



«Blasphemous», el videojuego de combate sobre folclore andaluz

A partir de las pinturas de Goya, el flamenco y el patrimonio arquitectónico andaluz, el estudio sevillano «The Game Kitchen» ha creado «Blasphemous», un juego de combate por niveles que toma como referencia la cultura andaluza y que en su estreno ha arrasado en ventas en Steam y Nintendo.

El videojuego se ha presentado este jueves en la Academia de Bellas Artes de San Fernando, de la que Goya fue director y donde se exponen 13 de sus cuadros, entre ellos «Procesión de disciplinantes», un óleo que recrea una flagelación católica y que ha servido como referencia para el personaje central de «Blasphemous».

El protagonista de «Blasphemous» es el Penitente, un personaje que porta un capirote metálico con espinas. Espada en mano, debe recorrer distintos niveles para salvar a su pueblo, preso de una maldición que convierte a todos sus habitantes en monstruos, la mayor parte basados en leyendas andaluzas u obras de arte.

«Nuestro objetivo es reivindicar el arte del sur de España. Nosotros nos hemos

criado con el folclore japonés a través de sus videojuegos, ¿por qué no íbamos a poder exportar el nuestro?», ha declarado en el centro el director de arte y diseñador del estudio de desarrollo, Enrique Cabeza, que ha atendido a los medios junto a su compañero y también fundador del estudio, Mauricio García.

García y Cabeza, junto a un equipo integrado por otra decena de personas, se han colado esta semana en las listas de más vendidos -por delante de otras propuestas con mayor presupuesto como «Gears 5» o «Pes 2020»-, en la plataforma Steam (PC) y en la tienda virtual de Nintendo.

Los andaluces se valieron del éxito que cosechó su anterior videojuego, «The last door», para crear «Blasphemous», para la que crearon una campaña de financiación de «crowdfunding».

La participación fue masiva. El objetivo era conseguir 50.000 euros, pero consiguieron 333.246 euros, por lo que se replantearon el proyecto: mejoraron el juego por niveles, hicieron un intenso estudio del arte andaluz e invirtieron en la banda sonora, que serpentea entre los ritmos medievales y las letras de Lola Flores.

Para los creadores del videojuego, el éxito del producto está precisamente en «el poder de evocación del arte»: «La impronta de lo que se evoca en el juego perdurará en el tiempo», ha asegurado García.

Uno de los puntos que más quebraderos de cabeza ha producido en el equipo ha sido la iconografía religiosa, tan presente en la cultura andaluza: «Ha habido mucha censura para no ofender la sensibilidad religiosa», han asegurado los creadores del videojuego.