

La representación sociocultural de España en los videojuegos. El caso de Blasphemous II

The sociocultural representation of Spain in video games. The case of Blasphemous II

13

ARTÍCULO



Guillermo Paredes-Otero

Universidad Nebrija

Doctor en Periodismo (Universidad de Sevilla, 2023) con una tesis sobresaliente cum laude sobre eventos de videojuegos y periodismo especializado. La investigación académica le ha llevado a publicar más de una treintena de artículos y capítulos sobre el videojuego como fenómeno cultural, ludonarrativa y especialización periodística. Autor de libros como 'El periodismo de videojuegos en España: Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural' y 'Game Over? Los efectos del COVID-19 en el sector de los videojuegos'. Ejerce la docencia en la Universidad Nebrija, con asignatura sobre Gamificación, y en la Universidad de Anáhuac sobre Comunicación Inmersiva.

gparedes@nebrija.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9732-521X>

Resumen

El videojuego tiene la capacidad de representar sociedades y establecer relaciones con otros ámbitos artísticos. Unas expresiones interactivas están asociadas a tópicos cuando reflejan la imagen de España. A través del análisis lúdiconarrativo de *Blasphemous II* (The Game Kitchen, 2023), se pretende estudiar cómo este título muestra la cultura y la sociedad española y la relación de dichas representaciones con los elementos videolúdicos. Los resultados mani-

fiestan que este juego se apropia de elementos religiosos, sociales, y artísticos para construir un mundo interactivo donde escenarios, personajes e historia están inspirados en el patrimonio español a través de alusiones, pero sin recurrir a estereotipos.

Palabras clave

Artes culturales, cultura interactiva, intermedialidad, representación audiovisual, videojuego.

Abstract

Video games have the ability to represent societies and establish relationships with other artistic fields. Interactive expressions are associated with stereotypes when they reflect the image of Spain. Through a ludicarrative analysis of *Blasphemous II* (The Game Kitchen, 2023), we aim to study how this title portrays Spanish culture and society and the relationship between these representations and video game elements.

The results show that this game appropriates religious, social, and artistic elements to build an interactive world where settings, characters, and the story are inspired by Spanish heritage through allusions, but without resorting to stereotypes.

Key words

Cultural arts, interactive culture, intermediality, audiovisual representation, video game.

1. INTRODUCCIÓN

El videojuego ha crecido en relevancia, hasta integrarse en la sociedad y la cultura como otros medios ya consolidados (cine y televisión) hicieron previamente; así, pasan a formar parte de la historia sociocultural (Aloy, 2023). El ocio interactivo invita a reflexiones y a usos alternativos, a través de la tecnología dentro del ámbito artístico (Chávez, 2023). A ello, también ha contribuido la conexión que el videojuego tiene con otros formatos artísticos como los cómics y la animación (Villén et al., 2020). Muchas obras han encontrado inspiración o se han producido a partir de videojuegos, lo que ha dado lugar a creaciones heterogéneas que sirven para conocer cómo se crean, distribuyen y reimaginan las expresiones artísticas en la cultura contemporánea (García, 2016).

Entendido como objeto cultural, el videojuego es “el resultado del progreso tecnológico, de la evolución de la ciencia, del ingenio y, claro está, del arte (...). Un arte en el que su idiosincrasia se encuentra en la interactividad” (García Raso, 2018, pp. 262-263). Precisamente es la capacidad de controlar los elementos que aparecen en la pantalla lo que diferencia al videojuego de otras artes, hasta el punto de crear nuevas estructuras narrativas y generar nuevos discursos y oportunidades expresivas (Martínez-Cano,

2018). El ocio interactivo es capaz de generar emociones (García Raso, 2018), ya sea a través de la historia, los personajes, la música o el diseño de los escenarios, al ser una experiencia sensorial, corpórea y emocional que parte, en muchos casos, de vivencias reales. Es decir, son “experiencias hechas de experiencias” (Muriel y Crawford, 2023, p. 150).

De entre los relatos presentes en los videojuegos, se pueden encontrar tradiciones y memorias heredadas de una sociedad para evitar que se pierdan, además de que estos mundos virtuales no nacen del vacío, sino que están basados en imágenes y fuentes anteriores sobre las que se construyen (Venegas, 2022b). Como objeto cultural, el videojuego está sujeto a la dicotomía de producción artística y también comercial (Oulton, 2020). Al ser productos que, en la mayoría de los casos, buscan un beneficio económico, a la hora de representar unos hechos o mostrar una sociedad o grupo hay tensiones entre la verosimilitud y el entretenimiento (Venegas, 2022a).

El foco de esta investigación se centra en las características del videojuego, su capacidad representativa y su intermedialidad, para realizar un caso de estudio enfocado en *Blasphemous II* (The Game Kitchen, 2023). Los objetivos son, por un lado, estudiar la imagen que ofrece *Blasphemous II* de la cultura y la sociedad española

y, por otra parte, analizar las relaciones establecidas entre las representaciones culturales y sociales de España con los elementos del videojuego.

1.1. LA HIBRIDACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON LAS ARTES CULTURALES

El videojuego está estrechamente relacionado con otros formatos artísticos como la literatura, el cine o la música (Aloy, 2023; Villén et al., 2020). Los artistas recurren al videojuego como una herramienta de crítica hacia el estado de la industria, lo que deja como factores secundarios a la jugabilidad (García, 2016). De ahí, se establece que el ocio interactivo sea un dispositivo artístico y cultural relacionado con el desarrollo independiente (Venegas y Gutiérrez-Manjón, 2021). También existen los conocidos como *artivistas* (Urroz, 2019), que son artistas que recurren al videojuego como acción de protesta ante alguna cuestión social.

Para García (2016), estamos ante *Aesthetic art games*, que son videojuegos en donde predomina la estética; sin embargo, pueden producirse hasta tres variantes diferentes: los *Game Art*, o el apropiarse del juego para crear arte, por ejemplo al recrear una galería; *Artgames*, o juegos para reflexionar sobre temas clásicos, como otras formas expresivas ya han hecho; y los *Artist's game*, que satisfacen, al mismo tiempo, los estándares de la industria y del arte.

Otro factor que ayuda a entender la importancia del videojuego en la esfera artística es el rol del usuario. Aparte de tener a 3.305 millones de usuarios a nivel mundial, y generar una facturación de 183,9 billones de dólares en 2023 (Newzoo, 2024), gracias al videojuego se ha producido una resignificación de los roles de autor y receptor en el arte (Celeste, 2013); así, cada jugador es tanto un posible consumidor

de dicha obra artística como creador. Entendida como cultura transmedia (Guerrero-Pico, 2015; Scolari, 2009), las estructuras narrativas son capaces de expandirse a través de lenguajes (interactivos, verbales, gráficos, etc.) y medios (cine, cómic, libros, videojuegos, televisión, etc.). En este punto, se vuelve fundamental la participación del usuario, debido a los lazos afectivos que establece con la obra original. Por ello, surgen estrategias de apropiación como los *fanfics* o historias creadas por fans, donde se reimaginan universos ficcionales (Guerrero-Pico, 2015); *fanfilms*, películas producidas y protagonizadas por los usuarios (Paredes-Otero, 2022a); y *fanarts*, o imágenes (Dovey y Kennedy, 2006).

Al margen de adaptaciones transmedia, existe una relación de beneficio mutuo entre el videojuego y el resto de los formatos artísticos. El ocio interactivo y el cine son dos industrias que están relacionadas, ya sea con películas que emplean tecnología propia del videojuego, como la realidad virtual; técnicas interactivas, como la toma de decisiones en el género híbrido de las películas interactivas o *full motion video*; o videojuegos con un apartado narrativo y gráfico, que llegan a ser considerados como cine (Villalobos, 2014; González, 2019). Para el teatro, existe el concepto de ludovivio, que consiste en producciones escénicas dentro de videojuegos (Chávez, 2023). El mismo autor señala que el ocio interactivo se convierte en un lugar donde se representan prácticas artísticas con elementos teatrales y escénicos como la performance, la acción escénica, o el teatro representado virtualmente, “sin una intermediación tecnológica de carácter contemplativo, sino participativo” (p. 95).

La pintura es una de las principales fuentes a las que suelen recurrir los desarrolladores, sobre todo para reconstruir videojuegos históricos (Venegas, 2022a). Para Rajewsky (2005),

existen tres conexiones entre ambos. Primero, están las transposiciones mediales, o cómo un producto se transforma en otro, por ejemplo, al adaptar un cuadro al formato videolúdico, como en *Nubla* (Gammera Nest, 2016), que está basado en obras del Museo Thyssen. Segundo, se puede hablar de las hibridaciones, donde se mezclan ambos formatos para dar lugar a mundos ficcionales pictóricos; son juegos que destacan por su apariencia visual, como *Gris* (Nomada Studio, 2018). Por último, están las referencias intermediales, que consisten en videojuegos que citan a otros productos artísticos. Por ejemplo, *Assassin's Creed: The Ezio Collection* (Ubisoft, 2016) tiene como coleccionables pinturas del Renacimiento italiano.

El videojuego como objeto cultural (Muriel y Crawford, 2023) forma parte de un patrimonio que es protegido y preservado (Aloy, 2023). En los últimos años, espacios culturales han empezado a participar activamente en la conservación del ocio interactivo, a través de diversas iniciativas. Por ejemplo, la Biblioteca Nacional de España inició en 2021 un plan de recopilación de los más de seis mil videojuegos españoles creados. Se buscaba, además, facilitar su acceso para evitar que caigan en el olvido (Luna, 2021).

Igualmente, los museos cumplen un papel relevante, más allá de servir de inspiración a los creadores de ocio interactivo, quienes fotografían los objetos, para posteriormente trasladarlos a los mundos ludoficcionales, con la intención de aportar verosimilitud (Venegas, 2022a). Existe una musealización del videojuego (Aloy, 2023) con la creación de museos dedicados exclusivamente a este formato, como el Museo Arcade Vintage, en Alicante, u OXO Museo del Videojuego, en Málaga. Además, se organizan eventos que sirven para potenciar el factor artístico del videojuego, como conciertos sobre bandas sonoras, exposiciones como *Game On*.

La historia del videojuego 1972-2020 o *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla*, entre 2019 y 2020, o la muestra de colecciones de consolas retro en ferias de videojuegos (Paredes-Otero, 2022b).

Los museos han entendido la importancia que tiene el videojuego y se han renovado para aprovechar su impacto en la vida cotidiana y sus posibilidades educativas y difusión del patrimonio (Aloy, 2023). Por ello, hay hasta tres modelos diferentes para preservar el videojuego: el modelo historicista-arqueológico, preocupado en entender la evolución del juego digital a través del tiempo; el modelo sociológico, donde el ocio interactivo se estudia como fenómeno socio-cultural; y el modelo festival, o las actividades que se desarrollan sobre el mismo (Oulton, 2020). Se trata de una preservación cultural que llega a ser recíproca con el ocio interactivo, como lugar desde el que dar a conocer y evitar que se olviden otros fenómenos artísticos.

1.2. LA REPRESENTACIÓN DE ESPAÑA EN LOS VIDEOJUEGOS

Desde el comienzo de la industria española del videojuego, a finales de los años ochenta, España ha sido fuente de inspiración y localización, con títulos centrados en otros fenómenos culturales como libros (*El Quijote* (Dinamic, 1987)), tebeos (*Zipi y Zape* (Drop Soft, 1989)) o series de televisión (*Curro Jiménez* (Zigurat, 1989)). A la vez, también hay títulos que se centran en acontecimientos históricos (*El descubrimiento de América* (OMK, 1986)) y política (*Objetivo: La Moncloa* (Software Center, 1986)) (Relinque y Fernández, 2015). Esto se debe a que el videojuego “está imbuido de un determinado espíritu de época que le permite compartir características de las películas, cómics o canciones del momento, ya sea a través de su estética,

temática o mediante la construcción de determinadas mecánicas” (Acosta-Riego y Navarrete-Cardero, 2017, p. 164).

Sin embargo, a nivel internacional, los videojuegos se han construido con base en una serie de estereotipos que giran en torno al flamenco, los toros o la paella, y distorsionan la imagen de España (Venegas y Gutiérrez-Manjón, 2021). *Resident Evil* (Capcom) ambientaba su cuarta entrega en una España rural y mostraba incongruencias, como que aún se usara la peseta; además, el juego contaba con doblaje latinoamericano. Estos son tópicos también vistos en *Street Fighter*, con el personaje de Vega, luchador flamenco, cuyo escenario tienea mujeres vestidas de gitana que bailan en una caseta de feria. También se puede mencionar el caso de la selección española de *Harry Potter: Quidditch World Cup* (Electronic Arts, 2003), que compete en una plaza de toros y viste de toreros (Díaz, 2023).

Los juegos de lucha son muy propensos a ofrecer esta imagen estereotipada. Se lo puede evidenciar desde el nombre de los personajes, como Cervantes de León, en la saga *Soul Calibur* (Namco Bandai), hasta la vestimenta, con Laurence Blood (*Fatal Fury 2* (SNK, 1992)), un ex-torero con capote y estoque (Esteve, 2015). Otras asociaciones giran en torno a la picaresca española y figuras como el gitano, el bandolero o la mujer fatal (Acosta-Riego y Navarrete-Cardero, 2017). Respecto a esta última iconografía, destacan personajes como Marcela Macarena Vázquez (*Ace Combat Zero* (Namco, 2006)) quien, a pesar de estar en un juego de aviación, viste traje de flamenca.

Estas ideas exageradas, y en ocasiones erróneas, de España, que son transmitidas a través de manifestaciones artísticas, se conocen como españoladas (Acosta-Riego y Navarrete-Cardero, 2017; Fernández-Vara, 2021). La alternativa

a estas representaciones estereotipadas la encontramos en videojuegos que sirven para reivindicar los elementos culturales e identitarios. Esta investigación gira en torno a uno de dichos títulos, *Blasphemous II* (*The Game Kitchen*, 2023), secuela de una franquicia que, por contenido, recepción y cobertura mediática, se diferencia del resto de desarrollos interactivos españoles.

1.2.1. BLASPHEMOUS, UNA SAGA ESPAÑOLA DIFERENTE DE VIDEOJUEGOS

Blasphemous es un videojuego español desarrollado por el estudio sevillano The Game Kitchen y lanzado a la venta en septiembre de 2019, de corte metroidvania; es decir, de plataforma no lineal, donde hay que explorar diversas zonas de un enorme mapa, conforme se van adquiriendo habilidades y objetos que den acceso; además, tiene una dinámica *soulslike*, que consiste en combates ante enemigos que dan poco margen para el error y donde morir es una constante.

La historia tiene lugar en la tierra imaginaria de Cvstodia, pero ambientada en Andalucía y su folklore (RTVE, 2019). Ahí, el jugador toma el rol de El Penitente, el último integrante de la Hermandad del Lamento Mudo que, con su espada Mea Culpa, debe hacer frente a las criaturas creadas por la deidad El Milagro y son un reflejo del dolor, castigo y penitencia de los ciudadanos.

Esta premisa despertó el interés de los jugadores, incluso antes de su lanzamiento. De una campaña inicial de 50.000 dólares en Kickstarter para financiarse, los usuarios respondieron de forma que se alcanzó dicha cantidad en un día y, al término del plazo, el estudio recaudó casi 300.000 dólares (Brugat, 2020). Esto fue indicativo del éxito que iba a tener, ya que el título de The Game Kitchen ha sido uno de los

pocos títulos españoles en superar la barrera del millón de unidades vendidas (Brugat, 2021).

El factor diferencial de *Blasphemous*, que le ha permitido destacar en una industria española de videojuegos que lanza cientos de títulos al año, sin importar el género o la plataforma (Paredes-Otero, 2024), y tener repercusión tanto en España como a nivel internacional, ha sido su ambientación, basada en el sur de España. El cómo esta ha sido representada, con referencias histórico-artísticas de cuadros, lugares, leyendas y folklore andaluz, han hecho que el juego de The Game Kitchen sea objeto de estudio. Autores como Venegas y Gutiérrez-Manjón (2021) y Anyó (2023) han analizado las relaciones referenciales que se dan en *Blasphemous* respecto a otras artes y la resignificación de imaginarios previos, como la religiosidad cristiana barroca, la ciudad de Sevilla y la cultura andaluza.

En agosto de 2023, salió a la venta *Blasphemous II*, para continuar el viaje de El Penitente en una nueva región de Cvstodia, con nuevas armas y enemigos, pero la misma jugabilidad y apartado visual. De nuevo, se le da importancia al folklore andaluz ya que, como indican Enrique Cabeza, director creativo, y Maikel Ortega, *Lead Game Designer* del juego, este es uno de los factores que ha hecho destacar esta franquicia por encima de las demás.

Para hacerte un hueco en el mercado de videojuegos, que está tan saturado y es tan competitivo, tienes que llamar la atención. (...) En *Blasphemous* optamos por ese camino; por llevar cosas nuestras a un mundo de fantasía oscura. Esta idea se repitió en la segunda entrega con idéntico resultado ya que a la gente le gusta ver representada su cultura en el juego. (Saloz, 2023, pp. 46-48)

El resultado ha sido una valoración de 84 sobre 100 de media en Metacritic, según la crítica de los medios, y un 7.8 según los usuarios. Además tiene repercusión tanto en prensa especializada (Leiva, 2023) como en medios generalistas (Rodríguez, 2023). De hecho, la mera aparición de críticas en prensa especializada ya es un logro, debido a que el videojuego independiente español no es propenso a que reciba cobertura en estos medios, los cuales optan por desarrollos de grandes compañías o Triples A (Paredes-Otero, 2024).

La repercusión que ha recibido la saga *Blasphemous* no es debido solamente a haber ganado premios a Mejor Juego del año, arte o diseño (*3DJuegos*, 2020; Montes, 2023) o tenga un fenómeno transmedia con cómics y *fanarts* (The Game Kitchen, 2024). La razón es que tiene una identidad cultural propia, alejada de la mayoría de las producciones videolúdicas, enfocadas a contentar al mercado anglosajón, con un “compendio de referencias históricas, artísticas y religiosas mezcladas y deformadas hasta encajar” (Venegas y Gutiérrez-Manjón, 2021, p. 576). Esto marca un punto de inflexión en el uso de referencias locales para ambientar un videojuego español.

2. METODOLOGÍA

A través de un enfoque descriptivo, en este trabajo se pretende responder a dos preguntas de investigación: ¿*Blasphemous II* ofrece una imagen de la cultura y la sociedad española alejada de estereotipos a través del videojuego? y ¿qué relación se establece entre las representaciones culturales y sociales propias de España y los diferentes elementos del ocio interactivo? Con estas cuestiones, se aborda tanto la representación dentro del videojuego como la intermedialidad de este con otras artes culturales.

Se ha seleccionado el juego de The Game Kitchen debido al éxito que la franquicia ha cosechado en ventas, repercusión mediática y galardones, así como por el hecho de que su precuela ya ha sido estudiada académicamente con fines similares (Venegas y Gutiérrez-Manjón, 2021; Anyó, 2023) y cuyos resultados son un precedente para la presente investigación.

La ludonarrativa (Cuadrado y Planells, 2020) ha sido el área de estudio aplicada a *Blasphemous II*, cuyos resultados se han obtenido a través de la experiencia de juego a lo largo de una partida de 36 horas. En ese tiempo, se ha explorado todo el mapa, realizado todas las misiones, interactuado con todos los personajes (aliados y enemigos) y completado la historia. El análisis se ha centrado en la observación de los elementos propios de cualquier narración (personajes, enemigos, historia y lugares) y del videojuego (misiones y mecánicas).

Gracias a investigaciones y entrevistas a los desarrolladores publicadas en diferentes medios (RTVE, 2019; Saloz, 2023) se han podido conocer las inspiraciones artísticas a las que The Game Kitchen recurrió para crear la franquicia *Blasphemous*. Esto ha servido de base para construir una tabla compuesta por el elemento interactivo del juego (personaje, enemigo, lugar, arma, etc.), la referencia a la que hace alusión, la categoría de dicha referencia (sociedad, religión, monumento, pintura y escultura) y su papel en *Blasphemous II*.

Los resultados se han expuesto a lo largo de cuatro bloques (religión, sociedad, pintura y monumentos y esculturas). En estos bloques, se usan composiciones visuales como acompañamiento del texto; así, se muestra el elemento de juego y, al lado, su referencia real.

3. RESULTADOS

3.1. RELIGIÓN

Todo el *lore* de *Blasphemous II* está basado en la religión católica. Todo empieza desde su protagonista, el Penitente, ataviado con túnica y capirote propios de la Semana Santa; este último está rodeado por una corona de espinas. Lo religioso se hace presente hasta en una de las armas que porta, Veredicto, que es un incensario que realiza mayor cantidad de daño y que tiene un ataque relacionado con el fuego, al tener efecto ígneo.

Todo ocurre en Cvstodia, una región que vive ante la inminente llegada de la Devoción encarnada, la representación física de El Milagro, la deidad que necesita de la devoción de los fieles para manifestarse. El lugar al que el jugador debe llegar es a la Ciudad del Santo Nombre, a la que se accede tras eliminar a tres enemigos llamados *Los tres remordimientos*. El juego empieza después de resucitar, tras morir al final del primer juego.

Muchos personajes secundarios provienen del ámbito religioso (ver Figura 1)¹. Montañés es Juan Martínez Montañés, escultor andaluz del siglo XVI y XVII, cuya apariencia es la que puede contemplarse en el óleo sobre él en el Museo del Prado (Madrid). Su tarea en *Blasphemous II* es terminar su última escultura, por lo que necesita que el Penitente le lleve sus herramientas perdidas. A cambio, Montañés ampliará el retablo que el protagonista lleva a su espalda para potenciar sus habilidades.

¹ Descripción de la Figura 1 (ver en la siguiente página): A la izquierda, capturas de pantalla de *Blasphemous II* tomadas por el autor. A la derecha, y respectivamente, imagen de un penitente propio de la Semana Santa española (Wikimedia Commons), confesionario en una iglesia (Wikimedia Commons); y talla de un querubín propia del arte barroco (Wikimedia Commons).

Las mejoras son el objetivo final de la misión secundaria que encarga Próximo; esta misión consiste en encontrar a todos sus hermanos, que están encerrados en urnas; así, el jugador podrá escalar una torre llena de recompensas. Un personaje basado en los querubines. Otras figuras surgen de acciones religiosas concretas. Reverencia es una mano gigante ubicada en una iglesia, ante la cual, el Penitente puede darle los coleccionables conocidos como *Besos fervorosos*. Al entregar los coleccionables, aumenta la barra de Fervor que permite hacer ataques especiales. Este apartado jugable está sustentado en los besamanos como gesto de sumisión ante figuras religiosas. En otro templo está 'El Confesor', ubicado dentro de un confesionario y elimina la culpa del Penitente obtenida tras ser derrotado por los rivales, disminuyendo su capacidad de ataque. Esta es una imagen que gravita en el hecho de arrepentirse de los pecados y búsqueda del perdón.

Figura 1

Referencias religiosas presentes en Blasphe-mous II



Fuente: elaboración propia

Régula se cimenta en la reliquia del paño de la Verónica que se usó para limpiar el rostro de Cristo mientras cargaba la cruz. En *Blasphe-mous II*, este personaje, por envidia, usó un paño para robar la cara de una santa. Su castigo fue que se tuvo que transformar en un ser enorme y tuvo que sujetar, sobre sus hombros, la entrada de un templo a punto de derrumbarse.

Los enemigos también tienen denominaciones y vestimentas propias del catolicismo: los arzobispos llevan la sotana roja, dorada y blanca y la mitra sobre unas cabezas invisibles; tienen, además, una espada en cada mano. Los capamagnas van completamente de rojo, como los cardenales. Mientras tanto, los turiferarios están diseñados como penitentes con capirote negro e incensarios como armas que recuerdan a la Semana Santa granadina.

Otros rivales conocidos, como Reliquias, toman su nombre de los cráneos de santos conservados en urnas de cristal que hay en las iglesias. El jefe final, conocido como *Lesmes, sacristán incorrupto*, se caracteriza por tener una urna en su vientre con una cabeza incorrupta; mientras tanto, *El Gran Preceptor Radamés* lleva un ataúd de vidrio en la espalda que recuerda a los cuerpos momificados de los templos. Este personaje también alude al cuadro *Saturno devorando a su hijo* (Goya, 1823), ya que la forma de recuperar vida es al comer cadáveres.

Todos los jefes finales tienen simbología religiosa. La capa de *Eviterno, Padre de los penitentes* apunta a los mantos procesionales y tiene el estigma de un clavo que atraviesa su mano. Si se continúa con la Semana Santa, *Oroespina, bordadora mayor* se inspira en la figura de Catalina de Erauso, del Siglo de Oro Español, conocida como *La monja alférez* (González, 2020). Ambas mezclan la religión con la condición de soldado. En el caso de Orospina, al margen de

hacer un guiño a las bordadoras de los mantos, su jugabilidad se basa en el manejo del estilete para atacar y desplazarse a través de los hilos para tejer. Por último, *Benedicta, de la perpetua oración*, con su velo blanco y que carga un cuerpo, evoca a la talla de Cristo en brazos de la muerte (Flecha, 2011). Su sobrenombre, además, recuerda a los lugares de culto abiertos las 24 horas todos los días del año y disponibles para el rezo.

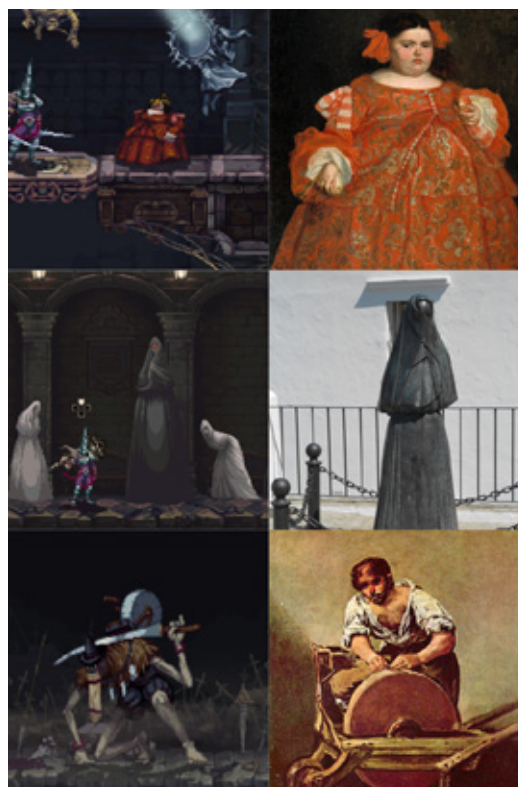
3.2. SOCIEDAD

Muchas de las representaciones de *Blasphemous II* giran en torno a la sociedad española (ver Figura 2)². No faltan leyendas como La Santa Compañía (Galicia), que es la procesión de muertos que sale de noche y reza por los bosques; esa es una procesión que viste con túnicas negras y que, si se detiene delante de una casa, significa que alguien dentro fallecerá en breve. En determinados lugares del mapa, el Penitente se encontrará a la Procesión de Sombras, que lleva un coche fúnebre; al verla, nos entrega objetos especiales. Para ello, es necesario realizar un pago, la Falsa Moneda, que es un objeto inspirado en la copla *La Falsa Monea* (Mostazo, 1936) (Figura 2)

Una segunda leyenda es la de Svsona Ben Sudón, hija de un judío converso que vivía en la judería de Sevilla en el Siglo XV. Conocida como la *fermosa hembra*, debido a su belleza, mantenía un romance con un caballero cristiano. La historia cuenta cómo, ante los ataques que

Figura 2

Referencias sociales presentes en Blasphemous II



Fuente: elaboración propia

recibían los judíos, estos decidieron reunirse y planear una sublevación. Temerosa de que muriera su amado, Svsona le avisó del plan, y su amado hizo lo propio con las autoridades; así, todos los implicados, incluyendo el padre de Svsona, fueron ejecutados. Arrepentida, en su testamento dejó escrito que, al morir, deseaba que su cabeza fuera clavada en la puerta de su casa. Actualmente, en el barrio de Santa Cruz está la calle Susona, en honor a este personaje; además, hay una placa que cuenta esta historia (Diario de Sevilla, 2023). En *Blasphemous II*, el Penitente puede encontrar dicha calavera, además de ser *Susona, la hermosa fembra* uno de los enemigos finales, cuyo punto débil es precisamente la cabeza.

Los personajes con los que interactúa el usuario pertenecen a grupos sociales de la historia

² Descripción de la Figura 2 (ver en la siguiente página): A la izquierda, capturas de pantalla de Blasphemous II tomadas por el autor. A la derecha y respectivamente, pintura del personaje histórico Eugenia Martínez Vallejo apodada La Monstrua, realizada por Carrero de Miranda y ubicado en el Museo del Prado (Madrid) (Wikimedia Commons); estatua de La Cobijada en Vejer (Cádiz) (Wikimedia Commons); y cuadro El afiador, de Francisco de Goya en el Museo de Bellas Artes (Budapest) (Wikimedia Commons).

de España. Las Hermanas del cobijo son una misión secundaria en la que el jugador debe reunir a un grupo de mujeres vestidas de negro, que solamente dejan ver el ojo izquierdo. Al encontrarlas, el usuario puede teletransportarse entre las distintas áreas del mapa. Su apariencia proviene de las cobijadas, un grupo de mujeres de Vejer de la Frontera (Cádiz) en los siglos XVII y XVIII (Odriozola, 2023).

Respecto al diseño de los enemigos, los soldados ahogados tienen unos ropajes y lanzas que recuerdan a los tercios españoles. *El Afilador* es un homenaje a la profesión de afilador, que anuncia su llegada, con el sonido de una flauta, para afilar sus cuchillos. De ahí surge el hecho de que este enemigo ataque al lanzar este objeto.

Igualmente, *Monstrua* está basada en una persona real del siglo XVII, Eugenia Martínez Vallejo, apodada La Monstrua debido a su obesidad, la cual la convirtió en bufón de la corte de Carlos II. En *Blasphemous II*, este personaje presenta el mismo aspecto y vestido con el que fue inmortalizada por Carreño de Miranda, en 1680, en un cuadro presente en el Museo del Prado; ella ataca al Penitente al lanzarle lámparas para que giren como una peonza. Se trata de un comportamiento que hace alusión a cómo, en siglos pasados, quienes padecían alguna discapacidad física o mental eran usados como divertimento para la alta sociedad.

Las armas del propio Penitente se inspiran en épocas históricas españolas. Ruego al alba, al margen de su nombre religioso, se basa en el alfanje de los reinos musulmanes cuando vivían en la Península Ibérica. En cambio, Sarmiento y Centella son la ropera y la daga usadas en los duelos en el Siglo de Oro español.

El Barroco está presente en la ropa de enemigos, como la *Infanta durmiente* con el atuendo propio de los niños; *las guardianas del sudario*,

quienes luchan con dos guadañas en mano y llevan los trajes de novia del Siglo XVII; o el *Perillán*, con una espada corta y caracterizado por la lechuguilla que cubre todo el cuello, como el atuendo propio en España hasta el reinado de Felipe IV (Galdeano, 2019).

3.3. LA PINTURA

La obra de *The Game Kitchen* también presenta numerosas referencias a la pintura española (ver Figura 3)³. Si se empieza por la ropa del propio Penitente, hay alusiones a *Milagro de la Virgen de Atocha* y *Un lance del siglo XVII*, este último de Francisco Domingo Marqués. Esto le da al protagonista un aspecto relacionado con los duelistas de la época barroca (*The Game Kitchen*, 2024).

En relación con los personajes, se encuentra a *Anunciada*, una mujer de blanco con un enorme pergamino y las cabezas de querubines detrás, cuya tarea es guiar al jugador a lo largo de la aventura. Está inspirada en *La Inmaculada Concepción* (Rubens, 1629), la cual puede verse en el Museo del Prado de Madrid. En este enclave, también está presente el cuadro *Dos viejos comiendo sopa* (Goya, 1823); uno de los viejos está vivo, pero el otro tiene aspecto cadavérico. En *Blasphemous II*, el Penitente llega a un comedor dentro del Palacio de los Bordados, donde en cada extremo de una larga mesa están los hermanos ancianos Cástula y Trifón. Cada vez que se pasa por dicho lugar, se alternará el personaje vivo y el muerto.

3 Descripción de la Figura 3 (ver en la siguiente página): A la izquierda, capturas de pantalla de *Blasphemous II* tomadas por el autor. A la derecha y respectivamente, pintura La mujer barbuda, de José de Ribera (Wikimedia Commons); obra La Inmaculada Concepción, de Pedro Pablo Rubens (Wikimedia Commons); y cuadro Dos viejos comiendo sopa, de Francisco de Goya (Wikimedia Commons), los tres ubicados en el Museo del Prado (Madrid).

Figura 3

Referencias pictóricas presentes en Blasphemous II



Fuente: elaboración propia

Cesareo es un hombre que alimenta a su hijo con su pecho y pide, como misión secundaria, traerle bolas de cera, gracias a las cuales se consigue una figura para el retablo. Este personaje proviene de Magdalena, conocida como *La mujer barbuda* (José de Ribera, 1631), una madre que padece hirsutismo. Por esa razón tiene poco cabello, la voz grave y vello facial, por lo que estas características le dan el aspecto de hombre.

También los enemigos tienen inspiraciones pictóricas. Las *celestinas* son brujas que lanzan búhos espectrales desde sus cestas. Estos personajes son una referencia al cuadro de Goya, *El conjuro*, donde un grupo similar de hechiceras atormentan a los hombres con sus aves. Por su parte, uno de los jefes finales es Sínodo, *Himno*

de las Mil Voces, cuya vestimenta es originaria de la que llevan San Esteban y San Agustín en *El entierro del conde de Orgaz* (El Greco, 1586).

3.4. MONUMENTOS Y ESCULTURAS

Respecto a la escultura del barroco español, *Nuestra Señora de los Cálices* se basa en la *Magdalena Penitente* (Pedro de Mena, 1664) y es una mujer morena de pelo largo y túnica blanca rodeada de querubines que, a cambio de llevarle cálices y otros objetos, mejorará la salud y el poder del Penitente. A su vez, *Vigilia Jaspeada* es un enemigo de piedra protegido en su espalda por una hornacina que le hace inmune a los ataques. Este último está basado en las estatuas de los templos (ver Figura 4)⁴.

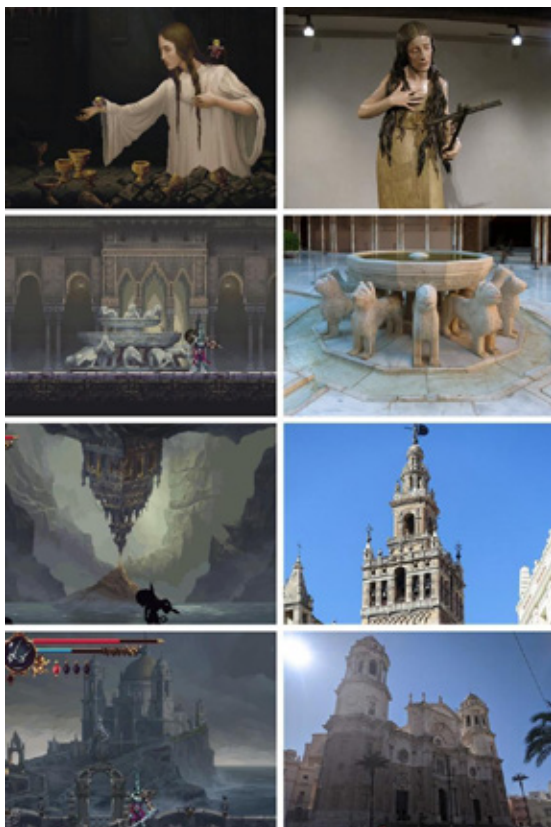
La representación del patrimonio español es extensible a los escenarios, los cuales están basados en monumentos y lugares emblemáticos, como el Palacio de las Dos Lunas (La Alhambra) o La Torre Cercenada, con elementos arquitectónicos de la Catedral de Málaga y La Giralda (Sevilla). De hecho, la capital andaluza también tiene una segunda alusión, concretamente la Plaza de España, que en el juego es conocida como la Corona de Torres.

El Puente Mar de Tinta se basa en el Puente de Toledo (Madrid) y permite acceder a la Catedral hundida, la cual es idéntica a la Catedral de Cádiz. Los enemigos de estos escenarios guardan relación con el monumento ya que, al estar la capital gaditana rodeada de mar, el Peniten-

⁴ Descripción de la Figura 4 (ver en la siguiente página): A la izquierda, capturas de pantalla de Blasphemous II tomadas por el autor. A la derecha y respectivamente, imagen de Magdalena Penitente, de Pedro de Mena, en el Museo del Prado (Madrid) (Wikimedia Commons, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pedro_de_Mena,_Magdalena_penitente,_1664.jpg); Patio de los Leones de La Alhambra (Wikimedia Commons); La Giralda (Sevilla) (Wikimedia Commons); y la Catedral de Cádiz (Wikimedia Commons).

Figura 4

Referencias escultóricas y monumentales presentes en Blasphemous II



Fuente: elaboración propia

te tiene que enfrentarse a seres que parecen pescadores con redes y arpones y diversos ataques relacionados con el agua.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El análisis ha demostrado que *Blasphemous II* no es solamente un título que se podría considerar dentro de la categoría de *Aesthetic art games* (García, 2016), debido al predominio de la estética y el apartado gráfico, y *Artist's game*, al satisfacer, al mismo tiempo, los estándares de la industria y del arte. Además, es un ejemplo de la importancia del videojuego en la cultura contemporánea y cómo el arte más tradicional puede expandirse hacia otros horizontes, para

dar a conocer productos culturales en otros medios y a través de nuevos lenguajes.

La primera pregunta de investigación con la que partía este trabajo, si *Blasphemous II* ofrece una imagen de la cultura y la sociedad española alejada de estereotipos a través del videojuego, tiene respuesta afirmativa. Dos conceptos como arte y videojuego confluyen más allá de exposiciones, museos o inspiración entre formatos (Paredes-Otero, 2022a), lo que da lugar a una experiencia interactiva que pretende ser un homenaje al patrimonio cultural, tanto andaluz como español (Objetivo 1). Así, se dejan a un lado *clichés* con los que se suele asociar a España en el videojuego (Acosta-Riego y Navarrete-Cardero, 2017).

No es casualidad que esta visión diferente del imaginario español provenga de un videojuego de corte independiente, ya que The Game Kitchen no está ligado a una gran compañía ni cuenta con limitaciones creativas, como sí ocurre con los denominados Triple A (Martínez-Cano, 2018). Además, esto garantiza que haya libertad para la innovación, lo que permite ofrecer nuevos discursos y experiencias. El primer juego, al estar financiado con una campaña de Kickstarter, permitió que sean los usuarios quienes examinaran y valoraran el resultado una vez distribuido el juego. El éxito obtenido, por tanto, marcó la línea de actuación de esta segunda entrega.

Su mundo de fantasía no nace del vacío, sino que está basado en imágenes y fuentes provenientes de otros fenómenos culturales (Venegas, 2022b), pero, además, se percibe una intencionalidad de motivar el consumo global del juego (Anyó, 2023). Esto se logra a través de unos géneros demandados en el ocio interactivo, como son el *metroidvania* y el *soulslike*. Su jugabilidad y la representación que hace del patrimonio cultural español, que busca que el

usuario reconozca las referencias utilizadas, explican el éxito de la franquicia *Blasphemous* en ventas y repercusión mediática. Hay que recordar que esto no es algo que suele ocurrir en los videojuegos con desarrollo español (Paredes-Otero, 2024).

Blasphemous II tiene conexiones con la pintura, una de las principales fuentes a las que recurren los desarrolladores para representar un contexto histórico concreto, esculturas provenientes de museos (Venegas, 2022a), monumentos, además de alusiones a la religión católica y la vida y sociedad española en el Siglo de Oro y la época barroca.

En cuanto a la segunda pregunta de investigación, la relación que se establece entre las representaciones culturales y sociales propias de España y los diferentes componentes del ocio interactivo, los elementos culturales aparecen en *Blasphemous II* a través de hibridaciones y como referencias intermediales (Rajewsky, 2005) (Objetivo 2). The Game Kitchen “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” (Venegas y Gutiérrez-Manjón, 2021, p. 577).

El jugador puede recorrer representaciones virtuales de la Catedral de Cádiz, La Alhambra de Granada o ver, de fondo, una versión de La Giralda de Sevilla y, al mismo tiempo, interactuar con personajes históricos que le encargarán misiones cuya recompensa mejora las capacidades del personaje. Creaciones pictóricas y esculturales cobran vida para ayudar al jugador o ser rivales ante los que enfrentarse con armas y vestimentas de siglos pasados. Igualmente, leyendas y tradiciones sociales son empleadas como elementos ludonarrativos de una historia que transforma episodios de resu-

rrección, deidades y cultos de la religión católica y su imaginario.

Como conclusión, *Blasphemous II* es un ejemplo del videojuego como fenómeno artístico y cómo este es capaz de evitar que otras creaciones culturales caigan en el olvido, a través de las alusiones y las adaptaciones al formato interactivo. Su aparición en el videojuego, un elemento tan relevante en la sociedad contemporánea, puede crear un efecto de llamada que motive el consumo y el interés por la cultura más tradicional, con usuarios que busquen recorrer los mismos escenarios vistos en el juego, consumir las obras literarias, teatrales o cinematográficas donde aparecen esos personajes y contemplar los cuadros y monumentos en los que se inspiran.

La investigación ha presentado una serie de limitaciones, al centrarse en un caso concreto de estudio y del género independiente. Sin embargo, los resultados obtenidos pueden servir de base para futuros trabajos en los que se expanda la muestra de análisis y se pretenda estudiar las representaciones culturales españolas desde el formato interactivo y la importancia del videojuego como arte.

REFERENCIAS

- 3DJuegos. (26 de junio de 2020). Blasphemous es el gran triunfador en los premios Gamelab a los mejores videojuegos españoles. *3DJuegos*. <https://www.3djuegos.com/juegos/blasphemous/noticias/blasphemous-es-el-gran-triunfador-en-los-premios-gamelab-a-200626-105650>
- Acosta-Riego, D. y Navarrete-Cardero, L. (2017). *Spain lúdica. La imagen romántica de España en el videojuego*. Editorial UOC.
- Aloy, R. (2023). Museos y videojuegos. La renovación de los espacios culturales hegemónicos. *Boletín de Arte-UMA*, 44, 191-201. <http://dx.doi.org/10.24310/ba.44.2023.16079>
- Anyó, L. (2023). *Videojuego indie y estética local. La singular representación de la cultura española en Blasphemous*. 1r Simposi sobre Investigació a la Indústria Indie del Videojoc. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/397590/I3V_paper_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Brugat, M. (26 de septiembre de 2020). Blasphemous, la historia de éxito de un videojuego sobre el folclore del sur de España. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20200926/483650708901/videojuegos-blasphemous-un-ano-espanol-analuz-the-game-kitchen-reportaje-folclore.html>
- Brugat, M. (3 de marzo de 2021). El videojuego español Blasphemous vende más de 1 millón de copias. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210303/6262867/videojuego-espanol-blasphemous-vende-mas-1-millon-copias.html>
- Celeste, M. (2013). De espectador cinematográfico a interactor: art games y newsgames, expresiones artísticas en el Siglo XXI. *Revista TOMA UNO*, 2, 153-165.
- Chávez, G. (2023). Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 189, 83-98. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi189.9520>
- Cuadrado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOCpress.
- Diario de Sevilla. (17 de julio de 2023). El curioso origen de la calle Susona de Sevilla, antigua calle de la Muerte. *Diario de Sevilla*. https://www.diariodesevilla.es/vivirenvilla/origen-calle-Susona-antigua-Muerte_0_1701730704.html
- Díaz, R. (19 de marzo de 2023). España como inspiración en los videojuegos. *Vandal*. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350760890/espana-como-inspiracion-en-los-videojuegos/>
- Dovey, J. y Kennedy, H.W. (2006). *Game Cultures. Computer Games as New Media*. Open University Press.

- Esteve, J. (13 de septiembre de 2015). Españoles en los videojuegos: tópicos y personajes. *IGN España*. <https://es.ign.com/espana/96176/feature/espanoles-en-los-videojuegos-topicos-y-personajes>
- Fernández-Vara, C. (2021). "National Games: Spanish Games of the 1980s". En V. Navarro-Remesal & O. Pérez-Latorre (Eds.), *Perspectives on the European Videogame* (pp. 39-58). Amsterdam University Press.
- Galdeano, L. (5 de agosto de 2019). La curiosa prohibición de Felipe IV que afectaba a la forma de vestir de los hombres. *Libertad Digital*. <https://www.libertaddigital.com/cultura/historia/2019-08-05/la-curiosa-prohibicion-de-felipe-iv-que-afectaba-a-la-forma-de-vestir-de-los-hombres-1276642737/#:~:text=Felipe%20IV%20impuso%20por%20norma,encontrarse%20por%20unos%20cuatro%20reales>
- García, R. (2016). La estética videolúdica desde la práctica artística. *Revista LifePlay*, 5, 77-94.
- García Raso, D. (2018). *Esto no estaba en mi libro de historia de los videojuegos*. Almuzara.
- González, M. (26 de septiembre de 2019). Cuando cine y videojuego confluyen: el resurgir de los FMV. *The Objective*. <https://theobjective.com/further/cultura/2019-09-26/cine-videojuego-fmv/>
- González, J.M. (17 de noviembre de 2020). La increíble historia de Catalina de Erauso, la monja alférez. *Historia National Geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/increible-historia-catalina-erauso-monja-alferez_13152
- Guerrero-Pico, M.M. (2015). *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión* [Tesis Doctoral]. Universitat Pompeu Fabra. <https://www.tdx.cat/handle/10803/385849#page=1>
- Leiva, C. (17 de agosto de 2023). Análisis Blasphemous II, una secuela a la altura del Milagro. *Vandal*. <https://vandal.lespanol.com/analisis/ps5/blasphemous-2/139585#p-89>
- Luna, J.A. (20 de febrero de 2021). El plan de la Biblioteca Nacional para salvar la historia del videojuego español: "El objetivo es que puedas jugar a una obra en 2051 sin problemas". *eldiario.es*. https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/biblioteca-nacional-salvaguardar-historia-videojuego-espanol_130_7227869.html
- Martínez-Cano, F.J. (2018). El videojuego como obra de arte. Estrategias de apropiación del medio interactivo en la práctica artística. En D. Aranda, J. Sánchez-Navarro y A.J. Planells, (Eds.), *Game & Play: La cultura del juego digital*, (pp. 53-68). Egregius.
- Montes, J. (13 de diciembre de 2023). Premios Alfa Beta 2023: Blasphemous II se alza como el mejor juego español del año. *Mundo Deportivo*. <https://alfabetajuega.com/multiplataforma/premios-alfa-beta-2023-blasphemous-ii-se-alza-como-el-mejor-juego-espanol-del-ano>

- Muriel, D. y Crawford, G. (2023). *Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual*. Ampersand.
- Newzoo (2024). Global Games Market Report 2023. *Newzoo*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Odriozola, A. (27 de noviembre de 2023). No, las mujeres de Vejer de la Frontera no llevan burka: historia de la misteriosa cobijada. *El País*. <https://elpais.com/smoda/moda/2023-11-27/no-las-mujeres-de-vejer-de-la-frontera-no-llevan-burka-historia-de-la-misteriosa-cobijada.html>
- Oulton, L. (2020). Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 98, 93-106. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3973>
- Paredes-Otero, G. (2022a). Estudio de los fan films sobre videojuegos como herramienta de apropiación del canon oficial. *Contratexto*, 38, 153-177. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5869>
- Paredes-Otero, G. (2022b). *Los eventos españoles de videojuegos en las redes sociales del periodismo especializado. Análisis de la cobertura mediática de Madrid Games Week a través de YouTube (2013-2019)*. [Tesis de doctorado]. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/items/d97c1623-6f5a-4e5c-a3f2-c63341247c35>
- Paredes-Otero, G. (2024). El desarrollo de videojuegos en España. Tendencias del ocio interactivo y cobertura mediática en la prensa digital especializada. *Hipertext.net*, 28, 89-103. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i28.08>
- Rajewsky, I. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermedialités*, 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Relinque, J. y Fernández, J.M. (2015). *Génesis. Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits*. Héroes de Papel.
- Rodríguez, V. (23 de agosto de 2023). Blasphemous II, el penitente regresa con toda su crudeza. *Cadena Ser*. <https://cadenaser.com/cmadrid/2023/08/23/blasphemous-2-el-penitente-regresa-con-toda-su-crudeza-ser-madrid-sur/>
- RTVE. (10 de septiembre de 2019). 'Blasphemous', un videojuego de acción inspirado en la tradición religiosa andaluza. *RTVE*. <https://www.rtve.es/play/videos/telediario-1/td1-videojuego-100919/5384959/>
- Saloz, J.C. (septiembre de 2023). Cocinando Blasphemous II. *GTM*, (93), 40-49.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3(3), 586-606.

- The Game Kitchen. (2024). *The Art of Blasphemous II*. GamePress.
- Urroz, A. (2019). Art Games: Acción Lúdica Reflexiva. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 8(1), 4-19. <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2020.3084>
- Venegas, A. (2022a). Al-Ándalus en la cultura. De masas contemporánea: una aproximación al caso del videojuego. *Espacio, tiempo y forma*, 35, 679-702. <https://doi.org/10.5944/etfiii.35.2022.30682>
- Venegas, A. (2022b). *Pasado virtual. Historia e imagen en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Venegas, A. y Gutiérrez-Manjón, S. (2021). La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous. *Miguel Hernández Communication Journal*, 12(2), 565-586. <http://dx.doi.org/10.21134/mhjournal.v12i.1325>
- Villalobos, J.M. (2014). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Héroes de Papel.
- Villén, S.J., Cabrera, A. y Ruiz del Olmo, F.J. (2020). "Relaciones intermediales entre videojuegos y arte pictórico: estudio de caso múltiple". En R. Álvarez & M. Rajas (Eds.), *Paradigmas de la Narrativa Audiovisuales* (pp. 204-216). ASRI.