



Universidad de Oviedo

Facultad de Filosofía y Letras

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Historia y Ciencias de la Música

LA MÚSICA EN LA SAGA BLASPHEMOUS

AUTOR: SERGIO CALZÓN ARROJO

TUTOR: EDUARDO VIÑUELA SUÁREZ

Curso 2023/2024

Oviedo, 6 de junio de 2024

Índice

Introducción.....	2
Justificación del estudio sobre la música en <i>Blasphemous</i>	2
Objetivos.....	3
Metodología	4
Estructura del trabajo	4
Capítulo 1. Una aproximación a la música en los videojuegos.....	6
1.1. Breve evolución de la música del videojuego ligada a la plataforma	7
1.2. El análisis de la música en los videojuegos: retos y particularidades	9
1.3. Relación entre la música y la narrativa de los videojuegos.....	12
Capítulo 2. Saga Blasphemous	15
2.1. Contextualización de la saga <i>Blasphemous</i> y The Game Kitchen.....	16
2.2. Panorama de los videojuegos indie en el mercado español.....	17
2.3. Tratamiento de la narrativa.....	19
2.4. Características distintivas de la saga	20
2.5. Diferencias entre la primera entrega y la segunda.....	23
2.6. Recepción y repercusiones en el panorama <i>indie</i> español e internacional	24
Capítulo 3. La música en la saga <i>Blasphemous</i>.....	28
3.1. El Compositor Carlos Viola.....	29
3.2 Estilo musical y géneros representados	30
3.3 Análisis de pistas de la banda sonora	31
4. Conclusiones	46
5. Bibliografía	48

Introducción

La música ha sido fundamental en el arte audiovisual desde sus comienzos. Las películas, series de televisión, publicidad y vídeos en redes sociales son constantemente analizados, con decisiones en torno a qué argumento o trama presentar y qué canción o pieza musical utilizar para acompañar ese discurso. En el mundo de los videojuegos, la música se lleva empleando desde hace décadas; sin embargo, es un aspecto que no cuenta con un amplio abanico de investigaciones, como sí ocurre en otras producciones audiovisuales.

En el presente trabajo se explican cuestiones como la evolución del empleo de la música en los videojuegos, las dificultades para su utilización y su implicación en la narrativa del juego. Profundizamos en estas cuestiones a través del estudio de caso de la saga *Blasphemous*, un videojuego que, desde su lanzamiento en 2019, ha logrado un gran éxito, tanto entre los jugadores como en prensa especializada, debido a sus mecánicas, a su historia, pero también a su música, compuesta por Carlos Viola.

Justificación del estudio sobre la música en *Blasphemous*.

En los trabajos académicos sobre videojuegos, son numerosos los autores que han defendido el papel de la música en apartados clave, como la trama o la inmersión del jugador, y han defendido que dejar de lado el componente auditivo de los juegos es un completo error. En los últimos años, desde distintas universidades, instituciones académicas y agrupaciones internacionales, se ha tratado de dar respuesta a cómo investigar esta música de manera adecuada, atendiendo a su función y a los aspectos que condicionan su estética. En el caso de España, estos estudios cuentan con una trayectoria breve, pero han conseguido impulsar iniciativas destacadas, como la creación del grupo de trabajo de Ludomusicología dentro de la Sociedad Ibérica de Etnomusicología (SIBE), creado en 2022 y que celebra sus primeras jornadas en octubre de 2024.

En el grado de Historia y Ciencias de la Música existen distintas asignaturas que tratan el papel de la música en el lenguaje audiovisual; sin embargo, no hemos encontrado ninguna que aborde su funcionamiento en los videojuegos. Por esta razón, mediante este trabajo, abogamos por la necesidad de una mayor investigación y estudio de una producción en la que, sólo en España en 2023, se han publicado más de 200 títulos, la mayoría de ellos con música propia.

Por otro lado, en el terreno más personal, los videojuegos y su música siempre han sido un foco de atención para mí. Desde el año 2022 he participado activamente en el mundo de la prensa de los videojuegos¹ creando noticias y críticas sobre distintos títulos, así como realizando entrevistas y manteniendo relación con desarrolladores a nivel tanto nacional como internacional a través de los medios independientes: *Comunidad en Español*², *The Art of Gaming*³ y *ErreKGamer*⁴. Gracias a esto he podido tener contacto con grandes personalidades como Yoan Fanise⁵, director ejecutivo de DigixArt, o Stephen Barton⁶, compositor y ganador de un premio GRAMMY por su música en *Star Wars: Jedi Survivor* (Respawn, 2024).

Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es mostrar la necesidad de estudio e investigación de la música utilizada en los videojuegos y demostrar las posibilidades de este campo tomando la saga *Blasphemous* como estudio de caso. Para ello, hacemos hincapié en el papel del compositor como desarrollador, así como en la relación que guardan las obras musicales con cuestiones como el entorno y la narrativa.

Como objetivos específicos, se plantean:

- Conocer las particularidades y dificultades que se presentan a la hora de establecer una investigación sobre la banda sonora de un videojuego.
- Profundizar en las distintas formas de utilizar la música en los videojuegos a lo largo de la evolución multiplataforma de estos.
- Documentar por qué la música se emplea en ciertos momentos y en otros no, descubriendo cuál es la finalidad de esta dinámica.
- Analizar la música de la saga *Blasphemous* para comprender su implicación narrativa y su papel en el videojuego.

¹ Perfil oficial en DeVuego, donde se ven las publicaciones con respecto a videojuegos españoles: <https://www.devuego.es/pres/persona/sergio-calzon-conjito> Consultado el 5/06/2024

² Enlace directo a la página web: <https://archivo.comuesp.com/> Consultado el 5/06/2024

³ Enlace directo a la página web: <https://theartofgaming.es/> Consultado el 5/06/2024

⁴ Enlace directo a la página web: <https://errekgame.com/> Consultado el 5/06/2024

⁵ Entrevista con Yoan Fanise: <https://archivo.comuesp.com/entrevista-a-yoan-fanise-digixart-ceo-road-96-mile-0/> Consultado el 5/06/2024

⁶ Entrevista con Stephen Barton: <https://errekgame.com/2024/05/03/stephen-barton-musica-entrevista/> Consultado el 5/06/2024

Metodología

Para la elaboración de este trabajo hemos implementado una metodología mixta, combinando técnicas tanto cualitativas como cuantitativas. En una primera fase hemos recurrido a la revisión de bibliografía, a través de portales como Dialnet, Google Académico y buscadores de trabajos fin de estudios como el de Alberto Vegas Ramos y Sergio Gutiérrez-Manjón en la Universidad Miguel Hernández (UMH). Además de esto, también hemos tenido en cuenta y revisado publicaciones realizadas por los medios especializados más visionados en nuestro país, como son *Vandal* y *Meristation*, donde se han publicado tanto artículos como noticias y entrevistas que refieren al caso de estudio. Hemos recurrido también al uso de bases de datos, como DeVuego y SteamDB, que aportan gráficas que han sido analizadas para conocer aspectos como el número de ventas o los jugadores concurrentes, algo muy útil para conocer el impacto del videojuego en el mercado y su aceptación entre los usuarios.

A lo largo de estos meses hemos tratado de entrevistar a profesionales, como el propio compositor de la música de *Blasphemous*, aunque debido a sus actuales proyectos, ha sido imposible concretar una fecha para realizar una entrevista. Sí que hemos podido contactar con profesionales como Édgar Suárez Fuentes, cuyo contacto ha sido muy útil para conocer varios de los estudios que se citan en el trabajo. Por otra parte, ha sido esencial para el estudio del caso *Blasphemous* poder tener acceso al videojuego y jugarlo, como hemos hecho con otros títulos mencionados en el trabajo, pues tal y como defienden los autores que abordan este campo de estudio, es necesario conocer sobre el juego y su género, pero también tener la experiencia de juego para poder realizar un buen análisis.

Finalmente, hemos realizado una integración de los datos recopilados sobre *Blasphemous* para desarrollar el análisis musical de este videojuego, tratando de dar una visión comprehensiva sobre la utilización de la música en la saga.

Estructura del trabajo

El trabajo se encuentra dividido en tres capítulos. El primero aborda brevemente la evolución multiplataforma de la música en los videojuegos, entendiendo que no se ha mantenido inmutable en el tiempo, sino que ha ido adaptándose a las limitaciones de cada momento. Además, se tratan otras cuestiones como los retos y particularidades del análisis

de la música en los videojuegos y la relación música-narrativa desde el punto de vista de distintos autores.

El segundo capítulo busca introducir al lector de manera general en la saga *Blasphemous*, destacando el papel de sus desarrolladores. Se han abordado otros aspectos de relevancia como qué llamamos juegos independientes o *indie*, cuál ha sido el impacto que ha tenido el título en la industria, así como cuál la situación actual del videojuego en el mercado español.

El tercer capítulo se centra en el estudio del caso, prestando especial atención a la música del videojuego, pero sin dejar atrás cuestiones como el perfil del compositor y sus influencias y géneros más representados en la saga, se analizan escenas, motivos y diferentes parámetros musicales determinantes en la identidad de la banda sonora de este videojuego. Finalmente, se cierra este trabajo con unas conclusiones en las que se reflexiona sobre todos los contenidos presentados.

Capítulo 1. Una aproximación a la música en los videojuegos

1.1. Breve evolución de la música del videojuego ligada a la plataforma

Para hablar de una evolución en la música de los videojuegos hemos de tener en cuenta la clasificación por consolas en distintas generaciones. Es por esto por lo que realizaremos un pequeño repaso por la evolución de las plataformas y peculiaridades del sonido.

El primer videojuego con sonido producido en masa fue *Computer Space* (1971). Hasta entonces, los distintos títulos salían al mercado sin sonidos y mucho menos música. Tal era la revolución que suponía el hecho de poder producir sonidos que suponía todo un aliciente para la venta, incluyendo pegatinas en las máquinas que anunciaban esta característica (Collins, 2008, p.8).

En este momento podíamos pensar la música como una herramienta más de *marketing*, ya que incluso estas recreativas tenían una función específica para atraer usuarios: producir sonidos que incitasen precisamente al juego. Los sonidos por este entonces eran altos, muy prominentes, con el fin de que pudieran oírse en toda la sala. Durante los primeros años de estas recreativas, se abusaba de bucles e incluso de escribir directamente la música con unos y ceros, con el fin de que ocupara el mínimo espacio, ya que la CPU estaba muy limitada. Todo esto comenzaría a complicarse más en 1980 con la llegada de nuevos chips de sonido de 12-bits (que soportaban 4096 notas), siendo el lanzamiento de *Frogger* (Konami, 1981) un hecho remarcable, ya que era el primer videojuego que contaba con música dinámica basada en distintos temas (Collins, 2008, pp.9-20). Esto sería llamado posteriormente la música de videojuegos de primera generación.

La oportunidad que tuvieron los videojuegos de comenzar a incluir sonidos más complejos surge gracias al nacimiento de las consolas y a una progresiva mejora de los chips de sonido. La primera consola fue la Magnavox Odyssey (1972), aunque la que comenzó a popularizar los sistemas caseros de videojuegos fue la Sears Tele-Games Pong (1974), ya que lograba llevar la experiencia de las famosas máquinas recreativas de Atari al interior de los hogares (Donovan, 2010 p.47). Desde este momento comenzaría una auténtica carrera entre distintas empresas. Comienza a surgir el departamento de sonido dentro de compañías como Konami, Namco, Sega, Atlus y Koei, lo que constituyó la segunda generación de la música de los videojuegos (Suárez Fuentes, 2020, p.31).

En la década de los 80 alcanza popularidad la música de chip y contrapunto de 8 bits. Esta sería la tercera generación, que se inició con la comercialización de las primeras consolas familiares de Nintendo, como la Nintendo Family Computer (Famicon), lanzada en 1983

en Japón, pero que tardó dos años más en llegar al resto de regiones, llegando como Nintendo Entertainment System (NES). Esta consola popularizaría los personajes de *Donkey Kong* y *Super Mario*, que ya eran viejos conocidos para los jugadores de las máquinas de arcade. Es destacable el chip que utilizaba, el primero que permitía cinco canales de audio, diseñado por Ken Kutaragi y conocido como SONY SPC700 (Suárez Fuentes 2020, p.65).

Edgar Suárez Fuentes habla también de una cuarta generación que sitúa en el momento de la llegada de los 16 bits, que se basaba en el uso de dos chips de 8 bits. La consola Super Nintendo Entertainment System (1990) y Mega Drive (1988) son los ejemplos más conocidos de consolas de esta generación. Ya había una mayor producción, utilizando además el audio PCM, conocido también como audio de modulación por impulsos codificados⁷ (Suárez Fuentes, 2020, p.97).

A mediados de los noventa llega la quinta generación de consolas, y con ella también el uso del CD-ROM, que permitía una capacidad aproximada de 700MB de memoria, haciendo más fácil almacenar todos los archivos del videojuego frente a los cartuchos ya existentes (Garfías, 2010). En 1989 ya había sistemas como PC Engine que lo utilizaban, aunque el CD-ROM se estandarizaría en 1994, con la salida de consolas como Nintendo 64 (1996), Sega Saturn (1994) y PlayStation (1994). En este momento hablamos ya de 32 bits grabados por Red Book Audio o, en su defecto, General MIDI. En esta época, los juegos comenzaban a ser en tres dimensiones y, además, comenzaron a aparecer consolas portátiles con limitaciones en el audio, volviendo a sistemas más simples, como Game Boy (Nintendo, 1989), que recuperaba el sistema de 8 bits (Suárez Fuentes, 2020, p. 163). Además, una característica es que los chips empleados tenían un canal para ruidos. Este canal era el que se utilizaba principalmente para la aplicación de percusión a los distintos temas musicales del videojuego (Collins, 2008, p.26).

La sexta generación corresponde a la primera década del siglo XXI, y su arranque está marcado por el lanzamiento de PlayStation 2 (2000) en cuanto a consolas de sobremesa y Game Boy Advance (2001) en lo que a portátiles respecta. Los cambios cada vez son menos sustanciales; en este momento comienza a preferirse la instrumentación real frente al uso del MIDI, y destaca sobre todo el uso de la música atonal, sin centro tonal aparente (Suárez Fuentes, 2020, p.195).

⁷ Procedimiento en el que se transforma una señal analógica en una secuencia de bits.

A partir de la séptima generación, iniciada por los lanzamientos de Xbox 360 (2005), PlayStation 3 (2006) y Wii (2006), ya no es conveniente que hablemos sobre sistemas de audio, porque las diferencias entre sistemas son mínimas. Es en este momento cuando la música de los videojuegos comienza a adquirir una mayor dimensión, siendo reconocida en grandes medios, como MTV o BAFTA, y llega incluso a incluirse en los premios GRAMMY (Suárez Fuentes, 2020, p.225).

En la actualidad ya no hablamos tanto de plataformas, sino que los estudios comienzan a centrarse en videojuegos particulares. Esto se debe a que un mismo videojuego, como por ejemplo *Blasphemous*, es lanzado para Nintendo Switch, PlayStation 4 y Xbox One. De esta forma, un juego no pertenece a una plataforma, sino que es multiplataforma. Además, gracias a la llamada “retrocompatibilidad” los usuarios de consolas más actuales, como PlayStation 5, pueden disfrutar igualmente de estos juegos creados para consolas previas.

Con el nacimiento de los smartphones también proliferaron nuevos juegos y aplicaciones, como Xbox Game Pass o NVIDIA GeForce NOW. Así, en la actualidad, un mismo juego puede jugarse en distintas plataformas, como móviles, ordenadores y consolas a la vez. En este momento, resulta imposible separar la música del *gameplay*⁸ o del videojuego en sí mismo (Summers, 2016, p.201).

1.2. El análisis de la música en los videojuegos: retos y particularidades

Analizar la banda sonora de cualquier recurso multimedia es algo que, según distintos autores, resulta complejo y presenta diversas dificultades, pero más aún cuando hablamos de videojuegos. Así, por ejemplo, el musicólogo británico Nicholas Cook en su obra *Analysing Musical Multimedia* (1998) establece diversas divisiones para el estudio de los videojuegos centrándose únicamente en el discurso musical, sin tratar el proceso de comunicación con el jugador o espectador, ni mucho menos su inmersión en el producto.

Karen Collins, por su parte, incluye un término esencial en su estudio sobre la música de los videojuegos *Game Sound*, que es el de la interactividad (2008, p. 4). Este concepto hace referencia a cómo el audio reacciona a cambios en el entorno del videojuego y/o a las acciones que toma el jugador dentro de este. Para poder analizar y comprender la música de los videojuegos es necesaria la experiencia empírica, no únicamente del juego

⁸ Palabra que hace referencia a la forma en la que se juega.

que se va a analizar, sino de otros tantos títulos para nutrirse y comprender las diferencias entre géneros o conocer las sagas (Collins, 2008, p.2). Es por esto por lo que Karen Collins defiende que la persona que analice una obra musical de un videojuego debe ser jugador de ese título y conocedor de lo que sucede en la industria y en particular en todo lo relacionado con el género en el que se enmarca el juego que analiza.

Luciana Cacik habla de la necesidad de comprobar la jugabilidad a la hora de analizar una obra musical incluida en un videojuego. Sólo de esta forma podría analizarse la relación imagen-música en estas producciones. A fin de cuentas, tal y como afirma esta autora, “la música de videojuegos incluye conceptos extraídos del cine, del diseño gráfico o de otros medios lineales y nos proporcionan herramientas para poder analizar mínimamente esas obras” (Cacik, 2021, p. 52-73). De igual forma, afirma que se necesita incluir conceptos como los juegos no lineales y, por tanto, la música no lineal, así como la interactividad en el estudio de las bandas sonoras. Para el análisis de la música de videojuegos plantea cuatro bases:

- La relación música-imagen, comparando tanto lo estático como lo dinámico en la pantalla.
- La relación música-jugabilidad, hablando de animaciones y valorando si la música ha de encajar en cada movimiento o no.
- La relación de lo que se ve en pantalla con el *input*⁹ del jugador, entendiendo las sensaciones que puede producir al jugador y lo que este puede hacer en esos momentos.
- La presencia musical en la escena, donde no siempre tiene que aparecer música y precisamente la ausencia de esta puede ser utilizada para producir sensaciones como la de soledad en el jugador.

Tim Summers añade distintas variables adicionales en *Understanding Video Game Music* (2016, p.58) a las propuestas realizadas por los anteriores autores. Una de ellas es la inmersión, que la define como una “experiencia progresiva gradual, basada en el tiempo, que incluye la supresión de todo el entorno junto con la atención y la implicación”. Para observar esa inmersión pone como ejemplo *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), donde la música dinamiza momentos como emboscadas de “no muertos” al jugador, rompiendo con silencios o músicas tranquilas y calmadas de cuerdas y piano. Otro aspecto que trata

⁹ Acciones que toma el jugador dentro del videojuego.

es la clasificación de diferentes géneros de videojuegos, afirmando que en cada categoría existen subdivisiones en las que, no de forma casual, se utilizan los mismos tipos y estilos de música, algo que este autor demuestra analizando el género de carreras de coches (Summers, 2016, p.89). Sin embargo, esta dinámica no tiene por qué ser la norma, sino que es algo a evaluar en cada título, ya que videojuegos de estrategia como *Civilization IV* (Firaxis Games, 2005) y sus siguientes entregas incluyen música muy distinta entre sí para ambientar cómo se controla a una sociedad que va avanzando por las diferentes etapas de la historia. Así, la Edad Media cuenta con pistas más relacionadas con la música religiosa de la época y canciones recogidas en las *Cantigas de Santa María*, mientras que en la Edad Moderna encontramos grandes sinfonías (Summers, 2016, p. 98-100). Para el análisis de la música de los videojuegos Tim Summers recomienda tener en cuenta varios principios que también pueden aplicarse al estudio de la música de la gran pantalla:

- Invisibilidad, música que sea no visible (extradiegética).
- “Inaudibilidad”, que la música no esté pensada para ser escuchada, sino para estar de fondo.
- Significante de emoción, tratando de entender qué emociones busca transmitir a través de las distintas melodías, teniendo en cuenta la partida que está viviendo el jugador.
- Referencias a la narrativa.
- Continuidad, valorando si la música y los ritmos coinciden con cortes, cambios de plano u otras acciones.
- Unidad, basada en la repetición o variación del material musical.

Sobre estos puntos, también nos confirma, que se puede no cumplir alguno de ellos, ya que no es necesario que todos aparezcan (Summers, 2016, p.154).

Por tanto, según todos los autores citados anteriormente, el análisis de la banda sonora de cualquier videojuego es un proceso bastante complejo en el que hay que valorar no sólo lo que se escucha, sino la forma en la que se escucha. En el ámbito de los videojuegos resulta esencial cómo el jugador reacciona ante los estímulos musicales. Además, autores como Tim Summers (2016) remarcan la necesidad de que un investigador en este campo juegue distintos géneros y entregas de un mismo videojuego para valorar los usos de esta música y cómo se encuentra incluida en el juego.

1.3. Relación entre la música y la narrativa de los videojuegos

La relación entre la música de los videojuegos y la narrativa se ha ido incrementando con los años, y es algo que encontramos en prácticamente todos los grandes títulos actuales. En el desarrollo de esta relación se han ido asentando una serie de convenciones estéticas que prácticamente han forjado patrones. Así, en muchas ocasiones se recurre a técnicas compositivas relacionadas con el vanguardismo musical, identificadas por Pérez y Valdivieso (2023), y que podemos resumir en la falta de temas remarcables, la falta de una tonalidad clara y la falta de una dirección musical (Pérez y Valdivieso, 2023):

- Falta de temas o “atematismo”: busca mantener al jugador en tensión, demostrarle en el momento que se está encontrando (por ejemplo, buscando un objeto o solución) y transmitirle las sensaciones que el protagonista del videojuego está experimentando, como sucede por ejemplo en *Amnesia: A Machine For Pigs* (The Chinese Room, 2013).
- Ausencia de direccionalidad en la música: donde la música no tiene final ni nos lleva en una dirección específica, sino que se construye con sonidos superpuestos de manera aleatoria, como sucede en *Little Nightmares II* (Tarsier Studios, 2021), donde su objetivo es ambientar el juego y dotar al escenario de una mayor profundidad.
- Uso de la música atonal para transmitir la sensación de encontrarse en un entorno lúgubre, como sucede en *Five Nights at Freddy's 2* (Scott Cawthon, 2014) y en otros títulos como *No Man's Sky* (Hello Games 2016), donde todo se genera aleatoriamente en base a sonidos ya introducidos y donde la música siempre está generando nuevas narrativas para el jugador, incluso aunque estas sean completamente impredecibles.

Sin embargo, también encontramos recursos más clásicos, empleados en la industria cinematográfica y con una larga trayectoria en la composición sinfónica, como el *leitmotiv*, definido como un régimen imaginario de determinadas películas y que es aplicable a otras producciones multimedia (Diez-Puertas, 2009, p.237). En la actualidad, distintos divulgadores musicales, como Ludofonía, han relacionado el concepto de *leitmotiv* con los videojuegos estructurando su presencia en cinco niveles distintos:

- Primer nivel: aparece el tema del *leitmotiv* sin modificación cuando la música quiere referirse al personaje o concepto al que refiere.

- Segundo nivel: se utiliza el tema para que cobre un nuevo protagonismo. Se puede desarrollar, cambiándolo de tonalidad, aplicando variaciones a la melodía o modificándola levemente.
- Tercer nivel: se aplican variaciones; por ejemplo, se cambia de modo, se transpone o se aplica alguna otra variable.
- Cuarto nivel: se mantiene el tema “escondido”, únicamente a modo de guiño.
- Quinto nivel: se produce la unión de dos *leitmotifs* (Ludofonía, 2020).

Los títulos en los que se presentan estos recursos son innumerables. Podemos destacar para su comprensión algunos que nos parecen paradigmáticos, como *Runaway, A Road to Adventure* (Péndulo Studios, 2001), en donde los enemigos mafiosos tienen un tema asignado y siempre que se habla del mal se recuerda ese tema, lo que correspondería al primer nivel. Otro ejemplo sería *Undertale* (tobyfox, 2015), en la batalla contra Toriel suena un tema que, posteriormente, en la pelea final contra Asgore, aparece de nuevo, esta vez oculto tras el tema del primer enemigo, siendo un claro ejemplo del quinto nivel.

Autores como Winifred Phillips en *A Composer's Guide to Game Music* (2014, p.54), hablan sobre la generación de un entorno ficticio gracias a la música, donde el jugador se vuelve completamente inmerso y genera sensaciones y narrativas gracias a ello. Otros como Tim Summers afirman que la música no sólo puede dotar de narrativa a una escena, sino que también puede inhibir al jugador de la historia que se cuenta, haciéndole sentir indiferente a lo que sucede (Summers, 2016, p.155); esto lo podemos apreciar en videojuegos como el actual *Indika* (Odd Meter, 2024), donde vemos una escena de persecución en moto mientras nos dispara un hombre con dificultades de visión, fallando todos los disparos mientras suena una música cómica.

Tim Summers también valora otras opciones, como la inclusión de elementos *queer* en la música. En *The Queerness of Video Game Music* (2023, p.25) habla del uso de elementos poco normativos que difieren incluso de la tónica general de la música del videojuego y que comprenden a todo aquello que “suene diferente”. Un buen ejemplo es *Life is Strange* (DONTNOD Entertainment, 2015), donde no hay música, pero cuando la protagonista besa a otros personajes, como Chloe, comienzan a rasguearse las cuerdas de una guitarra. Otro ejemplo lo encontramos en el videojuego español *The Cosmic Wheel Sisterhood* (Deconstructeam, 2023), donde la mayoría de los personajes son mujeres, ya que la historia trata de brujas, y el único personaje con una música diferente es el hombre que

se trata de un ser invocado, utilizando sonidos muy agudos e incluso provocando disonancias, rompiendo con el canon de música más suave y dulce para el sexo femenino.

De esta forma, sabemos que la música tiene una gran importancia en la narrativa, pudiendo cambiarla, añadirle significado aumentando la inmersión o incluso inhibiéndonos de todas las sensaciones y jugando con el usuario que se encuentra a los mandos. El peso de la narrativa se ha incrementado significativamente en los últimos años y, consecuentemente, ha ido ocupando mayor espacio en los estudios sobre música y videojuegos.

Capítulo 2. Saga Blasphemous.

2.1. Contextualización de la saga *Blasphemous* y The Game Kitchen

Para hablar de la saga *Blasphemous* primero hemos de conocer a su desarrolladora: The Game Kitchen, fundada en 2009 por Mauricio García. Esta empresa nace de un grupo de amigos que, tras años dedicándose al desarrollo de videojuegos (no profesional) y ganar concursos como el Microsoft (DreamBuildPlay 2009), decidirían dejar los pequeños juegos *amateur* para dar el paso de profesionalizar sus creaciones.

Durante los primeros años se dedicaron a ser una consultoría especializada en videojuegos, siendo 2013 el año en el que sacan su primera campaña de *crowdfunding* a través de Kickstarter para financiar *The Last Door* con algo más de 5000€ (Rodríguez Mira, 2020). Este título era bastante conocido, ya que se podía encontrar alguno de sus capítulos en páginas de juegos online de forma gratuita; todo esto gracias a su simpleza, pues cada uno de ellos tenían una trama muy sencilla, al más puro estilo *point and click*¹⁰. El objetivo del estudio era agrupar todos esos capítulos, solucionar algún que otro error y crear más historias a partir de ellos. Finalmente, en 2014 vería la luz la edición “Collector’s Edition”, la cual venía con todos los capítulos al completo.

Su siguiente título fue *Blasphemous* (2019), que rompió toda clase de expectativas, recaudando más de 300.000€. Es destacable la participación de Larian Studios¹¹, desarrolladores de *Baldur’s Gate 3* (2023) y ganadores del premio GOTY¹², siendo uno de los mecenas más grandes que contribuyeron a este *crowdfunding*, tal y como ha confirmado Enrique Colinet, desarrollador de niveles en la compañía española (Enrique Colinet, 2024).

Mauricio García, fundador de The Game Kitchen, narraba en la conferencia Oviedo Player One cómo no se esperaban para nada el triunfo de la campaña de *Blasphemous* y cómo descubrieron con sorpresa que habían superado el objetivo de financiación con creces. Esto marcaba un nuevo hito en la industria del juego español¹³. Gracias al gran

¹⁰ Etiqueta de videojuegos que indica la forma de jugar a ellos, en este caso únicamente con el uso del ratón, sin necesidad de un teclado y que nos indica que el tratamiento de los entornos será como de un protagonista en sí mismo, ya que el jugador rebuscará en él constantemente.

¹¹ Participación confirmada por parte del encargado del diseño de niveles de *Blasphemous* en: <https://tinyurl.com/3dpa55a3> Consultado el 20/04/2024.

¹² Siglas que hacen referencia a “Game of the Year” o lo que es lo mismo, juego del año. Este premio se entrega en un *show* en el que se invita a toda clase de celebridades y periodistas reconocidos del sector, titulado *The Game Awards*.

¹³ Declaraciones ofrecidas por Mauricio García en la conferencia Oviedo Player One el 6/10/2022.

éxito de este videojuego, no necesitaron crear una nueva campaña para la producción de su secuela, *Blasphemous II*, que llegaría al mercado el 24 de agosto de 2023.

Poco después de la salida de *Blasphemous II*, Mauricio García ha sido nombrado presidente de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV), en septiembre de 2023¹⁴. Este nombramiento es sólo un indicativo más de lo que ha supuesto la saga *Blasphemous* para la historia de la industria del videojuego español.

En la actualidad, la compañía ha crecido hasta tal punto en el que tiene dos sedes, una en Sevilla y otra en Tenerife, y disponen de un proyecto incubadora¹⁵ titulado “Billete Cohete”¹⁶. Se encuentran también explorando nuevos proyectos, como los juegos de realidad virtual (conocidos popularmente como VR Games), con un nuevo título, *All On Board!*, en el que los jugadores podrán jugar a juegos de mesa independientemente de la distancia entre ellos y con la comodidad de estar en sus respectivas casas conectados online.

2.2. Panorama de los videojuegos indie en el mercado español

Los videojuegos independientes han sido un tema de discusión muy candente en los últimos años en la prensa del videojuego e incluso entre los consumidores de este tipo de ocio. Al igual que en otros campos de la industria cultural, cuando hablamos de algo *indie* (independiente) nos referimos a producciones con un presupuesto reducido y un pequeño equipo que lleva a cabo un proyecto. Si ahondamos más en el tema, vemos que los videojuegos independientes son un espectro o la “libertad” de poder crear juegos de géneros que no son tratados por los grandes AAA¹⁷, como son los simuladores roguelike¹⁸ o metroidvania (explicado más adelante), caso de *Blasphemous* (Mallén Broch, 2018).

En la industria del videojuego una práctica bastante común es que una gran empresa, como Ubisoft, se fije en juegos *indie* y decida dotar de un mayor presupuesto a su desarrollo, tal y como sucedió con *Valiant Hearts* (2014) o *Child of Light* (2014), y aún

¹⁴ “Mauricio García, director y fundador de The Game Kitchen, nuevo presidente de DEV” publicado por Europa Press en 2023: <https://tinyurl.com/3b7nfn55> Consultado el 30/04/2024.

¹⁵ Proyecto en el que, bajo la tutela y supervisión del estudio, apoyarán a pequeños grupos de personas que estén desarrollando un videojuego con el fin de lograr que en un periodo determinado terminen su producto y pueda ser vendido.

¹⁶ Enlace a la página web del proyecto: <https://billetecohete.com/> Consultado el 30/04/2024

¹⁷ Siglas que hacen referencia a juegos producidos por grandes compañías y con amplios presupuestos.

¹⁸ Género basado en mazmorras formadas por procedimientos al azar en el que el jugador generará beneficios permanentes entre partida y partida, lo que fomentará que juegue una y otra vez.

con esa holgura presupuestaria, se les considera *indie* (León y Delgado, 2019). Esto ha sucedido en muchos otros casos, donde directamente las grandes compañías deciden crear distribuidoras con el objetivo de dotar de marketing y otras ventajas a pequeños estudios, con el fin de llegar a más usuarios. Este es el caso de EA Originals, un sello bajo Electronic Arts que, pese a no ser el único, sí que ha recibido un gran reconocimiento al publicar títulos como *It Takes Two* (2021), ganador del premio GOTY en 2021.

Es complicado determinar qué juego es *indie* y qué juego no lo es, por lo que, para evitar el problema de una mala categorización de un videojuego, muchas de las plataformas permiten directamente al *publisher*¹⁹ o desarrollador que etiquete él mismo su videojuego, algo que está complicando aún más la definición de esta categoría.

La base de datos de DeVuego²⁰ nos permite observar con cifras el incremento de videojuegos en la producción española (tanto *indies* como grandes producciones), aunque podemos apreciar un aumento considerable a partir del año 2020, cuando el encierro en nuestros hogares a consecuencia del COVID favoreció un aumento de la producción de videojuegos, teniendo en cuenta que los tiempos de desarrollo de videojuegos (incluyendo desde que es un concepto hasta que termina de tomar forma) son bastante largos, llegando a ser de varios años por lo que, el fruto de ese año 2020 comenzaría a verse sobre todo llegado 2023. Gran parte de estos videojuegos pertenecen a esa categoría *indie*, ya que la

Videjuegos españoles publicados por año, teniendo en cuenta el año de salida de su primera versión, en base a datos extraídos de DeVuego

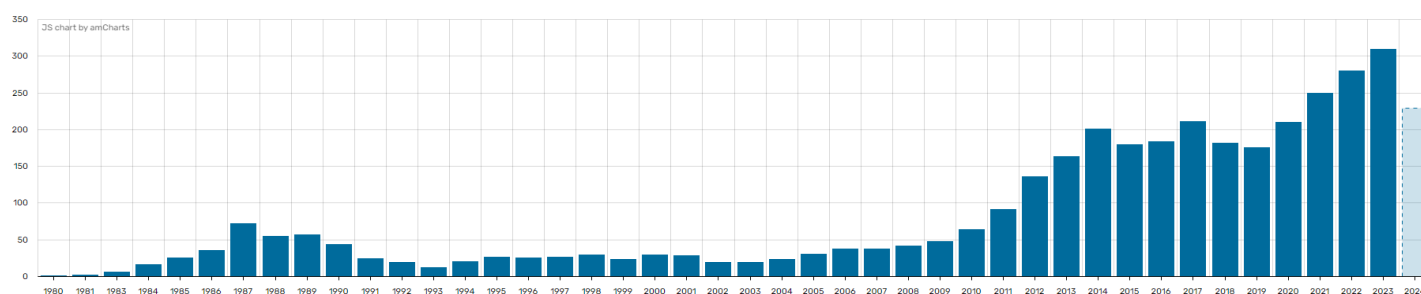


Ilustración 1.- Gráfica de videojuegos españoles publicados por año, donde vemos un aumento de más de 100 juegos publicados entre el año 2020 y 2023, achacable al COVID. Estudio realizado por DeVuego (2024)

industria española está muy centrada en esta producción (DeVuego, 2024).

Actualmente, en el año 2024, se está produciendo una oleada de despidos masiva en la industria del videojuego. Esto es debido a que se crea una gran cantidad de videojuegos al año, llegando a superar incluso las capacidades de la demanda de los usuarios. Por ello,

¹⁹ Compañía dedicada a la publicidad y marketing de un videojuego, con el fin de ayudar al estudio desarrollador a que se conozca el producto. Son también conocidos por las siglas PR.

²⁰ Base de datos sin ánimo de lucro que busca reunir todo sobre la industria del videojuego español. Fuente muy fiable para el estudio de videojuegos españoles.

se han visto grandes reducciones en las ventas y muchas empresas en pos de mantener y aumentar sus beneficios han realizado distintas reducciones de plantilla. Hasta el 7 de febrero de 2024, al menos 6497 personas fueron despedidas, siendo ya en ese momento aproximadamente la misma cantidad de gente despedida que en todo 2023, según *The Wired* (Farokhmanesh, 2024). Es por este fenómeno por el que se espera que en los próximos años aparezcan múltiples estudios *indies* y, por tanto, que la producción de este tipo de videojuegos se vea incrementada.

2.3. Tratamiento de la narrativa

Blasphemous I y *II* son unos títulos comparados con frecuencia con *Dark Souls* (saga creada por el estudio nipón FromSoftware) por la peculiar forma que tienen de explicar una historia a sus jugadores. La narrativa está presente tanto en los escenarios como en los propios objetos y enemigos que se encontrarán los jugadores, aunque también aparecen, como en otros videojuegos, breves diálogos que aportan la información suficiente como para continuar en la aventura. Tal y como explicó Mauricio García, CEO de The Game Kitchen, el fin de esto es dotar de libertad al jugador a la hora de decidir si quiere una mayor inmersión en la historia o si, por el contrario, únicamente desea acabar con enemigos para continuar en la siguiente pantalla²¹.

Por otro lado, la historia está completamente llena de misterio. Tal es así que el jugador no conocerá realmente todo el contexto y la trama hasta que encuentre todos los objetos coleccionables y descubra los diálogos ocultos en los distintos escenarios. Por ello, la trama se encuentra fraccionada y con lagunas en los argumentos para que los jugadores puedan establecer sus propias conjeturas e hipótesis.

Al inicio de *Blasphemous I* encontramos a Deogracias, un personaje no jugable que desempeñaba antiguamente la profesión de escriba. Desde un principio nos indica nuestra penitencia y nos habla sobre el mal que asola Cvstodia, nombre que recibe el lugar donde sucede toda la acción, y de El Milagro. El Milagro es un ente divino con gran poder sobre el territorio explorable en el videojuego, y es entendido en la trama como el causante del mal en el territorio. Se relaciona mucho con Deogracias, por ello siempre se habla sobre su doble posible interpretación: la que interpreta que trata de ayudar al Penitente

²¹ Declaraciones ofrecidas por Mauricio García en la conferencia Oviedo Player One el 6/10/2022.

(liberando a Cvstodia) y la que entiende que trata de perjudicarle. ¿Cuál es la correcta? The Game Kitchen ha abogado por que sea el jugador quien lo decida. Es tan importante la presencia de personajes como Deogracias que la segunda entrega, *Blasphemous II*, ha decidido incluir las voces de estos personajes superpuestas en determinados escenarios²², que recuerdan a milagros sucedidos durante el primer título. Esto lo hacen a modo de recuerdo de sus pensamientos y como guiño a la historia de cada uno, que muchas veces se verá ampliada en forma de algún objeto coleccionable o incluso de algún logro.

2.4. Características distintivas de la saga

La saga *Blasphemous* se encuentra catalogada como una serie de juegos de plataformas en dos dimensiones con estética pixelada dentro del subgénero metroidvania, nombre que nace de la mezcla de dos grandes títulos de videojuegos: *Metroid* y *Castlevania* (Torrejón Nieto, 2021). Esto quiere decir que se trata de una aventura enmarcada dentro de un gran mundo conectado no lineal en el que el jugador puede tomar decisiones sobre el camino que tomar y qué zonas explorar.

El recorrido en este tipo de videojuegos suele estar limitado por puertas y mecanismos. Esto será una forma de sugerir al jugador la búsqueda de alternativas o la necesidad de utilizar determinados objetos o utensilios con el fin de poder superar estos obstáculos.

La dificultad juega un gran papel dentro de *Blasphemous*, ya que el jugador deberá acostumbrarse a ver el mensaje “has muerto”, por dos causas: su elevada dificultad y un entorno lleno de obstáculos y hostilidades. Cada vez que cambiamos de pantalla, todos los enemigos reaparecerán, dificultando así el avance entre niveles. Encontraremos una única excepción en el constante retorno de los enemigos: se trata de los jefes finales, los cuales, una vez derrotados, no los podremos volver a enfrentar.

La ambientación producida tanto por la música como por el apartado gráfico es la seña más identificativa de la saga, donde encontramos elementos claramente inspirados en la religión cristiana, en el Barroco español y en la comunidad autónoma de Andalucía. Tal es así que podemos apreciar construcciones como la Iglesia Colegial del Divino Salvador de Sevilla, la Mezquita de Córdoba, la Alhambra, la Tumba de los Reyes Católicos de

²² Enlace a uno de los momentos en los que se ve esta cuestión:
<https://www.youtube.com/watch?v=rdyieOPMHOo> Consultado el 10/04/2024.

Granada, el puente de Triana y la Catedral de Cádiz como escenarios jugables (Venegas Ramos y Gutiérrez-Manjón, 2021).

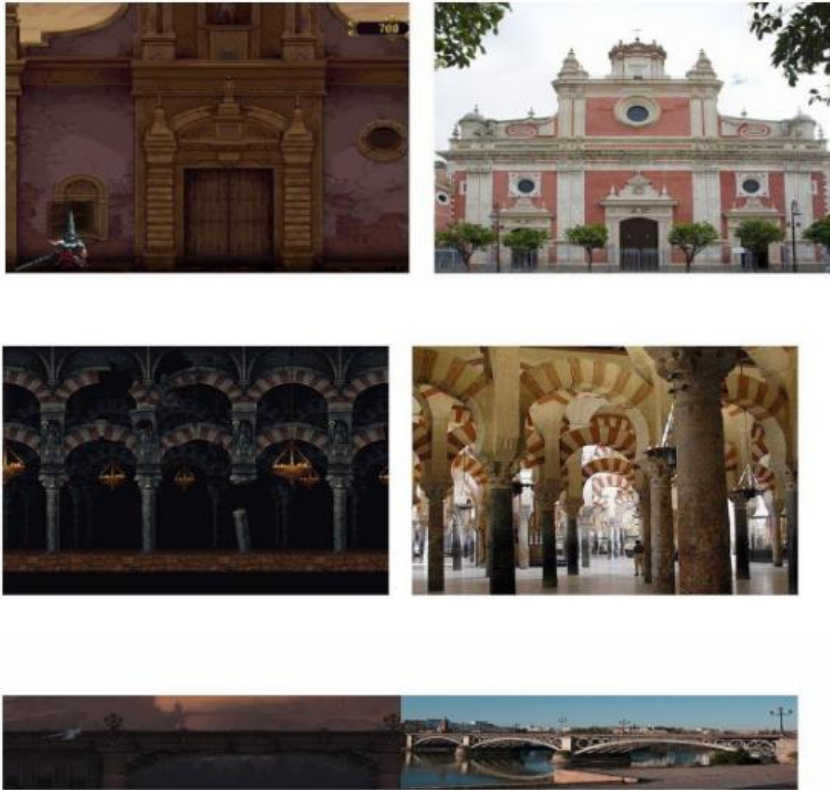


Ilustración 2- Imagen comparativa videojuego-realidad de la Iglesia Colegial del Divino Salvador, la Mezquita-Catedral de Córdoba y el puente de Triana (Venegas Ramos y Gutiérrez-Manjón, 2021).

La religión cristiana está presente ya desde el primer momento de su primera entrega, donde vemos la cara del protagonista: El Penitente. Este icónico personaje presenta una estética muy similar a la de un nazareno con una corona de espinas, cuyo objetivo es, mediante su penitencia, acabar con la maldición que alberga Cvstodia (The Game Kitchen, 2019)

El tratamiento de la historia del arte está también muy presente, ya que podemos apreciar diseños de enemigos inspirados en obras como el retrato de *Inocencio X* de Velázquez y la reinterpretación de Francis Bacon de *Vuelo de Brujas* de Goya, *La Piedad* de Miguel Ángel y obras de otros grandes artistas pertenecientes al Barroco, como Zurbarán o Murillo (Venegas Ramos y Gutiérrez-Manjón, 2021).

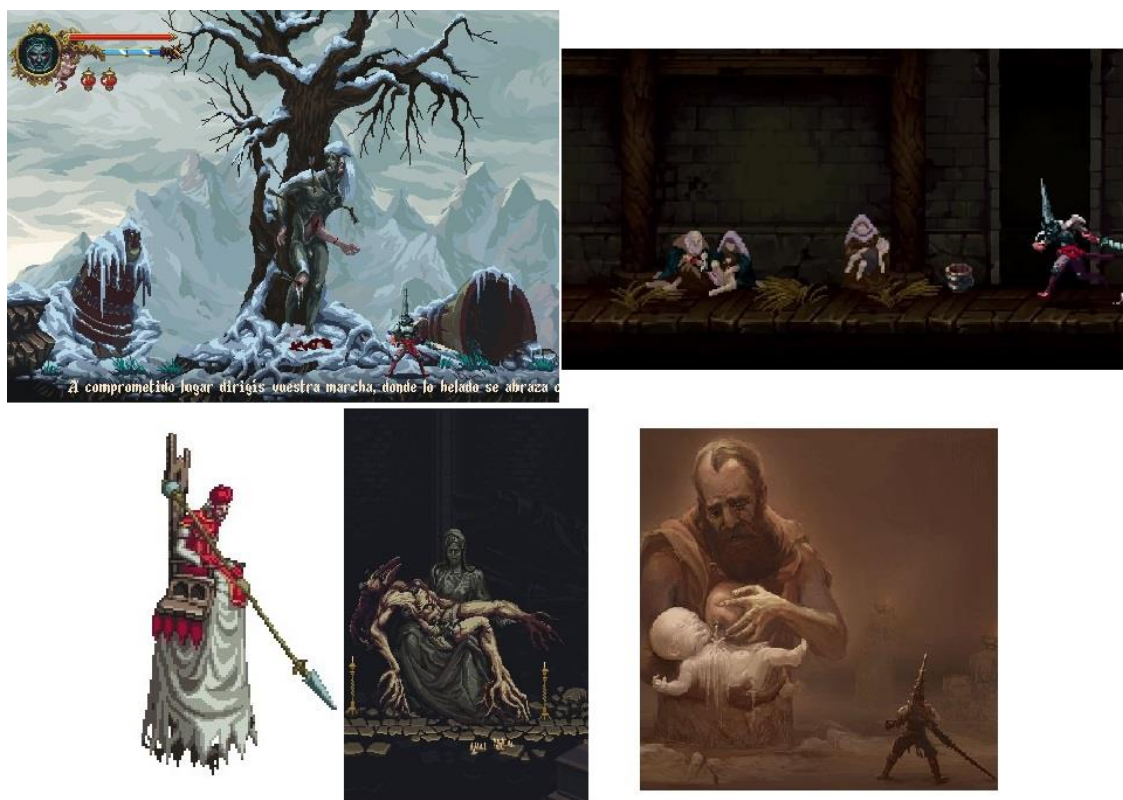


Ilustración 3- Referencias al San Sebastián de Rubens atado al árbol, el costumbrismo de Murillo, Inocencio X de Velázquez, La piedad de Miguel Ángel y La mujer barbuda de Zurbarán (Venegas Ramos y Gutiérrez-Manjón, 2021).

Todas estas referencias y características ya nombradas fueron aumentadas con la llegada del primer DLC²³ de *Blasphemous: The Stir of Dawn* (de ahora en adelante TSoD), que se publicó el 4 de agosto de 2020. En él se incluían nuevas historias, jefes, áreas que descubrir y la opción de elegir el lenguaje en español, entre otras mejoras.

En cuanto al plano sonoro, uno de los elementos más apreciados en los videojuegos es su localización, tanto en forma de traducción de diálogos como en incorporación de voces. La primera entrega de *Blasphemous* en sus inicios carecía de un doblaje al español (introducido por primera vez en TSoD en 2020). El 9 de diciembre de 2021 The Game Kitchen lanzaría su tercer DLC (el segundo sería una colaboración explicada más adelante) para el videojuego gratuita llamada *Wounds of Eventide* (de ahora en adelante WoE), en la que, además de contenido inédito sobre la historia y nuevos enemigos y niveles, traería un nuevo doblaje al español mediante actores y actrices de doblaje con acento andaluz. Algunos de los participantes en este doblaje fueron Claudio Serrano,

²³ Estas siglas hacen referencia a “Downloadable content”, o lo que es lo mismo, archivos liberados en formas digital que añaden contenido al juego base. Este suele desarrollarse de cara al post-lanzamiento de los videojuegos con el fin de añadir más tiempo de juego. Pueden ser tanto de pago como gratuitos.

Laura Pastor, Alfonso Vallés e Inma Font. Debido al gran éxito y repercusión de este DLC, la segunda entrega contó con doblaje en español desde su lanzamiento.

Su música, a cargo de Carlos Viola, encuentra claras referencias sevillanas, gracias también a la interpretación de cada uno de los músicos y a colaboraciones como la que encontramos en *Blasphemous* (primera entrega) con la banda de cornetas y tambores Tres Caídas de Triana, colaboración que pudimos ver en WoE. La influencia en la música de canciones procesionales y del panorama guitarrístico andaluz es más que notable en todo el videojuego (Sánchez Fuentes, 2021).

2.5. Diferencias entre la primera entrega y la segunda

Blasphemous es una saga que ha cambiado bastante de una entrega a otra, ya sea en términos de historia, música e incluso de jugabilidad. De hecho, según la crítica, parece haber consenso en que “*Blasphemous II* mejora en todo a su primera entrega” (Leiva, 2023). En el primer título encontrábamos ciertas limitaciones en su desarrollo, en parte debido a la escasez de medios de los que se disponían inicialmente sus creadores. Esto afectó a aspectos como por ejemplo la música, donde para conseguir ciertos sonidos como el de una zanfona, se opta por la impresión en 3D del instrumento, tal y como cuenta Carlos Viola en AudioJuegoPodcast²⁴ y podemos ver en *Landing Blasphemous*²⁵, el documental publicado por The Game Kitchen. Otros aspectos como la jugabilidad se veían afectados, ya que el combate era poco ágil en comparación con otros metroidvania del momento, como *Hollow Knight* (2018) *Bloodstained: Ritual of the Night* (2019).

Blasphemous II presentaba una mejoría en todos sus aspectos desde un principio. Contaba con bastantes mejoras en el apartado de la jugabilidad. El combate era mucho más ágil y El Penitente contaba con tres armas distintas, que favorecían que el jugador pudiera elegir su propio estilo de juego, algo muy importante y necesario para la inmersión y para lograr que el usuario sienta el videojuego como una experiencia propia. El apartado artístico también presentaba cambios, tanto en su *pixel-art*, con trabajos mucho más detallados, como en la inclusión de cinemáticas²⁶ con una estética que rozaba el anime. La música también demostraba mayor calidad, en parte porque el presupuesto de esta segunda entrega era significativamente mayor, y se pudo contar con orquestas para la grabación.

²⁴ Enlace directo al podcast: https://www.ivoox.com/2-carlos-viola-blasphemous-audios-mp3_rf_71332464_1.html Consultado el 17/05/2024.

²⁵ Enlace directo al documental, en el minutaje en el que se trata la cuestión: https://www.youtube.com/watch?v=lk--if_7J9g&t=1637s Consultado el 18/04/2014.

²⁶ Cinemáticas: escenas programadas a modo de vídeo sobre las que el jugador no tiene control alguno.

Además, se pudo contratar a intérpretes de instrumentos particulares tal y como podemos ver en el *Blasphemous II Ep.8 “Bugles and Drums”*, donde invitaron a Fahmi Alqhai tras escucharle en el show “Gugurumbé”, que mezclaba el barroco y la música medieval con el flamenco²⁷.

A la hora de grabar la banda sonora, Carlos Viola asegura en el documental de *Blasphemous II* que dispuso de mucho más tiempo; en la primera entrega este músico tuvo que involucrarse demasiado en todo el audio y diseño de sonidos y efectos, mientras que en la segunda entrega pudo contar con una mayor plantilla y dedicarse plenamente a su labor compositiva.

2.6. Recepción y repercusiones en el panorama *indie* español e internacional

Para comprender cuál ha sido el impacto de *Blasphemous* en la comunidad internacional, recurrimos a Metacritic, uno de los espacios más fiables para recabar datos sobre la popularidad de los videojuegos. En esta web encontramos reseñas sobre el juego, tanto de la prensa como de usuarios de diferentes países. La puntuación obtenida por la primera entrega es de 77 puntos (sobre 100) y de 80 respectivamente, mientras que la segunda obtiene 84 y 77 (Metacritic, 2024). Este fenómeno suele ocurrir con muchos videojuegos, donde la primera entrega supone una gran innovación y sorprende más a la comunidad, mientras que la prensa trata de evaluar cada aspecto del videojuego por separado, muchas veces sin tener en cuenta lo visto con anterioridad. Por otro lado, para conocer cómo ha reaccionado la prensa española, la fuente más fiable es DeVuego, la base de datos de videojuegos más grande en español, donde se otorgan 80 puntos por parte de la prensa a la primera, mientras que la segunda obtiene 86. Ambas entregas han obtenido múltiples premios tanto en el panorama nacional como internacional, destacando los premios Titanium, en los que *Blasphemous* obtuvo el premio “Mejor desarrollo español” y “Juego independiente del año”.

Títulos *indie* españoles como *Blasphemous* tienen una gran influencia en la industria del videojuego nacional, ya que, desde su lanzamiento, muchos más títulos independientes españoles se han sumado a lanzar sus propias campañas de *crowdfunding* mediante la plataforma Kickstarter para tratar de ofrecer a los jugadores un producto con un mejor

²⁷ Documental disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=OcBdhYFdjE&ab_channel=Team17
Consultado el 10/05/2024.

acabado a base de presupuesto. El mejor ejemplo lo tenemos en *TemTem* (conocido como “El Pokémon español”), que llegaba a 573.939\$ recaudados en junio de 2018, o el actual *Bestiario*, que presenta un juego de rol por turnos basado en la mitología española que lanzaba su campaña el pasado febrero de 2024, logrando recaudar 236.304€ de los 50.000€ que se pedía para su financiación.

Hay un hecho que se repite constantemente en la industria del videojuego y es que cuando un título triunfa siempre se trata de repetir la fórmula. Desde el lanzamiento de *Blasphemous* se ha podido apreciar un interés creciente por el género metroidvania dentro del panorama español e internacional, con títulos con varias características similares a las presentadas por The Game Kitchen, como *Moonscars* (2022), *The Last Faith* (2023) y *Eden's Guardian* (2024), con estéticas y mecánicas inspiradas en *Blasphemous*. Este éxito de la saga se encuentra potenciado por las colaboraciones con otros videojuegos, siendo estas una fuerte estrategia de marketing con el fin de llegar a un público más amplio, compartiendo así su comunidad con la del otro videojuego que colabora.

2.7. Colaboraciones y referencias a otros videojuegos

Blasphemous es una saga en la que podemos encontrar distintas colaboraciones con otros videojuegos. Estas pueden ser de forma directa o indirecta, entendiendo la primera como una referencia en la que aparece el nombre y la segunda en la que aparecen elementos asociados al videojuego sin nombrarlo explícitamente.

En las colaboraciones directas encontramos a *Bloodstained* (2019), que dotó a *Blasphemous* de su segundo DLC, conocido como “Strife & Ruin” (de ahora en adelante S&R). En él se añadían nuevos objetos (referencias a *Bloodstained*) y un nuevo modo de juego basado en combates entre los jefes más icónicos de la saga. Destaca otra colaboración con el videojuego *Drums Rock* (2022)²⁸ que ha logrado que la banda sonora de *Blasphemous* se popularice aún más, gracias a que permite que los jugadores la interpreten a la batería en realidad virtual.

En cuanto a las colaboraciones indirectas, podemos apreciarlas tanto dentro de *Blasphemous* como en otros títulos. Comenzando por las que encontramos en

²⁸ Se puede comprobar esto en el siguiente tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=tWzsASqynfg>
Consultado el 10/04/2024.

Blasphemous, destaca una sección en el videojuego en la que encontramos una serie de cuadros que referencia a otros juegos españoles²⁹ (y una asociación española de desarrolladores: *Indie Burger Developer* [2012]), como son *UnEpic* (2011), *Maldita Castilla* (2012), *Crossing Souls* (2018), *Rime* (2017), *The Cosmic Wheel Sisterhood* (2023), y otra referencia extranjera como es *Shovel Knight* (2014). Algunas de estas colaboraciones han sido de forma bidireccional, pues *The Cosmic Wheel Sisterhood* era lanzado con posterioridad a *Blasphemous*, por lo que la referencia que se hizo en este último no fue entendida hasta 2023, donde encontrábamos al Penitente como personaje en cartas³⁰. La más reciente la encontramos en *Pampas & Selene: The Maze of Demons* (Unepic Games, 2024), donde el personaje principal puede transformar su aspecto al del protagonista de *Blasphemous*, El Penitente.

Existen otro tipo de colaboraciones, las que se producen cuando hablamos de *bundles*³¹. Estas asociaciones suelen darse con fines de caridad, donde una parte de los ingresos de vender esos juegos a un coste reducido son donados a asociaciones sin ánimo de lucro. Suelen formar un aumento de las activaciones de *keys*³² en las plataformas de venta habituales.

Como podemos apreciar, estas colaboraciones han contribuido al aumento de jugadores de la saga. Si analizamos los datos presentes en SteamDB³³ (base de datos de la popular plataforma de videojuegos Steam), vemos pequeños “picos” en el número de jugadores. Algunos coinciden en momentos clave, como los lanzamientos tanto de los DLC TSoD (agosto de 2020), S&R (18 de febrero de 2012) y WoE (diciembre de 2021), mientras que otros aumentos de jugadores se deben a periodos de ofertas, festivales de ventas o

²⁹ Enlace donde ver estas referencias:

https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/13lc4no/what_are_these_references/ Consultado el 4/05/2024

³⁰ Enlace donde podemos ver esta colaboración: <https://imgur.com/J7MMLmr>

³¹ Lotes de videojuegos que se venden a un precio más económico en páginas web externas a las plataformas de venta habitual. Ejemplos que encontramos son Humblebundle.com, Fanatical.com o Greenmangaming.com

³² Código que permite activar el videojuego en una de sus plataformas de venta habitual. Al conseguirlo por medios externos, es habitual que su coste haya sido inferior, sin verse afectado el producto final.

³³ Enlace directo a la aplicación en SteamDB: <https://steamdb.info/app/774361/charts/#1w> Consultado el 27/04/2024.

aparición de *bundles* en los que los usuarios, al ver el juego en oferta, deciden hacerse finalmente con él.



Ilustración 4.- Gráfica de Blasphemous extraída de SteamDB donde vemos la cantidad de jugadores simultáneos por meses. Las letras hacen referencias a la aparición del juego en lotes de venta o "bundles".

Capítulo 3. La música en la saga *Blasphemous*

3.1. El Compositor Carlos Viola

Carlos Viola nació el 29 de mayo de 1981 en Parque Alcosa, Sevilla. En distintas entrevistas, el compositor afirma que desde pequeño ya quería estudiar en el conservatorio, aunque tal y como dice en una entrevista concedida a *Vandal* en 2022, “era ya mayor para comenzar sus estudios”³⁴. Por esta razón se inclinó por la guitarra flamenca, que estudió fuera de la formación reglada mientras estaba en el colegio y que despertó su interés por la música folclórica, tocando la bandurria en una agrupación local. En este contexto comenzó sus estudios de solfeo básico, donde conocería a personas que le comenzaron a instruir en programas MIDI a principios de los 90.

Durante varios años estuvo implicado en distintos proyectos, hasta dar con Mauricio García, el que hoy es CEO de The Game Kitchen, a quien conocía ya desde el instituto. En ese momento, Carlos Viola dejaba de lado su trabajo como diseñador de páginas web y programador para centrarse en la realización de distintas bandas sonoras.

Ha sido compositor en Nivel21 Entertainment (2007-2010), Bravo Game Studios (2010-2011), The Game Kitchen (2010-actualidad), donde también se volvería rápidamente director de audio, y Ramen Profitable Games (2019-Actualidad).

Además, gran parte de su producción musical se encuentra en videojuegos españoles, tal y como se recoge en la base de datos de DeVuego: *Xtreme Table Soccer* (Nivel21 Entertainment, 2007), *Rotor'Scope: The Secret of the Endless Energy* (Nivel21 Entertainment, 2010), *El Codex del Peregrino* (CEIEC, 2012), *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013), *Bloodwood Reload* (Luminy Studios, 2015), *Six Sides of the World* (Cybernetik Design, 2016), *Pharaonic* (Milkstone Studios, 2016), donde participó como músico, *Blasphemous*, (The Game Kitchen 2019), *Blasphemous II* (The Game Kitchen 2023).

Tiene una gran cantidad de premios y nominaciones, entre los que encontramos cinco premios DeVuego y nominaciones de Gamelab específicas de sus bandas sonoras. Además, el compositor ha publicado algunas de las bandas sonoras independientes del videojuego, permitiendo que los jugadores puedan hacerse con ella en formatos como vinilo, ediciones coleccionista y diferentes formatos digitales.

³⁴ Enlace directo a la entrevista: <https://tinyurl.com/mvvb4m3r> Consultado el 17/05/2024.

Carlos Viola tiene también su propio estudio, en el que ofrece sus servicios como compositor para videojuegos, por lo que los desarrolladores que lo desean pueden solicitar sus labores compositivas a través de él.

3.2 Estilo musical y géneros representados

La banda sonora de *Blasphemous* sigue la estela de los otros apartados artísticos del juego, tratando de transportarnos a Andalucía y, por tanto, a su tradición. En la música podemos apreciar trazas de distintos géneros, estilos y repertorios. Uno de los más importantes es el religioso, puesto que en ciertas zonas del mapa de la primera y segunda entrega nos sitúan cerca de iglesias. El aspecto procesional es también esencial, ya que al final lo que está realizando nuestro protagonista, con claras referencias a los nazarenos que estamos habituados a verlos en Semana Santa, es realizar su propia procesión o penitencia. El flamenco y la música que podríamos denominar como árabe también tienen una gran presencia y aportan su particular atmósfera a la acción a base de escalas propias y de la característica tímbrica de su instrumentación.

Entre los recursos musicales de *Blasphemous* hemos de destacar el silencio. Este juega un papel fundamental, puesto que entra en escena en momentos muy puntuales para ambientar cuevas, ascensores y otros escenarios utilizados como tránsito de una zona del juego a otra. Esta práctica no es muy común en el mundo de los videojuegos, puesto que se suele optar por incluir algún tipo de música ya escuchada anteriormente u otras prácticas como alargar la pieza previa hasta la llegada de una nueva en un nuevo escenario. No es fruto de la casualidad, sino que precisamente lo que se pretende es que el jugador centre su atención en los sonidos de los pasos del protagonista o el sonido de una puerta de acero chirriante al abrirse. Esto también es bastante habitual en los momentos previos a una pelea contra un “jefe final”; en estas escenas se produce un contraste entre músicas con el empleo del silencio para que el combate contra ese gran enemigo suene más grandioso. Estas técnicas son poco comunes en la mayor parte de los juegos, aunque sí que parece ser bastante repetido en aquellos con una dificultad alta como la saga *Dark Souls* (2011, FromSoftware), que sigue exactamente el mismo esquema que *Blasphemous*.

3.3 Análisis de pistas de la banda sonora

La Muerte de los Relinchos (*Blasphemous I*)³⁵

Tras completar el primer combate de *Blasphemous*, momento en el que ni siquiera El Penitente entiende cuál es su misión, pues sólo se nos ha enseñado cómo golpear y saltar, llega a un lugar conocido como “La Santa Línea”. Se trata de un bosque bastante lineal en el que conoceremos a Deogracias, el escribano que vaga por Cvstodia para relatar las obras de El Milagro.



Ilustración 5 - La Santa Línea. Imagen extraída de https://blasphemous.fandom.com/es/wiki/La_Santa_L%C3%ADnea

Esta pieza funciona a modo de introducción y está reproducida en el videojuego en un plano bastante alejado, pues nos están enseñando todos los controles y acciones que puede realizar el jugador. Comienza justo en el momento en el que atravesamos la pantalla de carga tras el primer combate, ayudando al entorno a crear esa atmósfera de misterio. Escuchamos instrumentos de cuerda pulsada y una zanfona en los tonos intermedios, aunque quizás lo que más destaque es una nota grave que se mantiene durante la mayor parte de la pieza musical, dotándola de una sensación de oscuridad que, sin duda alguna, va acorde al entorno. Esta nota indica una presencia misteriosa en medio del bosque, generando incertidumbre al jugador, pues este todavía no conoce el mal que asola al territorio de Cvstodia.

La prioridad en la escena no es otra que la de escuchar las pisadas de El Penitente y los golpes que efectúa con la espada, mientras que de vez en cuando, en los momentos en los que la música aumenta su intensidad, son los que realmente aparecen en el *gameplay*. En esta obra no podemos hablar de una dirección melódica, pues sólo encontramos esos rasgueos a modo de adorno acompañados del grave bordón, sobre el que

³⁵ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/7n3mvem5> Consultado el 20/05/2024.

momentáneamente, llegando al final de la pieza, aparece un bajo eléctrico para dotarlo de más ritmo.

La pieza está pensada para ser reproducida varias veces, pues al final escuchamos la misma nota desapareciendo que la que aparece al principio, para que así el *loop* encaje a la perfección. La zona en la que se encuentra es bastante corta, por lo que esto significaría que está también pensada para aquellos jugadores que puedan atascarse en el nivel y, aun así, mantener esa incomodidad que transmite la música sumada a representación lúgubre del lugar.

“Que las campanas me doblen” (*Blasphemous I*)³⁶

La música no aparece únicamente en forma de banda sonora, sino también a modo de *easter egg*³⁷. Uno de estos “secretos” ocurre en *Blasphemous* con Candelaria, un personaje no jugable comerciante con el que el jugador puede interactuar. Cada interacción tiene su propia línea de diálogo, como por ejemplo “y que mis acais, si digo mentiras, se queden sin luz”, un homenaje a la copla “Te lo juro yo” de Rafael de León y Manuel López-Quiroga. Sin embargo, esta no es la única frase de este personaje que esconde música en sus palabras, ya que en uno de los diálogos se despide con: “y que las campanas me doblen si os engaño alguna vez”, una zambra compuesta por Antonio Quintero, Rafael de León y Manuel Quiroga, que la dobladora de Candelaria, Inma Font, conocía³⁸. En el diálogo, la propia actriz de doblaje realiza la melodía con su voz a modo de referencia directa (Muñoz y Colinet, 2024). Además, es destacable que esta canción

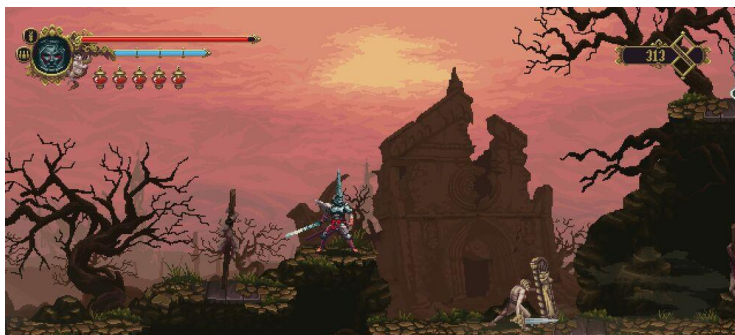


Ilustración 6 - Yermo de las Iglesias Enterradas. Imagen extraída de https://blasphemous.fandom.com/es/wiki/Blasphemous_Wiki

no sólo se encuentra en ese diálogo, sino que Carlos Viola compone una pieza musical llamada así para la primera entrega de la saga *Blasphemous*.

³⁶ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/bddk8xav> Consultado el 20/05/2024.

³⁷ *Easter egg*, también llamado huevo de pascua es un término que se aplica a la aparición de secretos, guiños o trucos en fragmentos de un videojuego.

³⁸ Enlace a fragmento de la grabación donde se ve a Inma Font entonando estas líneas: <https://tinyurl.com/rx5p4n8v> Consultado el 20/05/2024.

Esta pieza comienza a sonar en una zona conocida como “Yermo de las Iglesias Enterradas”, donde el paisaje son suelos agrietados, árboles secos, cuerpos empalados y en los fondos vemos imágenes de distintas iglesias en ruinas. Este es un momento en el que el jugador comenzará a enfrentarse a enemigos más poderosos que los que ha enfrentado hasta este punto, con escudos y que oponen una mayor resistencia y dureza.

La pieza transmite melancolía, se entiende que por las almas que vagaron por ese lugar y que ahora se encuentran transformadas y perturbadas por culpa de El Milagro. En esta obra percibimos un colchón constante de las cuerdas frotadas, mientras que lo que destaca de la composición es el rasgueo con un plectro de un instrumento de cuerda con una sonoridad de laúd árabe bastante destacada que nos recuerda esas raíces del título. La música apenas contiene dinámicas o cambios de tono, más allá de la aparición de un bajo que se superpone a la cuerda frotada, ya que está pensada para estar de fondo mientras que el jugador explora la zona. Gracias a esta sonoridad tan calmada (rota por ese rasgueo) y la visión de estos lugares desolados, el jugador comienza a verse inmerso en una atmósfera extraña de la que sólo quiere salir, comenzando a fraguar también un miedo por lo que El Milagro está haciendo en Cvstodia.

“Taranto a la Hermana Mía” (*Blasphemous I*)³⁹

Uno de los primeros jefes contra el que el jugador se enfrenta es Esdras, de la Legión Ungida, un personaje al que la muerte de su hermana, llamada Perpetva, le volvió loco. Este enfrentamiento tiene lugar en el Puente de los Tres Calvarios, mientras que suena el “Taranto a la Hermana Mía”. En este enfrentamiento, el jugador se sorprenderá una vez esté cerca de derrotar a Esdras tras superar dos fases de la pelea, ya que verá aparecer a su hermana muerta con alas en una tercera fase, fruto de la locura que le ha sabido transmitir



Ilustración 7 - Imagen en la que vemos la pelea en el Puente de los Tres Calvarios. En la imagen: El Penitente, Esdras y su hermana Perpetva. Imagen extraída directamente del videojuego.

³⁹ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/su8cenpd> Consultado el 20/05/2024.

al protagonista y con la que también se enfrentará. Una vez El Penitente logra terminar con la vida de Esdras, la hermana simplemente se desvanecerá, haciéndonos ver que nos hemos contagiado por el duelo que estaba sufriendo el enemigo en su interior.

El taranto es un palo flamenco en el que el ritmo está muy presente, pues está destinado a bailarse. Es por esto por lo que escuchamos ese bombo siempre subdividido en tres tiempos, donde la figura rítmica del tresillo es la absoluta protagonista. Desde que se inicia la pieza vemos claras diferencias con el resto de pistas escuchadas hasta ese momento, puesto que aparecen guitarras eléctricas con mucha reverberación y algo de distorsión, utilizando al inicio una sonoridad muy similar al *killswitch*⁴⁰, transmitiendo esa sensación de música etérea y de dureza. La duración de la obra se ve sometida al tiempo que el combate se mantiene, tal y como ocurre en el resto de los enfrentamientos contra jefes, finalizando siempre de forma abrupta en el momento en el que jugador o enemigo caigan derrotados.

Sobre esta base de guitarras y bombo, aparecen unas notas arpegiadas al piano siempre con una dirección melódica ascendente, de alguna forma avisando al jugador del peligro de la llegada de la hermana de Eldras, contra la que también peharemos. Es precisamente la ausencia de tonos intermedios lo que nos da a entender esa dualidad cielo-tierra representada por Eldras y Perpetva, en la que los graves están asociados al primero y los agudos a la segunda.

Esta presencia tan marcada del número tres no parece ser fruto de la casualidad, pues el nombre del lugar donde se combate, el tresillo siendo la figura rítmica más utilizada, el compás ternario de la obra y, cómo no, uno de los pocos jefes de la primera entrega con tres fases, hacen referencia al concepto de Trinidad y la figura de Dios a lo largo de todo el combate, algo que ya ha sido explorado por otros compositores, como por ejemplo Mozart.

⁴⁰ Técnica de guitarra eléctrica en la que a través de un pulsador cortamos la señal del instrumento cuando se acciona o podemos cambiar las pastillas que suenan. Esto repetido muchas veces crea un efecto de vaivén.

“Mirada de Culpa” / “Que en Procesión Marchen” (*Blasphemous I*)⁴¹

Nos encontramos frente a Su Santidad Escribar, líder religioso en Cvstodia. Este personaje forma la primera parte del combate final del juego base, sin tener en cuenta los DLCs, en el que nos enfrentaremos a El Milagro. Una vez lo derrotamos, vemos que no se trata más que de una ilusión creada por El Hijo Último del Milagro, que formará la segunda fase de este enfrentamiento, con una música muy distinta a la principal. Las dos piezas que comentamos en esta secuencia son inseparables, puesto que pertenecen a dos enfrentamientos que son obligatoriamente realizados de forma consecutiva, sin descanso.

Su Santidad Escribar tiene como banda sonora “Mirada de Culpa”, un tema que incorpora a su instrumentación un coro que va haciendo saltos constantes de segunda menor, marcándonos constantemente esa sonoridad árabe, que parece ser un tanto discordante para ser el enfrentamiento contra la persona más próxima a El Milagro; esto ya



nos permite entrever que la pelea no acabará ahí para el jugador. Poco a poco, la base de percusión que imita los latidos del corazón

Ilustración 8 - Enfrentamiento contra Su Santidad Escribar en el llamado “Deambulatorio de Su Santidad”. Imagen extraída de <https://blasphemous.fandom.com/es/wiki/Escribar>

referenciando esa devoción total, y que está formada por platillos, triángulo, timbales y bombo, se verá realizada con un elemento aún más chocante: un gong que sonará un total de nueve veces. Ocho son los jefes con los que nos tenemos que enfrentar obligatoriamente antes de llegar a este enfrentamiento final, siendo ese noveno golpe de gong el que representará el combate posterior contra El Hijo Último del Milagro. En todo momento la música trata de transmitirnos esa idea de falsedad, que pondrá alerta al jugador para vivir el combate siguiente.

⁴¹ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/33wyneep> / <https://tinyurl.com/34jb56pd> Consultado el 21/05/2024.



Ilustración 9 - Enfrentamiento contra El Hijo Último del Milagro, forma final del juego base. Imagen extraída de https://blasphemous.fandom.com/es/wiki/Hijo_%C3%9Altimo_del_Milagro

En el segundo enfrentamiento, esta vez contra El Hijo Último del Milagro, la forma real de Su Santidad Escribar, escuchamos la pieza “Que en Procesión Marchen”, que rompe con la atmósfera de lo que escuchábamos anteriormente. Llama la atención la acción del jefe entre fases, pues justo se corta la música, dejándonos en silencio con un pequeño diálogo en el que trata de culparnos. De esta forma, el jugador, al volver a sonar la música con tanta fuerza,

siente una mayor necesidad de ganar el combate, pues siente que el perdón de El Penitente puede hallarse tras él.

El ritmo está completamente marcado por el bombo, siguiendo un ritmo de marcha, mientras aparecen unas voces agudas que entre sí parecen chocar, apoyadas siempre por una gran sección de cuerda frotada. Aquí el jugador se da cuenta que se está enfrentando contra el jefe final, que no es una farsa, y se ve completamente inmerso en la pelea gracias al ritmo, que se va imponiendo y que muchas veces parece coincidir con los ataques fuertes del enemigo. Además, debido a la multitud de efectos de sonido de los ataques en pantalla, los sonidos intermedios se pierden.

“La Herida del Ocaso” (*Blasphemous I: Wounds of Eventide* tráiler)⁴²

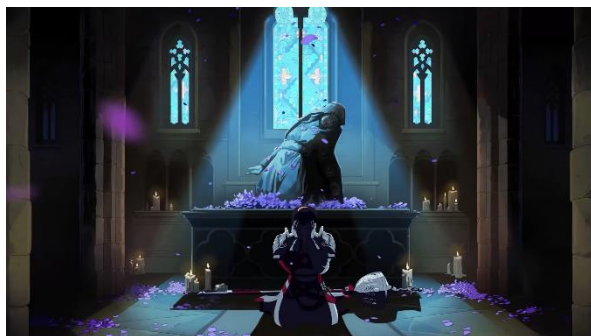


Ilustración 10 - Momento del tráiler en el que vemos a Erdras llorando frente a una tumba con una pose similar a la Santa Teresa de Bernini.

El lanzamiento del primer DLC de *Blasphemous* fue muy anticipado y estuvo precedido por distintos tráileres promocionales anunciando esta expansión para el título. El título de la pieza, “La Herida del Ocaso”, hace referencia al nombre en español que recibiría esta actualización gratuita para los jugadores, y llegaba con un tráiler animado, que anticipaba el retorno de algún jefe y la llegada de otros.

⁴² Enlace a la pieza y tráiler: <https://tinyurl.com/59hf57bz> / <https://tinyurl.com/ynbjy8dx> Consultado el 22/05/2024.

En este tráiler lo que más destaca sin lugar a duda es la percusión. Esta va marcando un ritmo de marcha indicado por el bombo. Además, dentro de toda la orquestación se distingue con facilidad una banda de tambores y cornetas, una clara alusión a la Semana

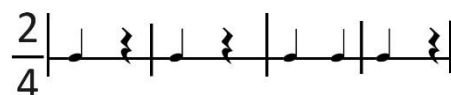


Ilustración 11 - Ritmo que utiliza el bombo en esta pieza y, comúnmente, en Semana Santa. Imagen creada con Musescore 3.

Santa. Esta inspiración es tan clara que, durante el año 2022, “La Herida del Ocaso” fue utilizada por la televisión autonómica de Andalucía, Canal Sur, para promocionar su programa de televisión “Andalucía en Semana Santa”⁴³, que tras hacer esta publicación llegarían a un acuerdo con The Game Kitchen para poder utilizarla con este fin. Esto ya había sucedido apenas un mes antes con la banda sonora del videojuego *Dark Souls*, utilizada para la Semana Santa de Yecla, aunque terminó eliminándose al poco tiempo por infringir derechos de autor⁴⁴, y ahora tan sólo nos quedan los comentarios de los usuarios y las resubidas del vídeo original.

La melodía que llevan las cornetas será utilizada en distintos puntos de esta expansión, como en el combate contra el jefe “Centinela de las Procesiones Eternas”, tomando esa melodía y aplicándole distintas variaciones, así como reduciéndola a lo fundamental. Sin embargo, no se llegó a emplear dentro del videojuego esta pieza tal y como se escucha en el tráiler.

“Manto de Escamas Blancas” (*Blasphemous I: Wounds of Eventide*)⁴⁵

Blasphemous se encuentra lleno de referencias andaluzas, siendo el jefe conocido como Sierpes una más de ellas. La calle anteriormente conocida como “Calle Espaderos” en Sevilla fue objeto de una leyenda en la que empezaron a desaparecer muchos niños durante el siglo XV, por lo que se avisó al regente de la ciudad para investigar estos sucesos. Un señor llamado Melchor de Quintana y Argüeso prometió revelar dónde estaba el asesino a cambio de su libertad, ya que este se encontraba preso por ser fugitivo de unas revueltas contra el rey. Tras entrar en el alcantarillado de la ciudad, donde se suponía que estaba el autor del crimen, se encontraron con una serpiente de gran tamaño, que

⁴³ Enlace a el vídeo promocional del programa con la música de *Blasphemous*:

<https://x.com/SemanaSantaCSur/status/1496126337790136323>. Consultado el 22/05/2024.

⁴⁴ Enlace al vídeo resubido: https://x.com/The_DemonShadow/status/1512348320441769987. Consultado el 22/05/2024.

⁴⁵ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/pn2j5w43>. Consultado el 23/05/2024.

creían incluso que podría haberse comido al culpable. Tras acabar con ella, la expusieron en la ciudad, dando lugar hoy a esa calle que conocemos como “Calle Sierpes” (Albacete, 2021). Es esta leyenda la que da nombre también a nuestro jefe y que inspira también su música y mecánicas. Este jefe ocupa prácticamente toda la pantalla, tratándose de uno de los más grandes de la saga. Cuando abre la boca, podemos ver su lengua bífida con cabezas, que representaría a sus víctimas.



Ilustración 12 – Enfrentamiento contra Sierpes, donde el protagonista se encuentra incluso subido sobre su cuerpo debido a su gran tamaño. Imagen extraída de: <https://blasphemous.fandom.com/wiki/Sierpes>

La pieza que suena cuando combatimos contra Sierpes se llama “Manto de Escamas Blancas”, haciendo referencia al cuerpo del reptil. La obra destaca por el uso de percusión, que prácticamente se mantiene constante durante toda la obra; sobre ella se construye un “colchón musical” con la cuerda frotada y un órgano que aparece en ciertos momentos para añadir tensión a la obra y, por tanto, al enfrentamiento.

Todo este combate se encuentra directamente relacionado con el aspecto del animal, siendo la longitud de este enfrentamiento una de las características más destacables. La música refuerza este sentido, pues nos encontramos ante una de las piezas musicales más largas de toda la saga. La prolongación también la podemos observar en las notas que dibujan una melodía que se mueve mucho más despacio que el acompañamiento. Además, es más que perceptible el uso de sonoridades árabes, con timbres que recuerdan al instrumento de viento conocido como pungi, tan utilizado por los encantadores de serpientes.

“La Marcha del Retorcido” (*Blasphemous I: Wounds of Eventide*)⁴⁶



Ilustración 13 - Enfrentamiento contra el jefe Centinela de las Procesiones Eternas, donde vemos esos pasos de palio y ambientación. Imagen extraída de: https://blasphemous.fandom.com/es/wiki/Centinela_de_las_Procesiones_Eternas

La llegada del DLC *Wounds of Eventide*, incorporó a *Blasphemous* un nuevo final, en el que el último combate cambiaría tras reunir una serie de objetos, enfrentándonos contra El Hijo Último del Milagro (nombrado anteriormente) y, tras él, contra un nuevo jefe llamado Centinela de las Procesiones Eternas.

En la escena, vemos cómo El Penitente avanza sobre distintas plataformas para llegar a atacar al enemigo, siendo esas superficies los techos de pasos de palio de uso común en Semana Santa.

El inicio de la música se produce con una dura sonoridad, pues nos encontramos ante el jefe final real, y la forma de introducirlo es con guitarras eléctricas con un poco de distorsión, alta ganancia y una ligera reverberación. Durante toda la obra estarán sonando acordes conocidos como *power chords*, es decir, acordes que utilizan únicamente la nota fundamental y su quinta, algo muy utilizado en géneros musicales como metal y rock. Poco a poco, se incorporará la percusión, aludiendo nuevamente a esa marcha procesional que está viviendo nuestro protagonista, saltando de paso en paso, tratando de completar su penitencia. Hacia la mitad de la pista, comienzan a sonar de lejos campanas, haciendo referencia a las campanas para tronos de Semana Santa que utilizan los cofrades golpeándose con un martillo para indicar esas reanudaciones de la marcha.

Todos estos elementos nombrados hacen que el jugador se sienta completamente inmerso, muchas veces coincidiendo esos ligeros cambios rítmicos o tímbricos con cambios en los

⁴⁶ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/3c6fz9h5> Consultado el 23/05/2024.

ataques realizados por el enemigo. Esta pelea es un claro ejemplo de sincronía entre escena-música-jugador.

“Baile de Violetas” (*Blasphemous I: The Stir of Dawn*)⁴⁷

Uno de los momentos que más se suelen recordar jugando títulos de alta dificultad, suelen ser los imponentes jefes que, a menudo, son tomados como auténticos desafíos. En *The Stir of Dawn*, encontrábamos un total de cinco jefes sin parar, siendo los cuatro primeros entendidos como “una preparación” para el enemigo final. Estos cuatro primeros jefes son: Amanecida de la Flecha



Ilustración 14 - Enfrentamiento contra Amanecida del Acero Labrado. Imagen extraída de: <https://tinyurl.com/bd63fknr>

Enjoyada, Amanecida de los Filos Dorados, Amanecida del Acero Labrado y Amanecida de la Espina Fundida. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y armas, aunque mantienen la misma escena y, por tanto, una música bastante similar. Llama la atención el uso de música en general en esta parte del juego, pues apenas hay obras musicales entre peleas de jefes y, cuando las hay, no se encuentran pensadas para ser escuchadas, sino únicamente son utilizadas a modo de tránsito entre una arena de combate y la siguiente.

“Baile de Violetas” es el nombre de la pieza que acompaña todos estos combates, aunque en cada jefe experimentaremos variaciones ligeras. Estas vienen principalmente por el instrumento solista que se emplea: violoncello, clave, guitarra y piano (siguiendo el orden de los nombres de los jefes presentados anteriormente). Las raíces andaluzas son apreciables en los rasgueos al ritmo de bulerías y en la abundancia de intervalos de segunda. El ritmo de la música ayuda a sentir que en cada rasgueo el jefe efectúa un nuevo ataque, gracias tanto a la dificultad del encuentro como al pulso que tiene la obra.

⁴⁷ Enlace a lista de reproducción con las distintas versiones sobre esta obra: <https://tinyurl.com/45pke94k>
Consultado el 23/05/2024.

Al tratarse de la última gran actualización de *Blasphemous*, esta pieza presenta todos los instrumentos utilizados con anterioridad: órganos, laúdes árabes, bajo eléctrico y, sobre todo, la guitarra flamenca. La banda sonora utilizada en *Stir of Dawn* fue tan querida que Carlos Viola junto a Sergio Carmona y Manuel Soto realizaron una gira de conciertos titulada “Blasphemous Tour” en la que siempre iniciaban con la interpretación de este tema con diferentes instrumentos centrales: la guitarra clásica, bajo eléctrico y guitarra acústica⁴⁸.

“Su Beso de Plata” / “Padre de los Penitentes” (*Blasphemous I/ Blasphemous II*)⁴⁹



Ilustración 15 - Foto en la que vemos un primer plano de Crisanta, pudiendo apreciar su parecido con El Penitente. Imagen extraída de: <https://tinyurl.com/mr28k4cs>

Crisanta es uno de los jefes más queridos por los jugadores de esta saga, ya que es también de los pocos que tienen una forma humana y mantiene el mismo tamaño que nuestro protagonista. Es la capitana de la Legión Ungida y la espada de Su Santidad Escribar. Ella está realizando su propia penitencia, aunque es completamente opuesta a la de El Penitente. Durante el enfrentamiento, podemos escuchar la misma pieza dos veces, aunque la primera vez, tras desafiarnos en ese combate a muerte, comenzará a sonar su melodía con una muy marcada distorsión. El juego comienza a reproducir la pista “real” tras acabar con la primera barra de

vida del jefe, momento en el que Crisanta revela que tiene una penitencia eterna y se muestra tan devota a ella que está dispuesta a poner su vida misma en la pelea.

Su tema es “Su Beso de Plata”, donde se nos presenta una melodía de guitarra clásica frente a una fuerte percusión e instrumentos distorsionados eléctricos que sobresalen. Esa melodía punteada con la guitarra trata de imitar el modo de cantar de la voz, con pausas para tomar aire y cadencias que realizan comúnmente los cantaores flamencos al finalizar cada frase. La melodía representa su fe ciega y su voz a la vez que, queriendo opacar el mal por el que lucha representado por el acompañamiento, busca siempre sobresalir. Tras

⁴⁸ Vídeo en el que podemos ver esta actuación en directo: <https://tinyurl.com/5hy624vm> Consultado el 23/05/2024.

⁴⁹ Enlace a las piezas: <https://tinyurl.com/5epc69wp> / <https://tinyurl.com/4trwx7jr> Consultados el 24/05/2024.

acabar el combate vemos que se encuentra arrepentida. Tal es así, que se representan en la obra subidas melódicas a notas muy agudas que representan los gritos de este personaje al darse cuenta de que sus sacrificios serán en vano. Esta pista cuenta con una sensación de pulso bastante rápida, acorde con los movimientos del jefe que, a menudo, comete arremetidas contra el jugador *a tempo*.

Es llamativo el caso de “Su Beso de Plata” y su melodía, ya que se transporta a modo de *leitmotiv* desde la primera entrega a la segunda en “Padre de los Penitentes”, que suena durante el enfrentamiento con Eviterno tras un diálogo desafiante. Este jefe se presenta como el primer penitente, situándose en mitad de la escena el cuerpo de Crisanta sin vida con una espada clavada. En el momento en el que este recoge la espada, en su segunda fase,



Ilustración 16 - Presentación de Eviterno, donde vemos en mitad de la escena el cuerpo sin vida de Crisanta. Imagen extraída directamente del videojuego.

comienza a sonar constantemente ese *leitmotiv*, ya que en esa espada se encuentra el alma de Crisanta y todo por lo que peleó durante su vida. Desde este momento, esta segunda pieza pasa a ser una especie de variaciones sobre el tema principal, en el que cada poco aparece de nuevo sin modificación, para el jugador se dé cuenta de contra quién está peleando. Todo esto lo podemos escuchar a partir del minuto 2.14 de “Padre de los Penitentes”.

“Súbita Caligrafía de Plata” (*Blasphemous II*)⁵⁰

Orospina es un jefe de *Blasphemous II* que se dedicaba a la costura y posteriormente iniciaría su penitencia, desconocida para el jugador. Como arma empuña un estoque y una máscara similar a nuestro protagonista y nos desafía diciéndonos “en guardia”, como si de un combate de esgrima se tratara. El escenario en el que tiene lugar esta pelea es una especie de cueva oscura llena de cuerpos recubiertos de telas de araña.

“Súbita Caligrafía de Plata” es una pieza completamente fundamentada en el ritmo, que empieza con un zapateado ligeramente acompañado por percusión al mismo tempo. Poco

⁵⁰ Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/3umewy7y> Consultado el 24/05/2024.

a poco, se va incrementando su velocidad, a la vez que lo hace el jefe, ya que cada vez presionará más y más al jugador.

Es quizás el ejemplo más claro de relación escena-música, ya que cuanto más difícil se pone y más ágil se muestra el personaje, más se acelera la velocidad de la pieza, causando un efecto al jugador de nervios y aceleración que no se ofrece en ningún otro punto del juego. En el minuto 2:10 vemos la incorporación de un instrumento de pequeña percusión con una sonoridad metálica que acompaña también a ese ritmo en constante aceleración.



Ilustración 17 - Enfrentamiento contra Orospina. Imagen extraída directamente del videojuego.

Es la única pieza que carece de instrumentos de cuerda en toda la saga, algo que en un principio choca, ya que las cuerdas serían esperable para ambientar los hilos de araña del entorno y el pasado de Orospina vinculado a la costura. Los golpes de este jefe se acelerarán poco a poco, a la vez que también lo hará la música, convirtiéndose en todo un baile para el jugador en el que tiene tanto que esquivar como golpear.

“Cante Desde lo Profundo” (*Blasphemous II*)⁵¹

El tema “Cante Desde lo Profundo” suena en el momento en el que nos enfrentamos a “Afilaor, Centinela del Esméril”, un jefe basado en la tradición de los afiladores de cuchillos que hacen sonar su flauta de pan para llamar a la clientela y avisar de que se está efectuando el oficio. La canción comienza a sonar un poco antes de conocer el enfrentamiento, siendo precisamente esa flauta la que da el inicio y marca la aparición del Afilaor.

⁵¹ Enlace a la obra: <https://tinyurl.com/7c2ns53r> Enlace a la pieza en el combate, necesaria escucha para comprenderla: <https://tinyurl.com/3r5uh5dz> Consultados el 25/05/2024.



Ilustración 18 - Enfrentamiento contra Afilaor. Imagen extraída directamente del videojuego.

Toda la pieza se encuentra con mucho sonido ambiental, basado en golpes de percusión metálica y un colchón de la sección más grave de la cuerda, haciendo apariciones momentáneas de viento, con sonidos muy metálicos y sonoridades que buscan asemejarse precisamente al filo de los cuchillos. Esta pieza se siente incompleta, pues en la pelea contra el jefe suena distinta, con los golpes que efectúa, los cuales suenan

metálicos y el sonido de la flauta, que avisa de la llegada de un golpe fuerte al jugador.

“Lienzo de la Luz y el Tiempo” (*Blasphemous II*)⁵²

Cuando hablamos del final de un videojuego siempre pensamos en música que, de alguna forma, resuelva la tensión del viaje experimentado. En el caso de *Blasphemous I* y *II* siempre encontramos varios finales, por lo que la música es muy diferente entre sí. En el final conocido como “A” o el final “bueno”, tras la pelea contra la Devoción Encarnada, El Penitente



Ilustración 19 - Escena final A de *Blasphemous 2*, mientras escuchamos la obra analizada. Imagen extraída del videojuego.

asciende en cuerpo y alma al más santo de los lugares, todo esto mientras vemos una escena con muchos de los enemigos a los que hemos ganado en nuestro recorrido por la saga, finalizando con la frase: “La penitencia ha terminado”. La pieza está desarrollada en su totalidad con instrumentos de cuerda únicamente, siempre con esa idea melódica

⁵² Enlace a la pieza: <https://tinyurl.com/5992eswf> Enlace a la cinemática (minuto 6:03): <https://tinyurl.com/3bbth7fz> Consultados el 25/05/2024.

ascendente, pues estamos viendo la ascensión del protagonista. Los violoncellos mantienen siempre un mismo arpeggio, que parece emular los ropajes blancos ondulantes con los que envuelven a El Penitente. El tema llega al clímax justo en el momento en el que se ve la figura de Dios.

Esta obra es claramente distinta a las anteriores, ya que mantiene siempre el mismo ritmo y está pensada de otra forma a la hora de componer, encontrándose en una cinemática sobre la que el jugador no tiene acción y, por tanto, el tiempo no va a variar. De igual forma, la inmersión se logra a través del estímulo visual, ya que todo contra lo que el jugador se ha enfrentado llega a su fin, ve cómo ha puesto en paz todo el mundo, vencido al Milagro y liberado Cvstodia.

4. Conclusiones

En este trabajo se ha mostrado el papel de la música en los videojuegos poniendo el foco en la saga *Blasphemous* y su capacidad para desarrollar distintas funciones, como la contribución a la narrativa y la incitación a la inmersión del jugador dentro de la partida. Se puede apreciar cómo, a pesar de contar con sólo dos entregas, en este videojuego existe un gran trabajo con la música. Este se debe tanto a la experiencia y a la trayectoria del propio compositor, como a la capacidad del estudio para contar con un mayor número de medios para desarrollar este apartado de la producción, incluyendo la contratación de músicos y el empleo de instrumentos reales.

Como se ha podido observar, muchos autores han tratado de buscar soluciones a las distintas dificultades que ha ido planteando con el paso de los años el papel de la música en los videojuegos. Así, por ejemplo, el surgimiento de nuevas consolas, que llegaban con nuevos chips de sonido y, por tanto, nuevas posibilidades, transformaban la estética de la banda sonora y obligaban a adoptar nuevas perspectivas de trabajo. Hoy en día, estos retos siguen siendo desafíos, ya que no se ha investigado lo suficiente en este campo, siendo los videojuegos uno de los terrenos con menos trabajos académicos y menos investigación en el ámbito de las artes audiovisuales.

En España, la producción de videojuegos se encuentra en alza y, debido a los problemas que están enfrentando las grandes compañías en los últimos años, cada día surgen más estudios independientes con nuevas propuestas. Además, parece que está comenzando a haber una concienciación en el sector hacia el mantenimiento de los videojuegos y su preservación; en los últimos años han surgido bases de datos como la mencionada DeVuego e incluso agrupaciones como la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) o Games From Spain, que tratan de recopilar todos los títulos producidos en nuestro país. Por otro lado, es curioso ver tan poca información sobre música en los medios especializados en videojuegos. Si bien existían espacios como *Vandal Game Music*, donde se analizaban bandas sonoras de forma semanal, la mayoría terminaron desapareciendo, y ahora la música apenas ocupa dos líneas en un análisis de más de 1200 palabras.

El futuro de la música de los videojuegos es tan incierto como prometedor. Cada década vivimos el lanzamiento de nuevos dispositivos, los cuales, muchas veces dotan a la música de una nueva dimensión. Son muchas las preguntas que pueden surgir, como: ¿Qué ocurrirá con la música en los juegos de realidad aumentada? Esta es una de las grandes incógnitas, pues allí el jugador podría sentirse directamente el protagonista en un mundo completamente desconocido. El nacimiento de la inteligencia artificial es otro de los temas que han inquietado mucho a los desarrolladores de videojuegos y, en especial, a los compositores, ya que se ha llegado a plantear la sustitución de estos últimos en pos de dejar la creación de obras musicales en manos de esta nueva tecnología. ¿Serían capaces de crear una música tan rica en matices, folclore, interactiva e inmersiva como por ejemplo la de la saga *Blasphemous*?

Que surjan nuevas plataformas, o incluso los desarrollos del 5G pueden llegar también a modificar la forma de componer música y de reproducirla, gracias también al nacimiento de los servicios en la nube y alquileres remotos de equipo para poder jugar, como los propuestos por NVIDIA con su programa GeForce NOW. ¿Se comenzará a utilizar distintas mezclas para explotar al máximo la música en las diferentes plataformas?

Finalmente, también es interesante cómo se pueden llegar a afrontar los condicionantes auditivos de cada persona, pues no todos los jugadores pueden vivir la música de la misma manera. Distintos videojuegos, como por ejemplo *Fortnite* (Epic Games, 2017), introducen ayudas para usuarios que apoyan el sonido con marcas en la pantalla e incluso permiten rebajar la dificultad en su modo de festival, en el que los usuarios tocan distintos instrumentos. ¿Trabajarán los compositores de videojuegos para facilitar el acceso a todos los jugadores y, por tanto, promover la inclusión?

Todas estas preguntas, quizás puedan ser contestadas en unos años, ya que, por el momento, no tenemos respuestas. Sin embargo, lo que sí se puede sacar en claro es la necesidad del estudio e investigación en torno a la aplicación de la música en los videojuegos, pues sólo de esta forma llegaremos a entenderla y comprenderemos el fuerte impacto que tiene en la industria y en los jugadores.

5. Bibliografía

- Cacik, Luciana. 2021. *Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (98), 52-73.
- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press. ISBN: 9780262033787
- Diez-Puertas, Emeterio. (2009). *La escritura cinematográfica y el leitmotiv*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Navarra. DOI: 10.15581/008.25.26292
- Farokhmanesh, Megan. 2024. *Mass layoffs are causing big problems in the video games industry*. The Wired. Recuperado el 8/04/2024, de <https://www.wired.com/story/the-video-game-industry-is-just-starting-to-feel-the-impacts-of-2023s-layoffs/>
- Garfias Frías, José Ángel. 2010. *La industria del videojuego a través de las consolas*. Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, 52(209), 161-179.
- Larrea, Javier. 2023. *El camino de la penitencia guardaba grandes logros*. Audiovisual from Spain. Recuperado el 4/04/2024, de <https://www.audiovisualfromspain.com/es/audiovisual/focus-on/Crecimiento-videojuego-espanol/ta-game-kitchen>
- Leiva, Carlos. 2023. *Análisis Blasphemous 2, una secuela a la altura del Milagro*. Vandal. Recuperado el 2/04/2024, de <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps5/blasphemous-2/139585#p-89>
- León, Jonathan y Delgado, Manu. 2019. *Revolución Indie: La subversión cultural del videojuego*. Héroes de Papel. ISBN: 9788417649166
- Ludofonía. 2020. *Leitmotifs y videojuegos (en 5 niveles)*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TYvT1Xrs25M>
- Mallén Broch, Israel. 2018. *La naturaleza del videojuego indie*. Meristation. Recuperado el 2/04/2024, de https://as.com/meristation/2018/04/20/reportajes/1524204000_174986.html
- Pérez Marroquín, Nicole Anaís y Valdivieso López, Juan Ramón. 2023. *El uso de técnicas de composición musical para bandas sonoras de videojuegos de aventura (1985-2022)*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- Phillips, Winifred. 2014. *A Composer's Guide to Game Music*. The MIT Press. ISBN: 9780262534499

- Rodríguez Mira, Adrián. 2020. *The Game Kitchen: estudio independiente español*. Tokio School. Recuperado el 8/04/2024, de <https://www.tokioschool.com/noticias/the-game-kitchen/>
- Suárez Fuentes, Edgar. 2020. *Réquiem para el Jefe Final*. Héroes de Papel. ISBN: 9788417649432
- Suárez Fuentes, Edgar. 2021. *Carlos Viola. La marcha procesional hasta Blasphemous*. Vandal. Recuperado el 2/04/2024, de <https://vandal.elespanol.com/vandalgamemusic/carlos-viola-la-marcha-procesional-hasta-blasphemous>
- Summers, Tim. 2016. *Understanding Video Game Music*. Cambridge University Press. ISBN: 9781108413428
- Summers, Tim. 2023. *The Queerness of Video Game Music*. Cambridge Elements. ISBN: 9781009371421
- Torrejón Nieto, Rocío. 2021. *La evolución del subgénero Metroidvania: explora, vuelve atrás y redescubre*. Meristation. Recuperado el 2/04/2024, de https://as.com/meristation/2021/05/29/reportajes/1622277939_617548.html
- Trivi, Marta. 2019. *La Andalucía macabra de “Blasphemous”, explicada por sus creadores*. Verne. Recuperado el 2/04/2024, de https://verne.elpais.com/verne/2019/10/21/articulo/1571670244_293452.html
- Vegas Ramos, Alberto y Gutiérrez-Manjón, Sergio. 2021. *La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous*. Miguel Hernández Communication Journal, Vol. 12 (2), pp. 565 a 586. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v12i.1325