pozuelo Yvancos, José María y Rosa María Aradra Sánchez (2000). *Teoría del canon y literatura española*. Madrid: Cátedra.

- Quero Leal, Andrea Carolina (2023). "*Blasphemous*: la herejía en el apocalipsis". In Segundo Congreso Internacional DiGRAES23. Fuenlabrada, 20-24, <<http://digraes23.digraspain.org/>> (14 de marzo de 2024).
- Rodríguez de la Flor, Fernando (2002). Barroco: representación e ideología en el mundo hispánico, 1580-1680. Madrid: Cátedra.
- Román Gutiérrez, Isabel (2019). "Del ingenio barroco al genio ilustrado: los prolegómenos de la imagen autorial del genio en España", *Bulletin hispanique*, 121(2): 645-682. <https://doi.org/10.4000/bulletinhispanique.9293>
- Ros Velasco, Josefa, César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda (2022). "Near-Death Experience in Video Games or How Looking Death in the Eyes Can Be a Sales Concept: The Case of *Blasphemous* from an Anthropological, Metaphysical, and Promotional Standpoint", *Escritura e Imagen*, 18: 45-65. <https://doi.org/10.5209/esim.84833>
- Sanmartín Ortí, Pau (2006). La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <<https://eprints.ucm.es/id/eprint/7496/>> (14 de marzo de 2024).
- Sanmartín Ortí, Pau (2008a). Otra historia del formalismo ruso. Madrid: Lengua de trapo.
- Sanmartín Ortí, Pau (2008b). "Esbozo para una teoría de los efectos literarios" in *Éxodos. Estética y teoría literaria*, ed. Alberto Fernández y Pau Sanmartín Ortí. Madrid: Visión, 73-95.
- Shklovski, Viktor (1971). *Sobre la prosa literaria*, trad. Carmen Laín González. Madrid: Planeta.
- Shklovski, Viktor (1992). "La conexión de los procedimientos de la composición del *siuzhet* con los procedimientos generales del estilo". In *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín. Polémica, historia y teoría literaria*, ed. Emil Volek. Madrid: Editorial Fundamentos, 123-156.
- Shklovski, Viktor (1975). *La cuerda del arco: sobre la disimilitud de lo similar*, trad. Victoriano Imbert. Madrid: Planeta.
- Shklovski, Viktor (2007). *Energy of Delusion: A Book on Plot*, trad. Shushan Avagyan. Champaign: Dalkey Archive Press.
- Shklovski, Viktor (2021a). "El arte como procedimiento". In *Viktor Shklovski. Sobre arte y literatura*, ed. Cristian Cámara Outes. Madrid: Ediciones Asimétricas, 110-129.
- Shklovski, Viktor (2021b). *On the Theory of Prose*, trad. Shushan Avagyan. Dallas: Dalkey Archive Press.
- Sicart, Miguel (2014). *Play matters*. Cambridge: The MIT Press.
- Snyder, Jon R (2014). *La estética del barroco*, trad. Juan Antonio Méndez. Boadilla del Monte: Antonio Machado Libros.
- Soldevilla Pérez, Carlos (2013). *Ser barroco: una hermenéutica de la cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Terrasa Torres, Mateo (2022). *La estética de la dificultad: teoría y motivos en el videojuego*. Santander: Shangrila.
- Todorov, Tzvetan (1965). "L'héritage méthodologique du formalisme", *L'Homme*, 5(1): 64-83. <https://doi.org/10.3406/hom.1965.366688>

- Tyniánov, Yuri (1972). El problema de la lengua poética, trad. Ana Luisa Poljak. Buenos Aires: Siglo xxi.
- Tyniánov, Yuri (1992a). "El hecho literario". In Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria, ed. Emil Volek. Madrid: Editorial Fundamentos, 205-225.
- Tyniánov, Yuri (1992b). "Sobre la evolución literaria", in Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria, ed. Emil Volek. Madrid: Fundamentos, 251-267.
- Tyniánov, Yuri (2018a). "Dostoievski y Gógol. Hacia una teoría de la parodia", ed. Yuri Tyniánov. El intervalo y otros ensayos, ed. Cristian Cámara Outes. Madrid: Ediciones Asimétricas, 30-57.
- Tyniánov, Yuri (2018b). "Sobre el intervalo". In Yuri Tyniánov. El intervalo y otros ensayos, ed. Cristian Cámara Outes. Madrid: Ediciones Asimétricas, 120-165.
- Van Vught, Jasper (2016). Neoformalist Game Analysis A Methodological Exploration of Single-Player Game Violence. Tesis doctoral. University of Waikato. <<https://hdl.handle.net/10289/10696>> (14 de marzo de 2024).
- Van Vught, Jasper (2021). "What Is Videogame Formalism? Exploring the Pillars of Russian Formalism for the Study of Videogames". Games and Culture, 17(2): 284-305. <https://doi.org/10.1177/15554120211027475>.
- Vella, Daniel (2015). "No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime". Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 15(1). <<https://gamestudies.org/1501/articles/vella>> (14 de marzo de 2024).
- Venegas Ramos, Alberto (2020). Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.
- Venegas Ramos, Alberto y Sergio Gutiérrez Manjón (2021). "La memoria estética del videojuego: Representaciones audiovisuales de Andalucía en *Blasphemous*", Miguel Hernández Communication Journal, 12: 565-586. <https://doi.org/10.21134/mhjournal.v12i.1325>
- Wölfflin, Heinrich (2016). Conceptos fundamentales de la historia del arte, trad. José Moreno Villa. Barcelona: Espasa.
- Zuriaga Senent, Vicent Francesc (2015). "El cuerpo de los mártires y la visión simbólica del dolor". In Valor discursivo del cuerpo en el barroco hispánico, ed. Rafael García Mahiques y Sergi Doménech García. Valencia: Universitat de València, 183-196.