

Eje N° 3 (Semiótica)- GT: Semiótica de la literatura

Título del trabajo: Encuentros entre lo (contemporáneamente) aceptable y lo rebelde en *Blasphemous*: diálogos entre lo hipertextual, lo monstruoso y lo kitsch.

Nombres y apellidos del autor-Filiación institucional: Esp. Ricardo Daniel Acosta (FHyCS-UNaM)- Danniell Acosta <acostadaniel7@gmail.com>

Palabras-clave: Kitsch-Videojuego- Discurso contemporáneo.

En virtud de los avances tecnológicos, surgen creaciones que manifiestan una nueva forma de enunciar el impacto de lo contemporáneo en la sociedad, caracterizada por la inmediatez y el dinamismo constante. El videojuego se exhibe como propuesta de relectura digital a lo cristalizado en las esferas sociales. La industria del software (que, según lo propuesto por Dabat, refiere a aquella en donde la innovación tecnológica es la protagonista) se encarga de producir visiones de la realidad, en las que se ofrece un proceso de formación de subjetividades, en tanto propuestas lúdicas que deslizan *mecanismos que instruyen/enseñan* (Gee). Vale destacar que las *subjetividades*, a su vez, no son entidades ni características individuales ni fijas gracias a que se forman en la interacción con el mundo y los otros (Agamben).

En función de determinadas características, se tiene en cuenta como corpus al videojuego español *Blasphemous*, creado por la empresa The Game Kitchen en el año 2019. La premisa de dicho *hipertexto* (que, en términos de Landow y Vanderdorpe, refiere a estructuras de información no lineal que se vinculan mediante enlaces pertenecientes a las redes de internet, en donde confluyen imágenes, textos y sonidos) alude a la resolución de misiones en un mundo medieval con características *carnavalescas* (en la medida en que, según Bajtín, se subvierten jerarquías y las ideas del bien o del mal, de lo correcto y de lo incorrecto moralmente) denominado *Cvstodia*, atravesado por un dogma religioso que premia (o castiga) a los feligreses, dependiendo de lo funcionales que puedan llegar a ser para el poder eclesiástico. Es aquí donde se presenta *El Penitente*: protagonista y emisario de las fuerzas que se resisten a este sistema, contaminado por una sed de poder despótico.

Si bien podría decirse que el componente del corpus a trabajar encierra características semiótico-discursivas que referencian lo *líquido* de la *modernidad* (como forma de paráfrasis de lo propuesto por Bauman) en la medida en que exponen representaciones despojadas de la identidad individual, aluden a la satisfacción de necesidades impuestas por el consumismo; surgen coacciones para adaptarse a las circunstancias y critican la búsqueda del ser humano por evitar el normal desarrollo del ciclo vital.

En este marco es posible advertir, en carácter de hipótesis, que existe una condición crítica en las creaciones hipertextuales (por lo cual Blasphemous se encuentra incluido) en referencia a los valores, las exigencias, los deseos y las ambiciones que fluyen dentro de nuestra sociedad. No debe olvidarse que, parafraseando a Verdugo, el *discurso* toma distintas formas con el fin de adscribirse a características, intereses y expectativas de los interlocutores o de la audiencia. En este sentido, también debe considerarse que lo discursivo (Foucault) configura realidades a través de lo que se enuncia y genera relaciones con los objetos y con formas de pensar y qué hacer con ellos. De hecho, las prácticas surgidas a partir de los videojuegos también funcionan como una manera de exponer cómo se interpreta la realidad social, la lucha entre ideas y concepciones y el papel que cumplen los sujetos.

Además, puede decirse también que, como segunda hipótesis, dicho videojuego forma parte del repertorio de ciertos agentes que detentan el poder en la medida en que existe una estrecha relación entre lo visual y las palabras (Foucault), por lo que en el discurso de Blasphemous se lleva a cabo un doble proceso de producción y reproducción de ciertas representaciones de la realidad contemporánea. De hecho, tanto las imágenes, como los diálogos (y la música que ambienta los escenarios) ponen en evidencia una lectura parcial de lo social, de lo contextual, como si se tratase de un *simulacro* (término de Baudrillard que refiere a una representación que se convierte en una versión de la realidad con sus propias dinámicas, por lo que se altera la percepción del mundo).

Además, el videojuego del que se habla en este texto establece nuevas reglas en lo que respecta a la concepción de *gusto* que, para Schücking, se encuentra ligado con el sentido crítico, en donde confluyen lo aprehendido culturalmente y las experiencias personales (en discrepancia con ciertos estándares referidos a la belleza y a lo equilibrado dentro de la proporción de las imágenes). En este caso, abrazan la idea de *lo monstruoso* (que, parafraseando a Canguilhem, remite a una anomalía que cuestiona lo regular en sentido físico o de comportamiento, dentro de un contexto en particular) como *representación artística actual*, sin dejar de lado los criterios que se encuentran implícitos en ello (por ejemplo, que lo desagradable se enmarca en categorías subjetivas que superan las ideas generales consideradas sobre lo clasificable como arte, según las concepciones de Batteux y Croce) y lo *feo* (que, para Rosenkranz, es una manifestación de lo conflictivo, discordante y contradictorio en términos artísticos y naturales).

Asimismo, visualizamos el concepto de *kitsch* (Moles y Wahl) como aquel objeto de colección que imita características de otros, despojado de identidad, fabricado en grandes volúmenes y tendiente a ser obtenido por los habitantes de las grandes urbes, los cuales se encuentran expuestos a la recepción constante del *discurso consumista* (que, según Baudrillard, remite a que, en la actualidad, los bienes reemplazan los valores tradicionales y da lugar a que la

identidad y el sentido de pertenencia se correspondan con la posibilidad de adquisición constante de productos). En pocas palabras, el objeto tratado comercialmente es el videojuego en tanto posesión coleccionable para los aficionados, por lo que éstos deben ser capaces de solventar costos para adquirirlas. También encarna la idea de acopio de artículos que representan ideales o aspiraciones simbólicas atravesadas por lo polifónico (engloban deseos, creaciones y pensamientos colectivos, encapsulados en los distintos elementos que se recolectan a lo largo de la travesía del protagonista).

Blasphemous, a su vez, remite a lo kitsch en la medida en que se encuentra inspirado plenamente en la música y la espiritualidad flamencas (santos, mártires, rituales, etc.), reconfiguradas a partir de un discurso crítico a los dogmas de la Iglesia. No es casual que el personaje que manejamos pertenezca a la Orden del Lamento Mudo, exterminada por los adeptos de *su Santidad Escribir*, representante terrenal del poder divino del *Milagro*. A esto se suma una relación de intertextualidad (en términos de Bajtin) ya que se ve influenciado por las obras de Francisco de Goya, específicamente *Pinturas Negras* (Gorka López de Munain), que exacerbaban el carácter *profano* (Elíade) dentro de la religiosidad (en tanto y en cuanto se cuela el mundo ordinario y secular, en el que las experiencias y actividades no se encuentran impregnadas por lo divino, sino por lo monstruoso y lo feo, tal como se habló en párrafos anteriores).

Por consiguiente, es posible indicar que los objetivos específicos de la investigación se centran en:

- Analizar las referencias a otras obras artísticas, literarias y culturales, y cómo estas influyen en la construcción del significado del juego.
- Indagar sobre el videojuego en cuestión como material que, a partir de sus modos de narrar, establece lecturas novedosas en lo que respecta al dialogismo de multiplicidad de códigos lingüísticos, gráficos y sonoros que remiten y discuten el dinamismo discursivo actual.
- Problematizar y analizar lo *monstruoso* y lo *feo* en *Blasphemous*, como manera de expresión (o resistencia) sobre lo que implica lo aceptable en términos de estética.
- Ofrecer/ampliar perspectivas con respecto a cómo la producción hipertextual nombrada a lo largo de esta propuesta, influye en la formación de subjetividades y en la percepción (parcial) de determinados ideales sociales; en donde se evidencia el impacto de los medios interactivos sobre la identidad y la cultura.

En correspondencia, se propone como objetivo general:

- Construir un marco teórico que permita analizar de manera sistemática cómo los videojuegos representan y critican aspectos de la cultura contemporánea.

En otro orden de cosas, si de antecedentes se trata, es necesario recalcar que los estudios semióticos sobre los videojuegos comenzaron a tomar forma durante la década de 1980, cuando

los académicos comenzaron a adaptar las teorías de dicho campo a estas producciones hipertextuales. Uno de los primeros trabajos significativos en esta área fue el presentado por Aarseth, quien sostiene su postura sobre la importancia de la interactividad en los textos digitales y cómo esta redefinió la relación entre el lector y la producción textual, la cual muta a partir de las múltiples construcciones de significados y de la narrativa.

En referencia al trabajo particular de quien propone esta investigación, debe aclararse que se originó en el núcleo de los proyectos de investigación denominados "De (Re)configuraciones Genéricas Menores" (16-H443-PI) y "Escrituras Intersticiales en Clave Géneros Literarios Menores: Cruces Discursivos, Funcionales, Literarios I y II" (16-H503-PI y 16-H561-PI, respectivamente). Cabe aclarar que las primeras aproximaciones investigativas referidas a los videojuegos comenzaron en el año 2019 (luego de abordar algunas producciones a las novelas gráficas), con una ponencia con tintes ensayísticos denominada "Del espanto a la fascinación: ¿cómo hago?... Hipertextos como herramientas de enseñanza de la literatura europea de los siglos XII a XVII". En este caso, el susodicho texto proponía estrategias didácticas en donde los videojuegos funcionan como herramientas de aprendizaje áulico.

Luego, en el año 2021, se realizó la presentación de la ponencia denominada "Rosarios, espadas y santos: la dolorosa sacralidad en *Blasphemous*", en donde se analizan algunos aspectos sobre las interacciones de los usuarios y su desarrollo en referencia al videojuego nombrado en el título, junto con otras relaciones semióticas³.

Finalmente, se elaboró el texto "Entre hibridaciones, inventarios y monstruos: configuraciones de lo hipertextual en el videojuego '*Blasphemous*'", que revistió el carácter de Trabajo Final Integrador a fin de recibir el título de Especialista en Semiótica de la Lengua y la Literatura (carrera de posgrado perteneciente a la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Misiones).

Mediante la participación en el proyecto de investigación *Escrituras intersticiales en claves de géneros literarios menores II* (enmarcado en la Secretaría de Investigación de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, perteneciente a la Universidad Nacional de Misiones) se establece de manera permanente un diálogo de retroalimentación entre los investigadores que forman parte del mismo en la medida en que se aspira a construir una base de conocimientos colectiva tendiente a generar propuestas críticas que consideran lo semiótico-literario en todas sus manifestaciones. Debido a ello, es posible advertir que, mediante la guía de colegas (encabezados por la Dra. María de las Mercedes García Saraví) de manera continua se realizan actualizaciones en referencia al material teórico-crítico, lo cual contribuye a ampliar los horizontes investigativos y proponer nuevas problemáticas a tratar.

Complementariamente, es necesario destacar que la tecnología posibilita encuentros y reuniones virtuales (además de presenciales) de discusión y propuesta de nuevas perspectivas y

posibles *entradas de lectura*. A ello se suma la constante motivación que surge de las políticas propuestas por la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales (particularmente, el Programa de Semiótica) gracias al auspicio en todas las áreas de conocimiento, mediante encuentros y jornadas de intercambio, divulgación de proyectos de investigación y trabajos surgidos en los mismos (ponencias, artículos, tesis, etc.) y el perfeccionamiento constante de los docentes-investigadores (perfil al que se adscribe quien elaboró esta propuesta).

En lo que implica a la metodología, este trabajo se encuentra en desarrollo con la finalidad de ser presentado como una tesis doctoral; por lo que, se divide en los siguientes pasos:

1. Iniciar y profundizar la búsqueda de textos que trabajen los conceptos de *polifonía* discursiva y de *kitsch*; y de estudios semióticos, críticos y culturales en referencia a *los videojuegos*.

2. Explorar textos teóricos y críticos vinculados a las expresiones artísticas flamencas y a la obra de Francisco de Goya, las estrategias discursivo-retóricas presentes en la sociedad actual, lo monstruoso y la idea de *estética* y *gusto*. Se ampliará la búsqueda a textos pertenecientes al campo de la sociología, del psicoanálisis y de la biología, en concordancia con estos temas.

3. Rastrear y tomar nota sobre entrevistas realizadas al equipo de The Game Kitchen, y reseñas sobre los trabajos a analizar, en diferentes plataformas (blogs, diarios, YouTube, Vimeo, etc.).

4. Analizar la obra hipertextual seleccionada con el propósito de construir y reforzar las relaciones que propondremos en la futura tesis. Se pondrán en diálogo tanto lo teórico- crítico como el videojuego en cuestión.

5. Definir criterios que permitan delimitar el corpus teórico-crítico con el fin de iniciar la producción de síntesis, mapas y redes conceptuales en torno a los conceptos y tópicos explicitados en los pasos 1 y 2. Dichos formatos de síntesis se entrelazarán, finalmente, bajo la *lógica de videojuego–estrategias discursivas contemporáneas-monstruosidad- kitsch y estéticas actuales*.

6. (Re)Escribir los apartados que presentará la tesis, guiados mediante las interrelaciones propuestas en los pasos 4 y 5. El proceso de recursividad escritural permitirá moldear los fragmentos para poder incorporarlos al texto final.

7. Redactar la versión final del trabajo propuesto, con el fin de darle forma a la tesis doctoral.