

YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ | PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
(COORDS.)

Tecnología y ciudad

Un binomio para la difusión del patrimonio urbano



Tecnología y ciudad

*Un binomio para la difusión
del patrimonio urbano*

Tecnología y ciudad

*Un binomio para la difusión
del patrimonio urbano*



YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
(coords.)

EDICIONES TREA

Primera edición: septiembre de 2026

© los autores de los textos, 2026

Motivo de cubierta: © María Ávila Rodríguez (2023)

© de esta edición:

Ediciones Trea, S. L.
C/ Gran Capitán, 52
33213 Gijón · Asturias · España
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712
trea@trea.es
www.trea.es

Dirección editorial: Almudena Zapatero Sardiña
Producción: Patricia Laxague Jordán
Maquetación: Alberto R. Torices

Depósito legal: AS 01430-2026
ISBN: 979-13-88179-58-7

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

Pórtico	9
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ PABLO CISNEROS ÁLVAREZ	
1. ¿Imaginar la ciudad que viene? Diseño urbano, tecnologías digitales y modos de habitar el espacio.....	11
JAVIER ARES YEBRA	
2. Ciudades en ruido. Utopía y distopía en las artes escénicas contemporáneas.....	27
ZOE MARTÍN LAGO DIEGO PALACIO ENRÍQUEZ	
3. Coreografías del patrimonio vivo: cuando la ciudad se mueve, la tecnología registra y la danza interpreta	45
ANA COLOMER-SÁNCHEZ GAËL LEVEDER-LE POTTIER	
4. «Phygital», cine, música y arte urbano en el proceso de integración de tecnología y patrimonio. Boa Mistura y <i>Alma</i>	61
LUCÍA TELLO DÍAZ VÍCTOR PADILLA MARTÍN-CARO	
5. De la ciudad medida a la ciudad significada: ruido, paisaje sonoro y patrimonio del sonido urbano en España	77
RAFAEL GUZMÁN BARRIOS	
6. La ciudad recreada en el cine contemporáneo: entre el artificio cinematográfico y la producción virtual	93
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
7. La ciudad en modo <i>selfie</i> : construcción, mercantilización y control de la identidad urbana a través de la fotografía	113
REBECA PARDO	

8. Espacios, estética y experiencia. Estructuras arquitectónicas y sonoras en *Blasphemous*..... 127
RUBÉN GREGORI | EULÀLIA FEBRER-COLL | NADIA MCGOWAN
9. Accesibilidad de las personas mayores al patrimonio cultural urbano. Una puerta al envejecimiento activo 141
ANTONIO JORGE LÓPEZ RODRÍGUEZ
10. La ciudad-mosaico: diversidad, inclusión y transformación social en la era digital 151
CARMEN ARENAS-CARBELLIDO | MAR RODRÍGUEZ-BRIOSO |
VANESA CEJUDO MEJÍAS
11. Ciudades que recuerdan: tecnologías digitales para integrar el pasado en el presente urbano 169
MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ | TATIANA FERNÁNDEZ LLANES
12. Las ciudades musicales sostenibles: una revisión sistemática de la literatura científica y desafíos futuros..... 183
SARA NAVARRO-LALANDA | PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
13. La imagen metapatrimonial y el simulacro urbano entre la creación artística y el dispositivo tecnológico..... 203
LAURA MIER VALERÓN | JORGE QUIJANO AHIJADO
14. La ciudad escondida cobra vida: el uso de la realidad aumentada y la realidad virtual en *apps* destinadas al turismo urbano en España 223
MYRIAM FERREIRA FERNÁNDEZ | MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ |
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ | PABLO CISNEROS ÁLVAREZ
15. Cultura conectada en las *smart cities*: hacia la integración del patrimonio cultural en la ciudad inteligente..... 243
RAQUEL RUBIO GONZÁLEZ | CRISTINA DE JUANA ORTÍN

Espacios, estética y experiencia. Estructuras arquitectónicas y sonoras en *Blasphemous*

RUBÉN GREGORI | EULÀLIA FEBRER-COLL | NADIA MCGOWAN

Universidad Internacional de La Rioja

Resumen: El presente capítulo propone un análisis del diseño espacial y la banda sonora de *Blasphemous* (2019) y su secuela, *Blasphemous II* (2023), desarrollados por el estudio sevillano The Game Kitchen. Partiendo de la teoría del espacio lúdico, la fenomenología de lo numinoso y la ludomusicología, se plantea una lectura audiovisual conjunta de cuatro ubicaciones de ambos títulos: el Nudo de las Tres Palabras, el Aljibe Profanado, Dos Lunas y el conjunto formado por Mar de Tinta y la Catedral Hundida.

Los resultados muestran que el diseño espacial y la música de Carlos Viola no funcionan de manera paralela, sino interdependiente. Ambos comparten una estrategia de resignificación del patrimonio arquitectónico español desde una sensibilidad que oscila entre la devoción y el horror. En los escenarios del primer juego predomina la superposición cultural entre el sustrato andalusí y el imaginario cristiano, mientras que en la segunda entrega se aprecia una mayor integración entre los referentes arquitectónicos y el tratamiento musical.

Este estudio pone de manifiesto que los escenarios de *Blasphemous* no constituyen meros marcos escenográficos, sino núcleos de experiencia estética en los que espacio, sonido y significado convergen para articular una particular vivencia de lo sagrado.

Palabras clave: ludomusicología, *Blasphemous*, arquitectura en videojuegos, identidad cultural española, *game studies*.

INTRODUCCIÓN

Desde su lanzamiento en 2019, *Blasphemous* ha generado interés en el ámbito académico de los *game studies* como caso representativo de la relación entre los videojuegos y la identidad cultural española. Desarrollado por el estudio sevillano *The Game Kitchen*, tanto este videojuego como su secuela, *Blasphemous II* (2023), destacan por presentar un universo que incorpora elementos del cristianismo, del folclore y del arte español, concretamente del andaluz. Sin embargo, aunque existen múltiples aproximaciones en torno a la ambientación religiosa, la iconografía y la narrativa del título, ninguna de ellas profundiza en cómo el diseño espacial de los escenarios y la banda sonora interactúan para producir una experiencia de lo sagrado que opera en tres dimensiones simultáneas: la física, la emocional y la simbólica.

Esta ausencia es llamativa, dado que *Blasphemous*, del género *metroidvania*, construye su mundo precisamente a través de la arquitectura como lenguaje. Ambientada en un universo oscuro marcado por referencias al cristianismo, la historia transcurre en Cvstodia, una tierra sometida a la voluntad del Milagro, una fuerza divina que materializa la culpa y el sufrimiento en forma de prodigios físicos malintencionados. Sus habitantes, lejos de rechazar este castigo, lo asumen como parte de su fe. Por ello, cada zona de su extenso mapa reproduce tipologías espaciales propias de la arquitectura religiosa cristiana, fundamentalmente gótica y barroca, reinterpretadas desde la estética del horror corporal y la devoción llevada al extremo. Del mismo modo, la música compuesta por Carlos Viola articula registros que aluden al flamenco y a la herencia andalusí, lo que refuerza la atmósfera sagrada de cada espacio y contribuye a la construcción de una experiencia de juego unificada, además de funcionar como acompañamiento ambiental.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El corpus de análisis está compuesto por cuatro ubicaciones dentro del extenso mapa del juego, dos del primer juego y las otras dos de su secuela. Estos espacios se complementan cada uno con una pista musical, tomada de las versiones oficiales publicadas por *The Game Kitchen*, que se pone en contraste con el apartado estético para ofrecer una lectura audiovisual conjunta.

De este modo, en primer lugar, se realiza un análisis arquitectónico que incluye un examen del diseño visual en el que se trata la tipología espacial de cada caso seleccionado, sus elementos constructivos, referentes histórico-artísticos reconocibles, usos lumínicos, etc. De igual modo, se comenta cada una de las piezas musicales asignadas a estas ubicaciones, que se examinan tanto contextualmente, a la luz del testimonio

del compositor, como formalmente en su intersección con el espacio dinámico en el que se sitúa. Tomando como referencia el modelo sugerido por Summers (2016), se presta atención a la variabilidad del *input* sonoro según la versión sujeta a análisis (música dentro del juego *versus* como producto independiente publicado), el desarrollo temático y motivico ligado a los distintos lugares a partir de las connotaciones que estos permiten.

Finalmente, a partir de los resultados de las dos fases anteriores, se realiza una lectura conjunta de la relación entre arquitectura y música en cada ubicación y se subrayan las diferencias entre entregas del juego.

Así pues, el presente estudio presenta las limitaciones propias del análisis textual de videojuegos: la experiencia del espacio es en parte dependiente de las decisiones del jugador. Por este motivo, el comentario se centra en los elementos fijos del diseño y no en la experiencia subjetiva de juego de un jugador concreto.

MARCO TEÓRICO

La mayor parte de la investigación en torno a este videojuego se ha desarrollado sobre cuatro grandes ejes: la representación cultural, la estética visual y sus referentes históricos, el análisis de mecánicas del juego y su dimensión religiosa.

En el plano de la identidad cultural, Anyó (2023) y Paredes-Otero (2025) han analizado cómo *Blasphemous* incluye los rasgos más reconocibles de la cultura andaluza y española, especialmente cristiana. De estos trabajos se concluye que la serie se apropia de elementos religiosos, sociales y artísticos para construir un mundo interactivo inspirado en el patrimonio español mediante alusiones, pero sin estereotipos. Frente a la tradición de la *españolada*, estudiada por Acosta-Riego y Naverrete-Cordero (2017), *Blasphemous* resulta relevante por su mayor sofisticación referencial. En la misma línea, Ramos y Manjón (2021) estudian el juego como un dispositivo de memoria estética, que reproduce tradiciones y rituales andaluces en un universo mediático globalizado, destacando la iconografía cristiana barroca.

Desde la estética, Rodrigo de Haro (2024) propone leer el juego tanto desde la teoría del imaginario como del extrañamiento (*defamiliarization*), dado que no reproduce fielmente el Barroco español sino que lo deforma, creando nuevas conexiones a partir de elementos canónicos del arte y literatura. Varini y Costalunga (2025) hablan de *teología lúdica* (*ludic theology*) para describir cómo el juego articula el sufrimiento espiritual a través de mecánicas de repetición, ciclos de muerte y resurrección y actos de confesión, configurando una especie de «penitencia digitalmente encarnada» (p. 98). Martínez Mora (2023) examina, por su parte, el uso del Pixel Art como elección estética para potenciar la expresividad visual y referencial del juego.

La dimensión de la muerte también ocupa un lugar destacado en la literatura. Velasco, Romera y Ojeda (2022) argumentan que la muerte funciona como concepto de venta articulado sobre la conciencia simbólica compartida de los jugadores. Esta lectura resulta pertinente para el presente trabajo en tanto que subraya cómo el juego construye atmósferas de significado existencial y trascendente que van más allá de la mecánica *metroidvania* con ambientación cristiana.

En cuanto al contexto general, Suárez Mourino (2022) examina la influencia del *Dark Souls* sobre juegos que se inspiran en él, entre ellos *Blasphemous* y la representación dentro del género *souls-like*. Guzsvinecz (2023) completa este marco al correlacionar elementos de diseño como ambientación, estilo gráfico y diseño de niveles.

Desde una perspectiva más amplia sobre religión y videojuegos, Maram y otros (2024) identifican tres grandes temáticas en el discurso de jugadores y comunidades religiosas: los elementos blasfemos de los videojuegos, la religión como espacio de diseño, y el videojuego como herramienta de educación y generación de una comunidad religiosa. Esta taxonomía sitúa *Blasphemous* en el debate sobre la legitimidad y los modos de representación de lo sagrado en el medio interactivo,

A nivel musical, *Blasphemous* ha sido tratado de forma tangencial en la literatura académica, lo que puede achacarse a la reciente presencia de la ludomusicología como subárea de la musicología en el contexto español, y que sí permite la aparición de varios trabajos de fin de estudios dedicados al caso (Calzón Arrojo, 2024; Jiménez Bueno, 2020; Ochovo Ortega, 2024). Entre los autores que se han adentrado en el análisis del juego destaca García Jimeno (2026), quien subraya el uso de la tradición musical como un recurso autobiográfico y expresivo, que escapa a los estereotipos asociados a *lo español*.

En esta línea, López Gómez (2025a, 2025b) ha abordado cuestiones complementarias en torno a la representación de la identidad española a partir de títulos como *Street Fighter* (Capcom, 1987-2023) o *Wii U Fit* (Nintendo, 2013), en los que se recurre a tropos que evocan la cultura propia. Entre estos, destacan los timbres e instrumentación asociados a la guitarra y el flamenco, armonías con tendencia a resolver sobre la cadencia andaluza, ritmos que parten de palos flamencos, pasodobles y habaneras, o melodías y ornamentaciones que introducen intervalos de segunda aumentada y tresillos (como alusión al cante jondo), respectivamente.

Aunque el caso de *Blasphemous* incorpora diversos de estos elementos, dada la cercanía de Viola a la música flamenca, trata de escapar del cliché para adentrarse en referencias más profundas, interconectadas con el pasado folklórico del territorio que el juego representa, en búsqueda de lo que podemos tildar de equilibrio entre lo estereotípico y lo autorreferencial.

El tratamiento de lo grotesco (o *medievaresco*) y su relación con la música han sido igualmente abordados desde la ludomusicología en diversos contextos. En este sen-

tido, destaca el trabajo de Cook (2019), quien analiza los tropos musicales medievalizantes en el videojuego, mostrando cómo determinadas sonoridades de raíz histórica codifican estados emocionales asociados a lo sobrenatural, la violencia y la muerte. Freitas (2025), por su parte, ofrece un análisis de *Dark Souls 3* (FromSoftware, 2016) y *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), títulos en la misma categoría *soulslike*, atendiendo a cómo la música y la atmósfera ominosa que crea contribuyen a la definición simbólica del espacio de juego. Ambas propuestas pueden extrapolarse a los títulos aquí discutidos por lo que hace a la representación sónica del espacio, a pesar de ser ajenas a la construcción de la identidad española.

De esta forma, para abordar el estudio del espacio en *Blasphemous*, el presente trabajo se apoya en tres tradiciones teóricas complementarias. En primer lugar, la teoría del espacio lúdico (*game space*) (Nitsche, 2008), que permite examinar cómo los videojuegos construyen espacios cargados de significado experiencial. En segundo lugar, el análisis de las ubicaciones puede abordarse desde la fenomenología, especialmente a través del concepto de lo *numinoso* (Rudolf Otto, 2001), entendido como una experiencia de fascinación y temor ante lo sagrado. Esta idea ha sido retomada por Juhani Pallasmaa (2022), quien explora cómo ciertos espacios arquitectónicos evocan sensaciones de trascendencia y recogimiento. En este sentido, *Blasphemous* reproduce y amplifica este tipo de experiencias mediante el diseño de sus entornos, generando en el jugador una percepción intensa de solemnidad y reverencia. Finalmente, la ludomusicología, dedicada al estudio de la música y el sonido en los videojuegos (Collins, 2008; Summers, 2016; Kamp y otros, 2016), nos permite examinar la música como agente clave en la construcción del sentido espacial y emocional, en estrecha correspondencia con el vocabulario arquitectónico del juego.

ESCENARIOS

En cuanto al análisis de los espacios, se han escogido dos ubicaciones de cada juego: el Nudo de Tres Palabras y el Aljibe Profanado, pertenecientes a *Blasphemous*, y Dos Lunas, Mar de Tinta y la Catedral Hundida, correspondientes a *Blasphemous II*.

El Nudo de las Tres Palabras

El Nudo de las Tres Palabras está situado dentro de la iglesia Madre de Madres, la archicatedral de Cvstodia, y toma como referencia la catedral de Sevilla. Como apunta el *concept artist* Jesús Campos, los diseños de esta se basan en los del templo sevillano por la excepcionalidad de recursos que ofrecía, lo que permitió emular desde már-

moles y columnas hasta los hierros forjados de las capillas (Cabeza Mogollo y otros, 2025, p. 184). Una rápida comparativa entre la construcción real y el del videojuego basta para comprobar que, en efecto, el espíritu de la metropolitana se encuentra impregnado en Madre de Madres, tanto en suelos, muros, como en el reflejo cromático de las vidrieras y rosetones.

Dentro de la archicatedral se encuentra el Nudo de las Tres Palabras, un espacio configurado a través de un bosque de arquerías dobles, con un arco de medio punto superior y otro de herradura en el inferior, que emulan las columnas de la Mezquita-Catedral de Córdoba (fig. 1). El dovelaje bícromo entre piedra y ladrillo también recuerda al de la sala hipóstila del templo cordobés. A diferencia de la obra original, la propuesta de *Blasphemous* incluye, en los pilares que soportan los arcos de medio punto, hornacinas que albergan esculturas. Esta decisión responde al propio imaginario cristiano del que se impregna el videojuego y en el que las imágenes desempeñan un rol protagónico en la evangelización y educación en la fe de Cristo.

En el centro del espacio se ubica un árbol de grandes dimensiones recubierto por una savia dorada, recuerdo simbólico del lugar en el que ocurrió el Primer Milagro: fue aquí donde un joven consumido por la culpa terminó fusionándose con el tronco sobre el que oraba, convirtiéndose en el Retorcido, una figura de gran devoción en Cvstodia. La forma tripartita del árbol alude también a lo último que pronunció el muchacho antes de consumarse el milagro: *Mi gran culpa*. Así, no sorprende que, considerando este árbol como una especie de relicario o altar, el propio espacio que lo contiene se inspire en un lugar sagrado real.

La música asociada al Nudo, a diferencia del resto de los fragmentos abordados aquí, no se encuentra en el álbum independiente de la banda sonora original, pero sí se basa en él. De acuerdo con el compositor, esta pieza deriva de *Dame Su Tormento*, que también se puede escuchar referenciada en otros momentos del juego (Viola, comunicación personal, 29 mayo 2026). En esta ocasión, se superpone una breve interacción dialogada entre el protagonista y el personaje Deogracias, lo que hace pertinente el reaprovechamiento del material sonoro. La propuesta, sobre un modo de sol con características frías, se enlaza de forma coherente con el ambiente solemne representado por el templo y con el sacrificio del Retorcido. La instrumentación incluye un bordón y una melodía de notas largas, lo que le otorga un carácter procesional casi litúrgico, que al ser emparejado con el uso de la cadencia andaluza añade el color andalusí que lo relaciona con el espacio. El ritmo lento y la carencia de ornamentación la convierten en una pieza con un carácter reflexivo, que enlaza con el discurso narrativo comprendido en el fragmento.

A pesar de que se escapa a una relación directa con el imaginario árabe que envuelve la recreación de la Mezquita, tanto el lenguaje arquitectónico como el musical proponen una herencia sincrética reinterpretada desde la sensibilidad cristiana. Así



Fig. 1. Captura de pantalla del Nudo de las Tres Palabras, *Blasphemous*.

como la doble herradura superpone el arco de medio punto al de la herradura, la pieza despliega su armonía sobre un trasfondo modal que impregna el discurso sonoro. Este discurso, junto al arquitectónico, ofrece una experiencia en tensión entre lo recibido (el legado andalusí) y lo resignificado (el rito cristiano de Custodia).

El Aljibe profanado

Esta zona se inspira en los Baños de María de Padilla, una cripta erigida durante el periodo almohade (1147-1269), ubicada en el Real Alcázar de Sevilla. Se trata de un espacio subterráneo abovedado con tres naves, que incluye un aljibe y genera una atmósfera mística a través de los juegos lumínicos y el reflejo del agua (fig. 2). El videojuego pervierte este lugar al convertirlo en un área alcantarillada con tuberías, escaleras, secciones con gases tóxicos y enemigos venenosos (Cabeza Mogollo y otros, 2025).

En el Aljibe profanado se puede escuchar *Arpegios en Ocre*, en la que se incluyen diversos elementos de los subrayados anteriormente por López Gómez (2025b), referidos a lo españolizante a través de la música y que complementan el dinamismo de la secuencia, durante la cual el protagonista debe desplazarse entre obstáculos de forma ágil para avanzar. Frente a la verticalidad casi ceremonial de *Dame su tormento* y su quietud armónica, aquí la música se sostiene sobre la repetición circular de un



Fig. 2. Captura de pantalla del Aljibe Profanado, *Blasphemous*.

ostinato que se amolda a un espacio laberíntico. La pieza, desarrollada sobre un modo de mi con color frigio, ofrece cierta reminiscencia de lo flamenco, sin llegar a asociarse con un palo determinado.

El carácter repetitivo que propone la obra crea un ambiente que favorece el enfoque del jugador durante una secuencia que requiere atención a lo mecánico, sirviendo de igual forma para reforzar la significación del espacio arquitectónico. El ostinato plantea un equivalente acústico del fluir hidráulico del aljibe, así como de su corrupción: la música no progresa ni resuelve, sino que se repliega sobre sí misma como el agua en este espacio, que ha dejado de cumplir su función purificadora para corroerse. Es decir, la música acompaña la profanación del espacio no mediante un énfasis dramático, sino a través de su atenuación con su insistencia rítmica y la falta de una resolución clara.

Dos Lunas

Dos Lunas es un palacio que se basa en la Alhambra de Granada, por lo que el diseño de los interiores se tomó del del palacio nazarí. Esto supuso un desafío significativo, puesto que debían adaptar elementos arquitectónicos distintivos como «arcos, columnas y fachadas ornamentadas con cerámica, en un formato bidimensional que cumpliera con las reglas de jugabilidad del videojuego» (Cabeza Mogollo y Ureña,



Fig. 3. Captura de pantalla de *Dos Lunas*, *Blasphemous II*.

2024). Dentro de los espacios representados destaca el Patio de los Leones, que aparece alterado en el videojuego para otorgarle un aura tenebrosa y poder proyectarlo en 2D. Así, por ejemplo, el porticado con las galerías sostenidas por columnas individuales y en pareja con los arcos peraltados y los mocárabes se encuentra en un estado semirruinoso, con algunas secciones quebradas y desprendidas (fig. 3).

Sin embargo, lo más llamativo del pasaje es la inclusión de la Fuente de los Leones, de nuevo transformada en una versión más tétrica, en la que los animales han sido sustituidos por personas arrodillados en posturas que transmiten dolor y angustia y que sostienen la pila. En ella, además, hay una taza superior, más pequeña, que no vemos en la obra original y que incluye también a tres figuras humanas en su interior en actitud de sufrimiento. Lo interesante aquí es que, originalmente, en la Fuente de los Leones se incluía una pila superior que fue retirada durante unas restauraciones el siglo pasado, con un surtidor vertical que hacía derramar agua en la inferior (Sánchez Gómez y Piñar Samos, 2011-2012). Por ello, aunque el añadido de esta segunda taza en *Blasphemous II* pueda deberse a cuestiones estilísticas y de arquitectura interna, evidencia un profundo trabajo de documentación histórica, religiosa y artística del equipo detrás del juego.

La sección del juego se presenta con la pieza homónima, *Dos Lunas*, a través de una instrumentación tímbricamente vinculada al imaginario andalusí que incluye cuerda pulsada, percusión membranófono y cuerda frotada con melodías de notas largas. En este caso, el lenguaje modal, predominantemente frigio, emerge con mayor protago-

nismo que en los casos anteriores, en sintonía con un espacio en el que la herencia andalusí ya no se reinterpreta a partir de la apropiación cristiana, sino que adquiere un protagonismo propio. La evocación de este imaginario se propone a través de melismas, bordones y frases ornamentadas con giros descendentes. En este sentido, los recursos melódicos adquieren aquí una función similar a la de la decoración arquitectónica que envuelve al protagonista.

Viola ha hecho referencia explícita a esta pieza en distintas entrevistas, en las que apunta como tomó referentes de la cultura musical popular en torno a lo andalusí:

He cogido el tema, por ejemplo, una sevillana. He variado lo que es la interpretación, mucho más lenta, con unos acordes más melancólicos, con arpegios [...] Entonces yo he intentado coger y decir «esto como esqueleto, la sevillana como esqueleto». [...] De hecho, en *Dos lunas* hay un guiño que es *La tarara* [...] Pues eso, esa melodía, la del estribillo que viene de más patas, está metida en *Dos Lunas*, un poco ahí, como también variando tonalidades para que encaje (Comunicación personal, 30 abril 2026).

De esta forma, compositores como Isaac Albéniz o Enrique Granados pasan a integrar indirectamente el imaginario sonoro que constituye algunos de los espacios del juego, creando un enlace adicional entre lo arquitectónico y lo musical, ya presente en piezas como la *Suite Iberia* (1909) del primero.

Mar de Tinta y la Catedral Hundida

Para llegar a la Catedral Hundida, es necesario atravesar antes Mar de Tinta, un área de paso formada por una pasarela que toma como referencia el Puente de Toledo (1718-1732) de Madrid, obra de Pedro Ribera y, por tanto, del barroco churrigueresco. De este modo, se aprecian diversos elementos arquitectónicos tomados del modelo original, como son los arcos de medio punto con los contrafuertes y tambores rematados en balconillos. Se pueden ver, asimismo, los templetes que, en el Puente de Toledo, contienen las estatuas de los patrones madrileños, san Isidro Labrador y santa María de la Cabeza. La superficie oscura del agua, que alude a la tinta, ayuda a generar un ambiente melancólico, acrecentado por el estado del propio puente que ha perdido varias secciones. Aunque esta disposición rota y ruinosa sirve a la jugabilidad, ayuda a generar una atmósfera estética en línea con la propia temática del título (fig. 4).

A lo lejos, se ve la silueta de la Catedral Hundida, la cual rinde homenaje al templo catedralicio gaditano (Cabeza Mogollo y Ureña, 2024). Esto se puede comprobar en la fachada, que imita la de Cádiz con los tres pórticos y las dos torres de planta octogonal con tres cuerpos. La central cuenta con dos niveles y, detrás, sobresale la gran cúpula. Además, aunque no se aprecia bien desde el puente de Mar de Tinta, en las



Fig. 4. Captura de pantalla de Mar de Tinta y la Catedral Hundida, *Blasphemous II*.

imágenes conceptuales del juego, obra de Jesús Campos, se observa perfectamente la inspiración, incluyendo los juegos cóncavos y convexos que se encuentran en la catedral gaditana.

La pieza asociada al fragmento correspondiente a este escenario es *Bajo las Olas Negras*. En ella, se refleja el carácter originalmente sacro del edificio a través del uso de campanas y órgano, su hundimiento mediante frecuencias graves y bordones, y el carácter penitencial del recorrido a partir del retorno sobre motivos melódicos breves, delineados sobre acordes sostenidos y un ritmo diluido.

En esta ocasión, a pesar de seguir introduciendo la cadencia española de forma recurrente, Viola se aleja del modo frigio para adentrarse en un color más cercano al eólico, que se mueve hacia sonoridades eclesiásticas y evocaciones fúnebres. De esta forma, la banda sonora acompaña el naufragio simbólico de lo arquitectónico mediante la suspensión. La sonoridad sumergida, la ausencia de una articulación rítmica clara y la paleta tímbrica oscurecida se corresponden con un espacio en el que lo construido se hunde y lo sagrado se anega. La solemnidad funeraria de la pieza no acompaña, por tanto, una escena de muerte concreta, sino que da voz al naufragio mismo de lo sagrado.

CONCLUSIONES

Los escenarios que se han abordado a lo largo de este capítulo resaltan cómo el espacio, en las dos entregas de *Blasphemous*, se articula de manera sistemática a través de arquitectura y música, de forma que ambos lenguajes no funcionan de forma paralela sino interdependiente. Cada ubicación estudiada pone de manifiesto que el diseño espacial y la banda sonora de Carlos Viola comparten una misma lógica simbólica: la de resignificar el patrimonio arquitectónico español desde una sensibilidad que oscila entre la devoción y el horror, entre la herencia y la profanación.

Los casos pertenecientes al primer juego, el Nudo de las Tres Palabras y el Aljibe Profanado, revelan una estrategia de superposición cultural en la que lo andalusí es el sustrato sobre el que se proyecta el imaginario cristiano de Cvstodia. En el Nudo, la doble herradura que evoca la Mezquita de Córdoba convive con una pieza con un trasfondo modal casi andalusí, generando tensión entre legado y resignificación del espacio. En el Aljibe, la profanación no se articula mediante el énfasis dramático sino a través de la repetición, que traduce acústicamente la corrupción del agua y la degradación de lo sagrado.

En *Blasphemous II*, la relación entre arquitectura y música experimenta un cambio significativo: en Dos Lunas, la herencia andalusí se presenta con mayor protagonismo y autonomía estética, sin mediar la reinterpretación cristiana de forma dominante. La ornamentación melódica funciona como equivalente sonoro de la riqueza decorativa nazarí, estableciendo una correspondencia entre lo visual y lo musical que opera a nivel estructural. La Catedral Hundida, por su parte, representa el caso más extremo de naufragio simbólico: la sonoridad sumergida de *Olas Negras* no acompaña una muerte concreta, sino la pérdida misma de lo sacro como categoría arquitectónica.

Puede observarse una clara evolución entre ambos títulos que responde, en gran parte, a los recursos disponibles para la confección de la segunda entrega frente a las limitaciones presentes durante la primera (Viola, comunicación personal, 30 abril 2026). Si *Blasphemous* tiende a construir sus espacios desde la tensión entre estratos culturales superpuestos, *Blasphemous II* opta por una mayor coherencia entre referente arquitectónico y tratamiento musical, con ubicaciones en las que la herencia histórica se presenta de forma más integrada. Esta maduración en el diseño audiovisual sugiere una conciencia creciente, por parte de *The Game Kitchen*, del potencial expresivo de la correspondencia entre ambos lenguajes.

Lejos de agotar las posibilidades que ofrece un análisis entre arquitectura y música, con esta aproximación se revela que los escenarios arquitectónicos en *Blasphemous* no constituyen únicamente marcos escenográficos, sino que devienen en núcleos de experiencia estética y emocional en la que espacio, sonido y significado convergen para articular una particular vivencia de lo sagrado.

BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA-RIEGO, D., y L. NAVARRETE-CARDERO (2017). *Spain lúdica: la imagen romántica de España en el videojuego*. Editorial UOC.
- ANYÓ, L. (2023). «Emoción religiosa y catolicismo en España en *Blasphemous*», en *Segundo Congreso Internacional DiGRAES23. Fuenlabrada*, pp. 16-19.
- CABEZA MOGOLLO, E. y otros (2025). *The Art of Blasphemous Complete Edition*. Game Press Editorial.
- y F. UREÑA (2024). *The Art of Blasphemous II*. Game Press Editorial.
- CALZÓN ARROJO, S. (2024). *La música en la saga Blasphemous*. Trabajo de fin de grado, Universidad de Oviedo. Repositorio Institucional de la Universidad de Oviedo. <<https://hdl.handle.net/10651/73876>>.
- COLLINS, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press.
- COOK, K. M. (2019). «Medievalism and emotions in video game music», *Postmedieval*, 10(4), pp. 482-497. <<https://doi.org/10.1057/s41280-019-00141-z>>.
- FREITAS, J. (2025). «Uncanny Landscapes and Cosy Dungeons: From Sonic Spaces to the Musical Narratives of *Elden Ring* and *Dark Souls*», en L. López Gómez (ed.), *Music, Sound and Identity in Video Games*, pp. 157-175. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-87507-6_9>.
- GARCÍA JIMENO, I. (2026, 2 de mayo). «Between Memory and Guilt: On Conventions, Authenticity, and the Resignification of Spanish Traditional Music in Two Case Studies». 2026 North American Conference on Video Game Music. Nueva York: Rensselaer Polytechnic Institute Troy.
- GUZSVINECZ, T. (2023). «The correlation between positive reviews, playtime, design and game mechanics in souls-like role-playing video games». *Multimedia Tools and Applications*, 82(3), pp. 4641-4670.
- JIMÉNEZ BUENO, F. J. (2020). *Crítica a la música en los videojuegos*. Trabajo de fin de máster, Universidad de Granada. Digibug, Repositorio Institucional de la Universidad de Granada. <<https://digibug.ugr.es/handle/10481/67137>>.
- KAMP, M., T. SUMMERS y M. SWEENEY (eds.). *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Equinox Publishing.
- LÓPEZ GÓMEZ, L. (2025a). «The Technological Development of Spanish Musical Tropes in *Street Fighter*», en K. M. Cook, W. Gibbons y F. Rebillard (eds.), *Global Histories of Video Game Music Technology*, pp. 167-184. Brepols.
- (2025b). «Mixed Identities: Picturing Spanish Music in World-Travelling Games», en L. López Gómez (ed.), *Music, Sound and Identity in Video Games*, pp. 57-72. Palgrave MacMillan.
- MARAM, S. S., J. PFAU y M. S. EL-NASR (2024). «A topic modeling approach towards understanding the discourse between religion and videogames on Reddit». *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8 (CHIPLAY). <<https://doi.org/10.1145/3677054>>.

- MARTÍNEZ MORA, P. (2024). *Estética y postproducción digital en el videojuego Pixel art contemporáneo. Los casos de Blasphemous y Blasphemous II*. Trabajo de fin de grado, Universidad Miguel Hernández de Elche. <<https://hdl.handle.net/11000/33450>>.
- NITSCHKE, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press.
- OCHOVO Ortega, A. (2024). *Detrás de Blasphemous: Cultura, Arte e Historia*. Trabajo de fin de grado, Universidad Rey Juan Carlos. Repositorio de la Universidad Rey Juan Carlos.
- OTTO, R. (2001). *Lo santo: lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Alianza.
- PALLASMAA, J. (2022). *Los ojos de la piel*. Editorial GG.
- PAREDES-OTERO, G. (2025). «La representación sociocultural de España en los videojuegos. El caso de *Blasphemous II*». *Obra digital*, 28, pp. 251-267.
- RODRIGO DE HARO, M. (2024). «Mi gran culpa: deformación estética del Barroco español en *Blasphemous*». *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 12(2), pp. 407-423. <<https://doi.org/10.37536/preh.2024.12.2.2490>>.
- ROS VELASCO, J., C. S. NICOLÁS ROMERA y M. Á. NICOLÁS OJEDA (2022). «Near-Death Experience in Video Games or How Looking Death in the Eyes Can Be a Sales Concept: The Case of *Blasphemous* from an Anthropological, Metaphysical, and Promotional Standpoint». *Escritura e imagen*, 18.
- SÁNCHEZ GÓMEZ, C. y J. PIÑAR SAMOS (2011-2012). «La imagen cambiante de la Fuente de los Leones (1666-1966)». *Cuadernos de la Alhambra*, 46-47, pp. 78-129.
- SUÁREZ MOURIÑO, A. (2022). «La influencia de la representación sexista de *Dark Souls* y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él». *Área abierta*, 22(1).
- SUMMERS, T. (2016). «Analysing Video Game Music», en M. Kamp, T. Summers y M. Sweeney (eds.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, pp. 8-31. Equinox Publishing.
- TUAN, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- VARINI, M. y N. COSTALUNGA (2025). «Sorrowful Be the Heart, Penitent One: Medievalism, Religion, and Cultural Memory in *Blasphemous*». *Acta Ludologica*, 8(2), pp. 96-111.

Este libro ofrece una visión integradora de la ciudad contemporánea como un espacio donde tecnología, cultura y memoria se entrecruzan para redefinir la experiencia urbana. A través de perspectivas que abarcan las artes escénicas, la danza, el audiovisual, la fotografía, el arte urbano, los videojuegos o la arqueología digital, la obra muestra cómo las tecnologías emergentes no solo documentan el territorio, sino que transforman nuestra manera de habitarlo, sentirlo y representarlo. Desde cartografías colaborativas, paisajes sonoros y metodologías participativas hasta ciudades ficticias creadas mediante CGI, intervenciones artísticas comunitarias o arquitecturas digitales, las contribuciones revelan que lo urbano es un entramado simbólico, sensorial y narrativo en constante reinención. En esta construcción intervienen tanto los relatos mediáticos que modelan imaginarios colectivos como las prácticas ciudadanas que reactivan espacios, resignifican el patrimonio y generan nuevas formas de vinculación emocional con la ciudad.

La obra aborda los retos sociales inherentes a la vida urbana en el siglo xxi: la necesidad de promover la inclusión y la accesibilidad, especialmente en relación con las personas mayores; el reconocimiento y la celebración de la diversidad como fundamento de una ciudad-mosaico; y el papel de las políticas culturales y las *smart cities* para democratizar el acceso al patrimonio y fomentar modelos sostenibles de desarrollo urbano. El patrimonio —material, inmaterial, sonoro o arqueológico— aparece como un eje articulador que, gracias a la mediación digital, se vuelve más dinámico, participativo y cercano. Se trata de imaginar ciudades más habitables y sensibles, en las que la tecnología actúe como catalizador de conocimiento, creatividad y cohesión social, y donde pasado, presente y futuro convivan en un ecosistema urbano profundamente humano. Una invitación a pensar la ciudad como un ecosistema dinámico; una visión integradora de la ciudad del siglo xxi: creativa, compleja, diversa, tecnológicamente mediada y profundamente humana.

ISBN: 979-1388179587



www.trea.es