

**DAR A MIRAR**

**LENGUAJE MITOLÓGICO, SEMIOSFERA Y ENANTIOMORFISMO EN EL VIDEOJUEGO *HOLLOW KNIGHT***

**PABLO LÁZARO<sup>1</sup>**

**RESUMEN**

El trabajo analiza cómo se producen *Imágenes de auditorio y memoria común* según la perspectiva de Iuri Lotman. La indagación se centra en el videojuego *Hollow Knight* (2017) desarrollado por Team Cherry. Expone aspectos generales del videojuego como su trama y características. Explica el proceso de semiosis y asegura que los elementos dinamizadores de la semiosfera son: la fragmentariedad de la narración posibilitada por el género metroidvania; la construcción mitológica de la historia; la memoria del jugador (y por lo tanto la cultura); los simbolismos dentro del juego y la mecánica o lógica del juego. Por último, destaca el diálogo entre el juego y el lector por medio de la idea de mito propuesta por el texto artístico y la asumida por el usuario.

**PALABRAS CLAVE: VIDEOJUEGO-SEMIOSFERA-ENANTIOMORFISMO-MITO**

Los conceptos desarrollados por el semiólogo ruso Iuri Lotman sobre semiótica de la cultura nos permite escoger un material representativo (en términos de una significancia particular) de aquellos mecanismos que, al interior de un determinado sistema de significación, se ponen en funcionamiento, es decir, en diálogo, entre las diversas estructuras que componen una semiosfera. Tal relación se podría plantear como una “colisión y retroalimentación de sentido entre textos (el jugador y el héroe), lo que

---

<sup>1</sup> Especialista en Educación Literaria y profesor en Lengua y Comunicación por la Universidad Nacional del Comahue (CURZA). Dicta clases en diferentes escuelas de Viedma, Río Negro. Contacto: [pablolazaro9@hotmail.com](mailto:pablolazaro9@hotmail.com)

garantiza la creación de nuevos textos a partir de la recíproca y mutua influencia de ambos.” (Molina, 2017, p. 13).

En este trabajo se analizará cómo, a la luz de la perspectiva conceptual de Lotman, esas diversas relaciones producen significados nuevos a partir de lo que el semiólogo denomina la *imagen de auditorio* que contiene el texto artístico, y la *memoria común* que media entre destinatador y destinatario. En el caso que nos convoca, dicho texto artístico está constituido por el videojuego *Hollow Knight* desarrollado por Team Cherry y lanzado en febrero de 2017.

En primer lugar plantearemos las definiciones de los conceptos y sus alcances para la generación de una perspectiva teórica con la cual analizar el texto artístico. En segundo lugar, expondremos algunos aspectos generales del videojuego como su trama y características y, en tercer lugar, desarrollaremos el sistema de relaciones que se producen cuando incorporamos la perspectiva al videojuego.

## SEMIOSFERA Y ENANTIOMORFISMO

Lotman define al concepto de *semiosfera* como un espacio semiótico cerrado fuera del cual es imposible la semiosis. Al respecto agrega que es la existencia del universo semiótico el que hace posible el acto sígnico particular y no al revés. La metáfora que elige para explicar este aspecto es la que dice que así como la suma de los bistecs no deviene en ternero, pero a partir del ternero sí obtenemos bistecs, así mismo la semiosfera (el universo semiótico) no es la suma de los actos semióticos particulares.

Sobre este concepto, el autor señala dos características constitutivas fundamentales. La primera es el carácter *delimitado* que pone en relevancia la idea de frontera, que funciona como *traductor-filtro* de aquellos lenguajes que se hallan fuera de la semiosfera los cuales, por esto mismo, pueden denominarse alosemióticos o no-textos. Así, para que adquieran existencia como texto, la frontera debe traducirlo a uno de los lenguajes internos de la semiosfera (semiotizar). Por último, también remarcaremos otra función importante que cumple la frontera y que es el de constituir un dominio de procesos semióticos acelerados en la periferia que luego se dirigen hacia el núcleo de la semiosfera. Cuando un espacio cultural se expande, incorpora en su órbita estructuras externas que se constituyen como periferia, que a su vez, mueve sus estructuras hacia el núcleo, generando una nueva

estructura, la cual se concibe a sí misma con meta-categorías de las viejas estructuras. La segunda característica de la semiosfera es la *irregularidad semiótica*, esto es, aquella condición interna que ubica a algunas estructuras dominantes en términos de nivel desigual respecto de otros procesos semióticos de la periferia. De esta manera, la semiosfera, afirma Lotman, posee fronteras internas donde estructuras y subestructuras se “invaden” entre sí desde un territorio a otro ajeno, producto de lo cual, se producen nuevos sentidos o nueva información. La metáfora que elige esta vez para ejemplificar la mezcla e irregularidad de niveles estructurales, es la de un museo compuesto por diferentes vitrinas con objetos de varios siglos, cuyas inscripciones pertenecen a varios lenguajes (conocidos y desconocidos) y, además, la presencia de los visitantes con su propio mundo semiótico. Ese desajuste, asimetría o diferencia, es lo que produciría, en su intercambio dialógico, la nueva información o nuevos sentidos.

Para dar cuenta del dialogismo, Lotman recurre al ejemplo del *enantiomorfismo* para pensar la lógica de intercambio entre las estructuras semióticas. Este concepto se define como una simetría especular entre dos elementos que, al ser superpuestos, son desiguales entre sí. La relación es la misma que la reflejada en el espejo cuando la imagen difiere de la real en el sentido de derecha e izquierda. Es decir que, según esta misma lógica los textos de la semiosfera se vinculan entre sí en relación de semejanza porque comparten la misma semiosfera y en relación de diferencias por la irregularidad que compone el mismo espacio semiótico. Este mecanismo es fundamental para poder registrar el diálogo que se produce entre distintos textos, producto del cual surgen nuevos sentidos, entendidos estos como la forma en que los textos se entrecruzan e influyen mutuamente.

Según la trayectoria de nuestro trabajo, intentaremos cruzar el texto del videojuego con el texto usuario/jugador, quien a través de la mediación del dispositivo ordenador, influye en el texto artístico (controla al personaje principal del juego, toma decisiones sobre el destino que le aguarda al personaje controlado, pero también al jugador como responsable de esas elecciones, etc.) y el texto artístico a su vez, modifica al usuario o, en palabras del Lotman, a su auditorio:

Este fenómeno está vinculado al hecho de que todo texto (en particular, todo texto artístico) contiene lo que preferiríamos llamar una *imagen del auditorio*, y de que esta imagen del auditorio influye activamente sobre el auditorio real, deviniendo para él cierto

código normador. Este código se impone en la conciencia del auditorio y se vuelve una norma de su propia idea sobre sí mismo, trasladándose del dominio del texto a la esfera de la conducta real de la colectividad cultural (Lotman, 1996, p.77)

En este entrecruzamiento entre texto y auditorio es posible no solo porque éstos comparten un código determinado, sino también por la existencia de una *memoria común* entre destinatador y destinatario. Así, para explicar qué significados surgen, qué tipo de relación se establece entre el videojuego *Hollow Knight* y el usuario y, a su vez, entre éste y la trama que lo lleva a ir desentrañando la historia de manera fragmentaria a través de diálogos con NCPs (personajes no controlados por el usuario) a los que se accede de manera aleatoria y también destrabando niveles a medida que se progresa en el desarrollo del *gameplay*.

## **LA HISTORIA**

La historia se desarrolla en Hallownest, una ciudad habitada por insectos constituidos en tribus de diverso tipo. Antes de la llegada de estos insectos, existía El Destello (The Radiance), una entidad cuyo estatus es el de un dios y que fue responsable de crear la tribu de las polillas, las cuales luego crearon el reino de Hallownest. Todos los habitantes veneraban a El Destello a cambio de que ésta le cumpliera los deseos que quisieran, pero la realidad de esta entidad es que es un parásito que controla la mente de cada insecto a través de los sueños. Todo esto duró hasta la llegada del Rey Pálido quien, al ver la dominación que El Destello ejercía sobre la población, enseñó a todos a pensar por ellos mismos. A partir de ese momento, comenzaron a olvidarse de la entidad divina y todo devino en un desarrollo secular de la civilización en términos culturales y tecnológicos. Pero los nuevos problemas surgieron cuando El Destello volvió a través de la mente de insectos débiles, provocando una infección que invadió la ciudad y a sus pobladores. Ante esto, el Rey Pálido pensó en contenerla mediante la creación de un ser cuya función fuera la de una vasija. Una de las características fundamentales que debía reunir este ser, es la de no poseer sentimientos, pues El Destello se alimenta del placer que se siente la realización de los deseos. De esta manera, y tras varios años de experimentar con vasijas fallidas en El abismo (un lugar oscuro donde la luz de El Destello no llega) el Rey Pálido dio por fin con el Hollow Knight. Sin embargo, tampoco este ser fue perfecto ya que, a pesar de todo, sentía devoción y afecto por su creador, lo que termina desencadenando los

acontecimientos que se desarrollan en el juego. El personaje principal es El Caballero, uno de los intentos de El Rey Pálido que, a lo largo de todo su recorrido por el reino, ascenderá en grados de pureza que finalmente condicionarán la llegada a uno u otro final.

### **DIALOGISMO, MEMORIA COMÚN Y MITO**

Una de las cuestiones más significativas de este videjuego es su manera de contar la historia. No podemos saber de manera lineal, a medida que avanzamos, qué es lo que sucede, por varios motivos. El primero de ellos, el más obvio, es porque pertenece al género denominado *metroidvania*, un formato de plataforma en dos dimensiones que hace que el jugador destrabe niveles (ampliar el mapa) a medida que adquiere diversas habilidades y/o herramientas, y que pueda recorrer los diversos lugares en varias oportunidades. Esto hace que la jugada nunca sea lineal. Otro motivo tiene que ver con la escasez de cinemáticas que ofrezcan una visión cohesionada de acontecimientos. A lo largo del juego aparecen muy pocas, y la que hay, son como fotografías de no ser porque los personajes emiten mínimos movimientos que apenas sugieren acciones. Y por último, es difícil reconstruir la historia porque su narrativa está fracturada en dos planos temporales: el pasado y el presente. Al pasado se accede a través de la mente de los personajes, un plano onírico que nos permite vivenciar el pasado próspero de Hallwneest. En el presente real, es a través de diálogos eventuales con los NPCs (con un lenguaje ficticio).

Esta estructura enriquece enormemente la lectura que pretendemos hacer desde las categorías de Lotman sobre la semiosfera. Expusimos anteriormente que uno de sus rasgos principales es que la semiosfera no es la suma de las partes, pero que la totalidad de ésta es la que hace posible la semiosis particular. Si observamos la imagen que nos ofrece Lotman sobre un espejo fragmentado en el que cada parte reproduce la imagen del todo, podremos ver que una narrativa pensada en sentidos reconstruibles a partir de diálogos dispersos e imágenes esporádicas completa la semiosfera cuyo núcleo central es un mito. ¿Y en qué sentido es un mito? En principio porque los relatos de tiempos pasados que se cuentan allí funcionan como acontecimientos fundacionales sobre los cuales cada fragmento vuelve continuamente para dar sentido a las acciones del presente del personaje principal. Por otro lado, también podemos hablar de mito en relación con el tiempo circular que estructura la narrativa del juego. De hecho, en uno de los relatos de finalización del juego (el “final

malo”), el personaje que controlamos ocupa el lugar del *Hollow Knight* original y todo sugiere que el círculo vuelve a repetirse nuevamente como otro experimento fallido del Rey Pálido. Por último, podríamos señalar como una simplificación del bien y el mal presente en todo relato mitológico, una constante en el juego, mediante el binarismo luz/oscuridad, donde el término *luz* representa todo el mal y *oscuridad*, el bien. Es sobre este punto que el juego ofrece diálogo entre sus estructuras y donde nosotros notamos que interviene el *enantiomorfismo*. Esa dualidad no solo dinamiza el dialogismo dentro del juego entre los personajes (aquellos que son unos al principio y los mismos pero agresivos luego de la infección) y con la narración, donde obtenemos uno u otro final según qué término del binarismo prevalezca; sino que también resulta un diálogo con el usuario quien resulta modificado por el texto al momento de actualizar un tipo de información que desconoce. Como afirma Pablo Molina parafraseando a Lotman:

“En la semiosfera la conservación y generación de nueva información se produce a partir del proceso de intercambio y negociación semiótica entre dos o más textos, que establecen relaciones dialógicas por su simetría y asimetría informativa. Es decir, por la información que comparten en tanto participan de una misma semiosfera; y por el diferencial de información que impulsa el dialogismo entre ellos, garantizando así el dinamismo de la semiosfera” (2017, p.3)

En primer lugar, la memoria común entre texto artístico y auditorio/jugador, dijimos, es el mito. Por las características que mencionamos más arriba, vemos cómo destinador y destinatario están hablando el mismo lenguaje. No habría nada de especial en marcar esta relación si no fuera porque en ese vínculo está dado el dialogismo entre el juego y el lector sobre la yuxtaposición que se produce entre la idea de mito propuesta por el texto artístico y la asumida por el usuario. Es decir que la imagen especular de la que habla Lotman con el enantiomorfismo se da en el hecho de la inversión de los valores conocidos por una cultura determinada en relación con lo que se conoce como lo bueno y lo malo (luz/oscuridad) y también por el hecho significativo de la construcción de la imagen total de la historia reconstruible solo a través de la totalidad. De esta manera, el jugador necesita, para poder traducir o descifrar el texto artístico, una imagen de la totalidad de la semiosfera, para entender que el recorrido que realizó previamente, el *gameplay*, era en pos de que la oscuridad triunfe sobre la luz; y que la idea extensamente instalada (en el mundo de la cultura y del arte) de lo que consideramos *puro* se encuentra en este caso en la profundidad

de El abismo, una región que actúa como el valor simétricamente opuesto a plano onírico (al que se accede desde la mente del *Hollow Knight*), cuya estética remite a la típica imagen de cielo o paraíso propios del cristianismo. Así vemos cómo en este punto encontramos el diferencial de información entre las dos estructuras desiguales (recordemos la característica de la irregularidad semiótica de la semiosfera), esto es, entre videojuego y usuario y, por lo tanto, la producción de una nueva información. Sobre esto, hay que remarcar una cuestión muy importante interna al juego. La totalidad de finales a los que se puede acceder es de cinco y no se puede llegar a conocer todos los finales eligiendo un camino u otro (cuestión que es muy común en los juegos de múltiples finales), sino que es obligatorio ir escalando en grados de pureza del personaje con lo cual, una vez conocido el primer final por parte del jugador, lo narrado en la historia cobra nueva significación; se resignifican todas las acciones emprendidas en el pasado y el usuario actúa como si ya hubiera podido traducir el texto artístico. Es decir, si tomamos al juego como el núcleo de la estructura, podríamos decir que termina por incluir en su órbita al jugador y, la imagen especular que se produce en términos de la memoria cultural, con sus valores de bien y mal, es lo que produce el efecto dialógico donde la negociación entre valoraciones de mundo, produce la semiosis resultante de ese proceso. En el ya citado artículo “El texto y la estructura del auditorio”, Lotman afirma sintéticamente:

...el autor cambia el volumen de la memoria del lector, puesto que, al recibir el texto de la obra, el auditorio, en virtud de la construcción de la memoria humana, puede *recordar lo que antes desconocía*.

Por una parte, el autor le impone al auditorio la naturaleza que tendrá su memoria, y por otra, el texto guarda dentro de sí la fisonomía del auditorio (1996, p.82 Bastardilla en el original)

A esta altura del desarrollo, nos es fácil identificar que son varios los factores que influyen de manera decisiva en el proceso de semiosis: la fragmentariedad de la narración posibilitada por el género metroidvania; la construcción mitológica de la historia; la memoria del jugador (y por lo tanto la cultura); los simbolismos dentro del juego (colores, diseños de escenarios, nombres propios, etc.); y la mecánica o lógica del juego, son los elementos que dinamizan la semiosfera.

Para terminar diremos que estos conceptos utilizados ofrecieron una perspectiva que, de manera heurística, nos devolvieron un texto artístico en algún sentido “distinto” ya

que, si bien no es necesaria la teoría para el disfrute o contemplación de un texto o cualquier forma del arte, la fórmula de ver a través de un conjunto de conceptos, formaliza mecanismos con los que se puede entender la lógica de las significaciones, independientemente de qué ámbito se trate. Y por este motivo, creemos que la teorización lotmaniana no solo puede articular diversos textos artísticos como la literatura, el cine, la fotografía, la pintura, etc., sino también formas más nuevas como los videojuegos: verdaderas máquinas de significación que, así como Lotman afirma que todo texto posee una imagen de su auditorio, podríamos decir que todo videojuego tiene una imagen de la cultura por ser descubierta por el investigador.

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Molina, Pablo. *Los juegos de la ficción. Del mito al videojuego*. S/D

(2017) Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos. *Revista Questión*, 1 (54), 83-98

(2017) Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego. *Revista Luthor*, 32.

Lotman, Yuri. (1996). “El texto y la estructura del auditorio” en *La semiosfera I* Madrid: Cátedra

(1996). “Acerca de la semiosfera” En *La semiosfera I* Madrid: Cátedra