

MULTIVERSOS
UNA INTRODUCCIÓN CRÍTICA
A LA TEORÍA DE LOS MUNDOS FICCIONALES

Multiversos

*Una introducción crítica
a la teoría de los mundos ficcionales*

Grupo *Luthor*

(Rodrigo Baraglia, Guadalupe Campos, Gustavo
Fernández Riva, Ezequiel Vila, Mariano Vilar)



 Santiago Arcos editor

PARABELLUM / ENSAYOS

Dirección Editorial

MIGUEL A. VILLAFAÑE

Diseño

Cubierta: ANA ARMENDARIZ

Interiores: GUSTAVO BIZE (gustavo.bize@gmail.com)

© Grupo Luthor, 2020.

© Santiago Arcos editor, 2019. Puan 467 (1406) Buenos Aires
e-mail: santiagoarcoseditor2@gmail.com

Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723.

Impreso en la Argentina – Printed in Argentina

ISBN: 978-987-

La reproducción total o parcial de este libro, no autorizada por los editores, viola derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

Agradecimientos

Luthor se formó en 2009, antes que nada, como grupo de estudio. A partir de una serie de lecturas compartidas y discusiones sobre metodología, hermenéutica y cultura de masas, surgió la idea de publicar una revista digital que abriera esos debates a la comunidad: <http://revistaluthor.com.ar>. Pero el grupo de lectura nunca se detuvo y siempre funcionó como motor para los ejes principales de la publicación.

En ese contexto, en el año 2012, emprendimos una investigación enmarcada en el Programa de Reconocimiento Institucional de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) sobre la cuestión de los mundos ficcionales. Lo que en principio consistió en anotaciones, ideas sueltas y, de nuevo, muchas discusiones sobre metodología, hermenéutica y cultura de masas, comenzó a trazar un recorrido propio y terminó por adoptar la forma de un posible índice introductorio para una teoría que estaba ausente de los planes de estudio y los programas de teoría.

La forma en la que decidimos escribir este libro fue la misma que utilizamos muchas veces para los editoriales de la revista: acuerdos conceptuales, redacción a varias manos, quizás con un esqueleto de un solo amanuense, pero luego leído y corregido de manera grupal, cuando no directamente dictado de manera colectiva mientras alguien catalizaba las mejores oraciones frente al procesador de texto. Durante cuatro años nos dedicamos a esta tarea hasta que llegamos a un primer borrador y ahora, después de otra buena dosis de trabajo de pulido y corrección, a un volumen terminado.

Agradecemos especialmente a Romina Wainberg, Marcelo Topuzian, Alejandro Goldzycher y Juan Manuel Lacalle por haber leído el primer manuscrito y contribuir con sus valiosas miradas sobre nuestro trabajo. También a Martín Azar, Florencia Piluso, Ludmila Rogel, Maximiliano Brina, Manuel Eloy Fernández, Yael Tejero y Abril Amado, por ser parte del grupo antes o después de la composición de este volumen, y haber aportado su entusiasmo y esfuerzo a la continuidad del proyecto.

Introducción

1. Productividad

Una teoría puede tener un grado de coherencia inferior o superior, puede estar mejor o peor argumentada, puede referirse a una serie menor o mayor de objetos, pero fundamentalmente una teoría se juega su suerte en su productividad. Este volumen procurará demostrar la productividad de distintos aspectos de la teoría de los mundos ficcionales en relación con problemáticas que tendieron a quedar relegadas por los grandes baluartes de la poética, primero, y de la teoría literaria después. El lector podrá encontrar en él una vía de acceso a un corpus determinado que no podría mirar como tal de otra manera, y una serie de puntos de partida para desplegar modos de análisis e interacciones a los que quizás nunca hubiera llegado por otras vías.

¿Por qué necesitamos una teoría que nos permita producir discursos sobre mundos ficcionales? Cuando hablamos de mundos ficcionales o mundos posibles parece que toda una tópica de la cultura popular se viniera a nuestra mente: realidades paralelas, viajes en el tiempo, paisajes de fantasía, aplicaciones cuestionables de la física cuántica para la pantalla grande, etc. Como punto de partida, es importante no quedarnos únicamente con esa imagen y saber que, cuando hablamos de mundos ficcionales, hablamos de algo más amplio y que no solamente afecta su tematización por parte de algunos subgéneros de *fantasy* o de ciencia ficción. Pavel (1986), Doležel (1998) y Ryan (1991) —entre otros autores que aparecerán en este libro— demostraron que es posible

emplear este concepto para pensar en el funcionamiento de obras ficcionales independientemente de su género y temática. Sin embargo, la asociación entre mundos ficcionales, sci-fi y *fantasy* no es una mera casualidad. Encontramos en la segunda mitad del siglo XX, de la mano de estos géneros masivos y de sus formas de producción y circulación, una preocupación por la continuidad y la identidad de universos narrativos como quizás no se ha atestiguado desde hace mucho tiempo.

La teoría estructural tendía a subsumir todos los vínculos entre los distintos mundos ficcionales con un concepto que se ha convertido casi en un comodín: la intertextualidad. A grandes rasgos, este salvoconducto permitía al estructuralismo relacionar en el nivel del discurso dos obras autónomas sin necesidad de presuponer una realidad a la que refirieran de manera independiente ni a otro tipo de materia subyacente que las conectase. Sin embargo, al observar de cerca el uso (y frecuente abuso) de esta conexión “intertextual”, salta a la vista muy rápido que, desde la teoría, se equiparan relaciones que en la práctica difícilmente podríamos llamar análogas. ¿Hasta qué punto la intertextualidad en el contenido (o “semántica”) es comparable con la que se produce entre distintos patrones formales o estilos? ¿Es la mención del yelmo de Mambrino en *El Quijote* una referencia de la misma naturaleza que aquella que se puede trazar entre los protagonistas de dos novelas de *La comedia humana* de Balzac?

Incluso si se concluye que en ambos casos se trata de enlaces únicamente entre textos, el asunto empieza a complicarse a medida que nos acercamos a producciones más recientes. ¿Cómo podemos comprender la relación entre las novelas de la saga *Harry Potter* con el volumen titulado *Quidditch*

a través de los tiempos? ¿Se trata simplemente de un vínculo textual? Nuestra experiencia como lectores parece apoyarse en la figuración de una entidad subyacente que los conecta y completa. Por el momento, entenderemos que esta entidad es el constructo que llamamos “mundo ficcional”.

El asunto se torna más problemático si se abandona la especificidad de lo literario (una especificidad cuyas murallas ya han sido derribadas demasiadas veces) y se piensa en un sistema de dispositivos estéticos que incluya el cine, la televisión, la historieta, los videojuegos, etc. Aun cuando, desde los inicios del cine, la industria cultural incipiente se dedicó a llevar piezas literarias al lenguaje audiovisual, hoy es innegable el entramado transmedial que se encarga de suplir al gigantesco mercado del entretenimiento con una misma *marca registrada* en diferentes soportes y objetos, al punto de que llega a hablarse de *franquicias* ficcionales. La lógica del mercado ha convertido la proliferación en la norma y son numerosas las obras que al alcanzar la popularidad se ven traducidas a otros medios, sin discriminar fuentes predilectas (de la radio a la literatura, de la literatura al cine, del cine al videojuego, etc.). ¿Cómo podemos pensar, desde la crítica y la teoría, estas relaciones?

Indudablemente, el crecimiento de los Estudios Culturales durante las últimas tres décadas se debe en buena medida a la posibilidad de abordar esta multiplicidad por fuera de las barreras del discurso literario. A través de una lectura ideológica, los dispositivos quedan igualados y se genera la ilusión de que el crítico puede leer un sistema de ideas que emana directamente de la superficie de cualquier artefacto cultural. Esta metodología, rastreable en autores tan indispensables como Theodor Adorno, Fredric Jameson y Slavoj Žižek, no

siempre puede aplicarse con los mejores resultados, sobre todo si se persigue el fin de decir algo relevante sobre el o los objetos estéticos a analizar en sí y no usarlos como mera excusa ocasional y prescindible para el comentario ideológico sobre su contexto de producción.

El objetivo es, entonces, encontrar una manera de proceder en el análisis que no niegue las especificidades de cada forma y que, a la vez, pueda encontrar un punto intermedio, un presupuesto lógico, que encadene los núcleos comunes de referencia. Es decir, un modo de pensar la ficción que explique, por ejemplo, la existencia de personajes, lugares y acontecimientos comunes a objetos que se presentan en formatos diversos, y que no limite su existencia a manifestaciones arquetípicas, ideológicas o semióticas.

Por otro lado, mientras que gran parte de la teoría literaria (y de la estética en general) se piensa desde el receptor y desde la lectura, la teoría de los mundos ficcionales posibilita repensar el proceso de creación y configuración de los mundos que existen en cada obra.¹ El aspecto *productivo* no se limita así a la polisemia, a la interacción con la subjetividad del lector o el contexto histórico-social (aunque esto no desaparece, desde ya), sino que implica la elaboración de ontologías compartidas y de la tematización de la *poiesis* propia de los objetos estéticos. Ello permite incorporar bajo el ala de la teoría los escritos de los propios autores que reflexionan acerca del método compositivo. La noción que

¹ Esto se debe principalmente a que gran parte de la teoría literaria hegemónica del siglo XX discute con el biografismo y el romanticismo del siglo XIX, lo que la llevó a pensar únicamente en la lectura como proceso de producción, como si la ficción fuera un brote espontáneo de sus condiciones culturales sin mediación de algún tipo de subjetividad.

solemos manejar intuitivamente de «mundo ficcional» proviene en parte de la divulgación de las técnicas de algunos autores y la indagación por el origen de ciertas obras. Un ejemplo conocido es el de Umberto Eco en sus *Apostillas a El nombre de la rosa*:

El primer año de trabajo en mi novela estuvo dedicado a la construcción del mundo. Largos registros de todos los libros que se podían encontrar en una biblioteca medieval. Listas de nombres y fichas anagráficas para muchos personajes, de los cuales algunos fueron luego excluidos de la historia. Debo decir que yo contaba con los otros monjes que en el libro no aparecen; no era necesario que el lector los conociese, pero debía conocerlos yo. (Eco, 1984: 8)

Como puede verse en este párrafo, el problema de la inmersión y la construcción de los mundos ficcionales permite pensarse tanto desde la producción como desde la recepción sin que se modifiquen sus características centrales. Esto se vuelve todavía más evidente en el caso de las grandes franquicias, donde la producción de una secuela, precuela o *reboot* implica un cuidadoso (a veces desastroso) balance de las características del mundo que se busca expandir.

Por todos estos motivos, consideramos que un enfoque que se caracterice por centrar su análisis en los objetos y personajes ficcionales en su forma de existencia y funcionamiento específicos resulta necesario para estudiar el entramado cultural de las obras de ficción en el presente.

2. Mundos ficcionales en movimiento

La relación entre el marco teórico de los mundos ficcionales y las formas ficcionales transmediales puede pensarse a

partir de dos ejemplos archiconocidos: Batman y *Star Wars*. En el caso de la franquicia de George Lucas nos encontramos con el ensamblaje constante y (relativamente) coherente de un gran relato. La trilogía original, que podría pensarse meramente como una serie lineal de secuelas, entra en sistema con la trilogía de precuelas y aun antes con una serie de historietas, novelas y productos televisivos que solían ser reconocidos como canónicos en lo que LucasFilms llamó en su momento el “Universo Expandido”. La proliferación de historias que comparten el mismo marco (motivada por la presencia de un nombre, de una marca) teje un entramado complejo de eventos relacionados que se complementan para formar una experiencia de lectura distinta. Como espectadores, contamos de antemano con información relevante a la historia, que hemos adquirido previamente. De la misma forma nuestra valoración de una obra anterior se ve modificada directamente por la información nueva. El todo se vuelve superior a las partes. Cuando recientemente Disney adquirió LucasFilms y comenzó a trabajar en las nuevas películas, el estatuto de estas historias paralelas se modificó y pasó a ser conocido como “Leyendas de *Star Wars*”, lo que demuestra, por un lado, la interacción frecuente entre políticas comerciales y construcción de mundos ficcionales, y por otro, el esfuerzo sistemático por diferenciar aquello que formará parte de la historia oficial y aquello que quedará por fuera de ella. El mismo público ha reaccionado en varias ocasiones reclamando que se limite la libertad de los ‘creadores’ (o propietarios) de las franquicias para modificar las reglas de los mundos ficcionales.²

² Esto sucedió por ejemplo con el pasaje de una explicación de la “Fuerza” de una causalidad mágica y sobrenatural a una explicación

El caso inverso lo encontramos en el superhéroe de DC Comics. Aquí nos encontramos con un mito que se actualiza una y otra vez en distintas encarnaciones que a menudo renuncian a la continuidad pero que premeditadamente sostienen entre sí una identidad. En este momento contamos con el Batman de Ben Affleck, que convive casi en superposición con el moldeado por Christopher Nolan, pero hace casi 20 años tuvimos el de Tim Burton, que todavía podemos ver; ambos conviven con varios Batman provenientes del *comic*, series de televisión, videojuegos, etc. Algunas de estas producciones se desconocen entre sí, otras gozan de continuidad, pero todas conviven en nuestro horizonte. ¿Cuál de todos esos es Batman? ¿Qué de todo lo que sabemos sobre él, sus enemigos, Ciudad Gótica, aplica en cada una de esas configuraciones?

El hecho cobra una visibilidad aún más notable cuando se observa de cerca un curioso y novedoso fenómeno de lectura: las enciclopedias online (o *wikis*) que se encargan de recopilar y sistematizar los elementos propios de cada una de estas piezas. La posibilidad que brinda Internet de que millones de lectores alrededor del mundo emprendan una tarea comunitaria ha ayudado a cristalizar este fenómeno: aquello que en algunas obras solo utilizamos como sustrato en nuestras mentes, se vuelve una realidad tangible a través de los textos en sitios web. El mundo ficcional cobra un status ontológico inédito. Se nos aparece contrastable, discutible y más vivo que nunca. ¿Podemos darnos el lujo de seguir ignorando esos

científica (los midiclorianos mencionados por primera vez en el infame Episodio I). Otro ejemplo es el de *Man of Steel* (2013), donde Superman asesina a su enemigo el General Zod, algo que nunca haría su contraparte en los comics.

textos y mantenerlos por fuera de nuestro corpus? ¿No se trata quizás de uno de los fenómenos de recepción más complejos de los últimos tiempos, algo que el postestructuralismo más militante no pudo predecir? Si queremos entender estos procesos de lectura e interpretación, resulta indispensable que reconozcamos que hay algo más allá o más acá de lo semiótico, algo que a la vez lo completa y excede: el mundo ficcional.

Nuestra forma de leer se ha ido transformando junto con los medios de los que nos servimos para hacerlo. La organización de esos complejos de medios no es algo evidente. El textualismo, en su fase clásica estructuralista o en su visión reformada posestructuralista, no pudo dar cuenta de estos fenómenos. La proyección de una pantextualidad que emana del posicionamiento de lo literario en un lugar central no puede ser la perspectiva más lúcida para operar con estos objetos. La literatura no es sino un planeta más en el sistema que intentamos trazar. Como si se tratase del pasaje del geocentrismo al heliocentrismo, es necesario que abandonemos el punto de vista literario. Nuestro Sol será el concepto más amplio de ficción. Alrededor de él gravitarán los dispositivos semióticos, cada uno en su propia órbita.

3. Ficción, ontología y pragmática

Con la conciencia de que lo literario, tal como lo entendemos de fines del siglo XVIII a esta parte, es un fenómeno historizable, y de que su posición de dominio monopólico de las expresiones ficcionales de la cultura occidental está por lo menos en crisis, las preguntas por el status ontológico de la ficción y por los problemas que esta plantea se vuelven más evidentes, y en cierta medida, más urgentes.

Desde los orígenes de la filosofía se reconoce el carácter problemático de la ficción en el panorama conceptual con el que pensamos el mundo y en las distintas *praxis* que intervienen sobre él. En el libro III de la *República*, Platón introduce la famosa discusión sobre la conveniencia o no de la poesía en la *polis*. En esta primera objeción, en el diálogo representado entre Sócrates y Adimanto, hay un rechazo basado en cierto moralismo. Lo que discuten los oradores es si tales o cuales versos de Homero son adecuados para la educación de los niños; y en su calidad de “educador de Atenas” es que el filósofo lo censura; es decir, en términos estrictos, el sentido que Platón le está dando a las alocuciones contenidas en los textos Homéricos es, para nosotros, factual (Sócrates: “¿no es una narración de cosas pasadas, presentes y futuras?”; Adimanto: “¿Qué podría ser si no eso?”, *República*, 392d).³ Que los poetas digan cosas que son mentiras (¿que tienen que ser mentira!) como que los dioses son seres imperfectos, caprichosos y descuidados, no es el único problema. A eso hay que sumarle el hecho de que los poetas no solo se limitan a narrar sino que, además, imitan la palabra de otros. Platón censura al poeta porque no sabe de lo que habla (¿cuántas batallas ganó Homero para hablar en nombre de Agamenón?). La objeción es por el valor de verdad y el argumento es gnoseológico: el poeta no puede conocer todas las cosas de las que habla. Recordemos que en la *República* la división social del trabajo es fundamental como principio fundacional de la *polis*.

En el Libro X Platón retoma esta discusión pero el eje se mueve. Aparece aquí la famosa teoría de los tres grados. Entre la idea y la cosa hay una caída ontológica y entre la cosa y

³ Traducción de Antonio Camarero para Eudeba (Buenos Aires, 1998).

la copia, hay otra. En estas caídas, hay cada vez menos esencia y más apariencia. Esta visión es más metafísica y resulta más relevante para nosotros, porque acá no se está disputando desde un lugar gnoseológico. Lo que se está censurando no es ya la condición del poeta sino la posibilidad de cualquier tipo de representación.

Aun cuando tengamos la cosa de frente y la conozcamos por completo, en cada detalle, la representación igual va a ser deficiente: frente a la cosa, y sobre todo ante la idea. Entonces, para Platón las narraciones tienen una debilidad ontológica de origen, tienen un estatuto ontológico inferior y por lo tanto son perniciosas, lo único que pueden hacer es pervertirnos, atarnos aún más a las apariencias. Este estatuto ontológico de los objetos de ficción ya determina una política de lectura: echar a todos los poetas de la ciudad, o en todo caso que se queden pero que se dediquen a otras tareas.

Aristóteles también utiliza la palabra *mimesis* para hablar de lo que hacen los textos poéticos. Si para Platón el valor de la poesía es un valor de verdad sujeto a referencias de correspondencia, para Aristóteles toma un valor completamente distinto. En primer lugar, en la *Poética* se enfatiza que la tragedia es *mimesis praxeos* y este *praxeos* (“de la acción”) es fundamental, ya que Aristóteles no sitúa en primer lugar la enseñanza o la voz sino las acciones humanas. No está primero la cosa, dotada de significado; primero está la secuencia, que después, sí, le dará significado a la cosa. Además, desde el punto de vista ontológico, el estagirita no entiende la *mimesis* como una copia sino que la toma como una posibilidad, una variante de lo real. Es decir, la *mimesis* (que en este uso aristotélico los traductores asocian a nuestra palabra “representación”) no tiene una relación de correspondencia

con lo real, eventualmente verificable, sino que ofrece su negación: lo representado no es la realidad, sino justamente lo que no es, pero *podría* ser. Así, Aristóteles es capaz de decir que la poesía se acerca más a la ciencia que la historia, porque establece relaciones más universales, que no llegan a ser necesarias pero que tampoco son absolutamente contingentes. No ocurrió, pero podría haber ocurrido. Aristóteles no postula la idea de mundos posibles para la ficción, pero su concepción de la literatura (concepción que muchos de los autores que vamos a discutir en este libro retoman) gira en torno a esta característica ontológica: algo que no fue, pero que podría ser, es decir, lo verosímil (*Katá to Eikós*). Si seguimos los razonamientos aristotélicos, finalmente, nos encontramos con que esta idea es clave para comprender la *katharsis*. Es decir, el efecto terapéutico del arte, su utilidad, está basado en este fundamento ontológico. En definitiva, de lo que estamos hablando es que eso que “pasa” en la tragedia “me podría pasar a mí”.

Dado que no podemos aquí hacer un rastreo exhaustivo de estos debates en los 2500 años que nos separan de sus primeras formulaciones sistemáticas, contrastemos estos enfoques fundacionales con algunas de las definiciones del siglo pasado acerca de la naturaleza de la ficción, que son relevantes a nuestro propósito. Thomas Pavel (1986: 12) plantea tres enfoques desde donde se ha encarado el problema: un enfoque metafísico, ocupado principalmente en la cuestión de la ontología de los objetos ficcionales; un enfoque delimitador, que se preocupa por establecer los límites entre lo ficcional y lo no ficcional, y un enfoque institucional, que tiene como propósito estudiar su función e importancia cultural. Algunos autores y teorías toman en cuenta varios de estos aspectos a

la vez, pero por lo general, siempre se concentran en uno de ellos. Platón se concentraba en el enfoque metafísico e institucional, mientras que Aristóteles solamente en este último.

Las cuestiones metafísicas u ontológicas han sido generalmente encaradas por filósofos y no suelen vincularse de forma directa con los problemas habituales de las teorías estéticas, donde se suele asumir que cualquiera sea la forma de existencia propia de los objetos ficcionales, son lo suficientemente reales como para que se pueda hablar de ellos, describir sus cualidades y proponer distintas formas en las que interactúan con el mundo. Tanto Pavel (1986) como Doležel (1998) analizan las ideas de Bertrand Russell sobre la imposibilidad de decir algo verdadero sobre una entidad ficcional, para demostrar que este tipo de teorías contradicen la práctica habitual de quienes reflexionamos sobre objetos ficcionales, y no aportan perspectivas útiles para entender su significado.⁴ Otras ontologías, por su parte, han mostrado una apertura mucho mayor frente a la posibilidad de otorgarle formas de existencia más o menos consolidadas a los objetos ficcionales. Nos referiremos con más detalle a este problema al abordar la teoría de los mundos posibles en el Capítulo 1.

⁴ Así, desde un punto de vista puramente lógico, si se piensa la ficción como un conjunto de enunciados contrastables, evidentemente lo que salta a la vista es que la mayor parte de ellos son falsos. No hace falta demorarse mucho para notar que esta definición es poco operativa como base para un estudio de la ficción, puesto que no explica la diferencia autoevidente entre la producción ficcional y el engaño. Y por otra parte, no explica por qué, al comentar ficciones, es posible hacer enunciados que resulten verdaderos o falsos según se contrasten con una obra ficcional: desde el punto de vista de la relación con un mundo real, una frase como “Frodo Baggins formó parte de la Comunidad del Anillo” y otra como “Frodo Baggins es un hipogrifo verde” son igualmente falsas (véase el apartado 1.2).

El punto de vista delimitador tiene distintas aristas, desde los efectos pragmáticos de la ficción en sus diferencias y similitudes con otros fenómenos (como los relatos verídicos y la mentira) hasta la identificación de los procesos cognitivos involucrados en nuestra percepción de los universos ficcionales. Puede ser, junto con el enfoque institucional, vinculado con cuestiones históricas (¿qué era leído *como* ficción en la Edad Media?) y evolutivas (¿cómo pudo desarrollarse el cerebro humano para dar lugar a la ficción?), dependiendo de si se desea considerar que la barrera entre ficcional y no ficcional está firmemente establecida por algún principio general, o si se trata de una línea borrosa en constante re-definición (o, incluso, indefinible). El desagrado posestructuralista hacia cualquier teoría que pretenda líneas de separación claras tiene como consecuencia un privilegio de metáforas de la hibridez y la indefinición, expresiones que aparecen con frecuencia alrededor de fenómenos literarios como las “escrituras del yo”⁵

Las cuestiones institucionales son posiblemente las que más han influenciado los estudios literarios y estéticos en general. Es más común para nosotros preguntarnos “¿cómo fue leída/entendida una obra X en el contexto cultural Y?” que preguntarnos “¿en qué sentido existen los personajes de X?” (enfoque metafísico) o “¿por qué X es ficcional?” (enfoque

⁵ Si bien el interés de los estudios literarios por este fenómeno tiene una larga tradición dentro de la cual destacaron los trabajos de Philippe Lejeune (*Le pacte autobiographique*, 1975), se ha estudiado con particular énfasis en las últimas dos décadas. Dentro de la crítica argentina, autores como Alberto Giordano (quien acuñó el concepto de “autoficción”) y Josefina Ludmer (quien plantea la inseparabilidad entre realidad y ficción) lo han desarrollado con especial atención.

delimitador). Si bien no es lo mismo estudiar la forma en la que se entendía la ficción en unas coordenadas determinadas que estudiar cómo se entendía “el arte” o “la literatura” en dichas coordenadas, a menudo las dos cosas pueden ir de la mano. Los estudios contemporáneos sobre el rol de la imaginación y el imaginario también pueden pensarse en relación con estas corrientes.⁶

Estos tres enfoques pueden considerarse, sin embargo, a partir de una división de carácter más general entre un aspecto semántico y otro pragmático. El aspecto semántico se centra en los problemas de la referencia y, por ende, de la verdad y la representación en textos ficcionales. El aspecto pragmático se refiere a la posición que toman los agentes enunciadorees y enunciatarios frente a una práctica discursiva. Los enfoques pragmáticos ponen el acento en la demarcación. Searle (1975) y Currie (1990) son dos representantes de este último enfoque, que postula a grandes rasgos que aquello que define a un objeto semiótico como ficcional es la intención de su creador. En otras palabras, una novela como *El extranjero* no es ficcional porque nunca haya existido Mersault, ni por las características formales del texto, ni porque figura en la sección “literatura” de las librerías: es ficcional porque Albert Camus se propuso que su texto fuera leído en clave ficcional. Esta hipótesis parte del hecho de que no es nunca del todo posible reconocer si un fenómeno es ficcional o no por sus cualidades intrínsecas. Si bien hay propiedades estilísticas que en un contexto cultural determinado son características

⁶ Estas teorías, que se remontan a trabajos de Sartre y Lacan, son continuadas por Castoriadis (*La institución imaginaria de la sociedad*, 2013) y Link (*Fantasma. Imaginación y sociedad*, 2009).

de lo ficcional en algún medio, nunca bastan para poder asegurar de qué lado está un objeto sin un contexto pragmático. Por ejemplo: digamos que una persona prende su televisor y se encuentra con una escena en la que un hombre pasea un perro por una plaza. ¿Cómo puede saber si lo que está viendo es parte de una película ficcional (y por lo tanto el hombre es un actor siguiendo un guión), parte del informe de un noticiero, o si es un documental que muestra la vida en las calles de Buenos Aires o cualquier otra ciudad?⁷ Podemos pensar decenas de ejemplos similares que demuestran que, en tanto consumidores, la ficcionalidad no es algo que podamos reconocer de forma unívoca con la mera contemplación del objeto.⁸

Desde una perspectiva semántica, la cuestión ontológica suele tener mayor relevancia, ya que para poder afirmar que existe la posibilidad de emitir enunciados verdaderos sobre un objeto ficcional es necesario reconocer que este último es real al menos en cierto sentido.⁹ La teoría de los mundos posibles precisamente es una de las formas de solucionar

⁷ Y pueden pensarse ejemplos mucho más complejos, como los de películas que combinan realidad y ficción, documentales falsos, etc.

⁸ Así como existen teorías pragmáticas que asimilan la ficcionalidad con la intención del autor/creador, podemos pensar en teorías que consideran el carácter ficcional dado de forma exclusiva por el lector/receptor. De este modo, lo que determinaría que (digamos) la Biblia sea o no ficción es si uno la lee como ficción. Este relativismo extremo es insostenible e impide cualquier posibilidad de definir algo como “lo ficcional”, y pierde todo poder explicativo en relación con el funcionamiento real de los discursos en la sociedad.

⁹ Algunos autores agregan, además, que para que una obra pueda considerarse ficcional debe tener componentes (objetos o acontecimientos) que no tengan un correlato directo en lo que consideramos el “mundo real”. Ver Zipfel (2014).

este problema, aunque no la única. El enfoque semántico y el pragmático no son, por otro lado, necesariamente excluyentes entre sí y pueden interactuar en distintos niveles. Un caso complejo es el de los mitos. ¿Puede decirse que las historias de los dioses del Olimpo son ficcionales? Ciertamente no diríamos que son reales, y tampoco que se trata de engaños o mentiras. El panteón de los dioses griegos era intensamente utilizado ya en la Antigüedad por prácticas que modernamente consideramos literarias y que implican discursos eminentemente ficcionales, como las tragedias de Esquilo y los cantares homéricos. Este uso ficcional de los mitos griegos continuó durante la Edad Media y el Renacimiento y prosigue en medios contemporáneos (cine, historietas, etc.). Es muy difícil responder pragmáticamente esta pregunta ya que estos personajes no tienen un “creador” concreto sobre cuyas intenciones podamos hipotetizar. Podemos decir, sí, que los personajes de la versión de Disney de *Hércules* (1997) son evidentemente ficcionales y que el conjunto de personas que participaron en su creación tenían plena conciencia de su estatuto ficcional. No resulta igual de fácil afirmar lo mismo de cualquier relato que utilice como personajes a Moisés o Cristo, sin embargo. ¿Es posible decir que estos personajes tienen un referente “real” que existe o existió en el mundo fuera de las obras? ¿Puede definirse la existencia de un objeto en base al hecho de que un gran número de personas consideren que es real? ¿Era Zeus un objeto no-ficcional en la época de Homero, y luego dejó de serlo?¹⁰

¹⁰ Thomas Pavel discute este problema con cierto detalle en *Fictional Worlds* (1986: 75-85).

El enfoque pragmático (aunque muy distinto al de Searle) que más repercusión ha tenido en los estudios sobre arte y literatura es el de Kendall Walton (2004), cuya célebre definición de la ficción como un “juego de hacer-como-si” (*game of make-believe*) es citada por todos los autores que se han dedicado a pensar este tema. Walton establece una conexión entre ficción y teoría de los juegos (o ludología) que ha demostrado tener una enorme pregnancia en la teoría del arte, incluso cuando algunos se han ocupado de señalar sus limitaciones (Sainsbury, 2010: 12-20). La teoría de Walton, además, está más abocada a describir el funcionamiento de la ficción que a determinar su naturaleza en sí, como se demuestra en sus aportes al problema de la inmersión ficcional. Volveremos sobre su teoría en el Capítulo 3 de este libro.

Frente a este panorama (cuya complejidad apenas esbozamos en estas líneas), la propuesta de este libro consiste en articular la perspectiva pragmática y la semántica para nuestros propósitos concretos. Aceptamos, en este sentido, que no resulta factible proponer una definición de la ficción que no reconozca la importancia del componente pragmático-institucional. Al mismo tiempo, reconocemos que el análisis de la ficción no puede detenerse en estos componentes institucionales y se beneficia de un enfoque semántico. Las herramientas de análisis que nos proponemos presentar aquí están, justamente, centradas en la semántica de los mundos ficcionales antes que en la pregunta por las condiciones pragmáticas que determinan su ficcionalidad. Consideramos, con Thomas Pavel y Lubomír Doležel, que pensar en los objetos semióticos ficcionales como instrumentos que crean mundos de referencia nos permite superar las limitaciones del textualismo estructuralista y

posestructuralista, sin por eso recluirmos en la crítica meramente ideológica.

4. Hacia una definición de los mundos ficcionales

Terminemos esta introducción volviendo sobre la primera definición de mundos ficcionales que postulamos. Dijimos que llamaríamos así, por el momento, al constructo que funciona como la unidad subyacente que atraviesa distintas representaciones de los mismos objetos ficcionales a través de distintos soportes semióticos. La definición abarca parte de lo que habitualmente se conoce como intertextualidad. Hablamos cotidianamente del “mundo de Harry Potter” o del “mundo de *Star Wars*” y entendemos que distintos textos, películas o videojuegos, que narran historias diferentes, sin embargo remiten a un marco de referencia compartido. Aunque la transmedialidad evidencia este aspecto, no es una condición necesaria para pensar los mundos ficcionales. Un texto único, que no tenga continuaciones ni adaptaciones de ningún tipo, también produce un mundo ficcional, y muchas de las herramientas descritas en este libro pueden aplicársele.

El problema de la definición de mundo ficcional, como veremos en detalle en el siguiente capítulo, es la superposición de una cuestión técnica, proveniente de la filosofía analítica, de una noción física o pseudo-física de “realidades paralelas”, y del concepto intuitivo, muy frecuente, de que al leer/consumir una obra ficcional ingresamos en un “mundo imaginario”, como Bastian en *La historia sin fin*. La noción de mundo ficcional que aquí trabajaremos no se corresponde exactamente con ninguna de estas tres tradiciones, aunque toma elementos de todas ellas. Es importante, sin embargo,

establecer una primera distinción: cuando hablamos aquí de “mundo ficcional”, no estamos refiriéndonos al mundo que cada lector individual proyecta en su mente al entrar en contacto con un dispositivo semiótico ficcional. Por caso, cuando alguien lee *Madame Bovary*, puede imaginar muchos rasgos del rostro de Emma que no están fijados en el texto, entre otros muchos detalles. Incluso, en ocasiones, imaginamos personajes o ambientes que contradicen lo que el texto afirma: a todos nos ha pasado que imaginamos un personaje con cierta característica, como un bigote prominente, para descubrir muchas páginas después que se elogia su afeitada perfecta. En algunos casos la primera imagen es demasiado fuerte para reemplazarla con facilidad.¹¹

De acuerdo con la terminología que proponemos, “mundo ficcional” hace referencia a aquello que tienen en común los mundos imaginarios de todos los lectores fieles al texto. Pero esto no agota el problema, ya que una propiedad frecuentemente reconocida de los mundos ficcionales es que se reconstruyen a partir de objetos semióticos que nunca agotan el catálogo de la totalidad de lo que existe en ese mundo. No importa si se trata de una novela, de un cómic o de un videojuego: aquello que existe en el mundo ficcional implica presuponer una enorme cantidad de elementos improbables. Ello no es producto de una función textual sino de la circulación de los textos en una comunidad de lectores.

¹¹ Estos elementos se ponen en juego a menudo para lograr efectos estéticos a partir de frustrar los presupuestos del lector frente al mundo ficcional. Un ejemplo es el cuento de Fogwill “La larga risa de todos estos años”, donde se espera que el lector asuma erróneamente que el protagonista es un hombre.

No podemos saber detalles anatómicos de la enorme mayoría de los personajes de las novelas. Mucho menos podemos conocer su ADN. Sin embargo, cuando leemos un texto ficcional en el que aparecen seres humanos, asumimos que los personajes tienen una historia genética completa. Los videojuegos clásicos nos imponen rutas muy limitadas, pero la historia que narran (por más simple que sea) implica la existencia de paisajes más extensos. Siempre hay un resto.

Salvo en casos especiales, completar esta información es un proceso automático que realizamos apelando a lo que Umberto Eco llamó nuestra “enciclopedia” (1993). Trataremos esto en detalle más adelante (2.2), pero podemos adelantar aquí que esta enciclopedia contiene nuestro conocimiento no solo de cómo funciona el mundo sino también de cómo funcionan los distintos géneros ficcionales.¹²

Los microrrelatos ponen la enciclopedia (ficcional y no ficcional) a funcionar a su máximo nivel. Tomemos como ejemplo uno de los más conocidos, atribuido a Ernest Hemingway: “*For sale: baby shoes, never worn*” (“En venta: escaarpines, jamás usados”). Solo puede considerarse que estas seis palabras forman un relato si partimos del conocimiento que tenemos sobre lo que rodea los elementos en juego. En otras palabras, no se trata solamente de que sepamos qué son los escaarpines y qué significa que algo esté a la venta. Gracias a nuestros conocimientos sobre el mundo, entendemos también que el relato implica algún tipo de tragedia familiar;

¹² Al respecto, véase el artículo “La casita en el bosque. Mundos ficcionales y géneros literarios” de Guadalupe Campos en *Luthor*: <http://revista-luthor.com.ar/spip.php?article93>.

aunque no podemos asegurar si se trata de una muerte (pese a que es la opción más obvia). Incluso podríamos decir que nuestra enciclopedia nos habilita a decir que es probable que haya algún tipo de conflicto económico involucrado, ya que la venta de escarpines parece implicar una necesidad urgente de efectivo. Pero nos costaría más afirmar que los escarpines se venden porque son rosados y la criatura resultó ser varón (además de nacido en una familia muy vigilante de las imposiciones de sexo y género). ¿Por qué activamos nuestra enciclopedia de una manera y no de otra?

Existe, sin embargo, una frontera a veces difusa entre aquello que podemos completar mediante nuestra enciclopedia y aquello que inferimos para completar el relato pese a carecer de evidencia para demostrarlo. Esto se ve con más claridad en el relato de siete palabras de Augusto Monterroso: *“Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”*. Aquí interactúan los contenidos enciclopédicos básicos que el lector debe manejar para poder entender el relato (qué es un dinosaurio, que existe una oposición entre sueño/vigilia, y la sucesión temporal) con la activación de un gran número de inferencias. Es evidente que este relato no tendría la misma efectividad si no implicara presuponer que en el mundo ficcional que revela la presencia de los dinosaurios es por lo menos inusual. Si el relato rezara: *“Cuando despertó, la almohada todavía estaba allí”*, nos encontraríamos con una serie de expectativas y de posibilidades totalmente diferentes. A su vez, el relato de Monterroso presupone que el lector asimilará a un ser humano el sujeto del verbo *despertar*, pese a que muchísimas criaturas reales e imaginarias podrían estar despertando. La cuestión del tiempo y del espacio queda totalmente indefinida, al punto de que no sabemos si se trata de

un hombre del paleolítico en una caverna o de una joven en un departamento en Nueva York.¹³

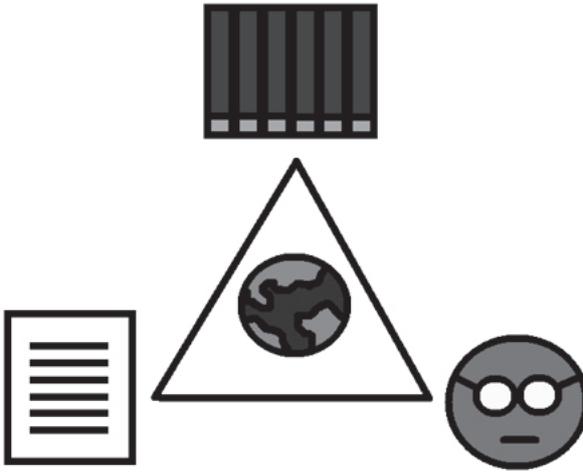
Hemos visto entonces que para poder aproximarnos a una definición de mundo ficcional, necesitamos hacer intervenir al menos tres elementos: un dispositivo semiótico pragmáticamente marcado como ficcional, una enciclopedia socialmente construida que abarque tanto fenómenos reales como convenciones ficcionales, y un lector implícito ideal dispuesto a seguir hasta donde sea posible las instrucciones de ese dispositivo y adicionarle los contenidos de dicha enciclopedia. El “mundo imaginario”, en cambio, implica pensar en un lector individual que no sólo acude a la enciclopedia socialmente construida, sino que rellena el mundo ficcional con recuerdos y expectativas personales. En el ejemplo de Monterroso, un lector individual podría imaginarse a sí mismo como la persona que despierta y ve que el dinosaurio está allí.

La construcción de mundos imaginarios es objeto de las ciencias cognitivas y sin duda su estudio puede resultar útil para pensar muchos fenómenos relacionados con la ficción. Jerome Bruner es uno de los especialistas más célebres por plantearse estos problemas a partir de experimentos concretos con grupos de lectores.¹⁴ Sin embargo, no nos ocuparemos aquí de eso, sino del análisis semántico de las propiedades que definen los mundos ficcionales. Entenderemos que estos mundos se producen por la interacción entre un dispositivo semiótico ficcional y un lector implícito capacitado

¹³ La cuestión de las inferencias es clave para uno de los aspectos más debatidos sobre los mundos ficcionales: su “incompletitud”. Ver, al respecto, el segundo apartado del Cap. 1.

¹⁴ Ver *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia* (2004).

para acceder a la enciclopedia. Ello produce como resultado un sustrato de objetos y sucesos a los que es posible hacer referencia incluso más allá de la materialidad del dispositivo semiótico que les dio origen.



Podemos afirmar con verdad que Neo (en Matrix) sabe hacer movimientos de ju-jitsu, aunque nunca nos las muestre. Podemos saber que el personaje de Borges ve el culo de Beatriz Viterbo en “El Aleph” aunque no se diga explícitamente.¹⁵ El hecho de que estas afirmaciones sean legítimas no depende de nuestra capacidad imaginativa, sino de aquellas realidades que se constituyen en el proceso que hemos descrito.

Lo que aparece en las páginas siguientes es una presentación crítica de los puntos que consideramos más significativos

¹⁵ Lejos de ser arbitrarias, estas son preguntas relevantes para pensar, por ejemplo, las relaciones entre la poética de Borges y el sexo o el paradigma de la representación de la violencia física y la estética de las películas de principios del nuevo milenio.

de la teoría de los mundos ficcionales tal como ha sido desarrollada por sus referentes más importantes: Thomas Pavel, Lubomir Doležel, Marie Laure Ryan, y en menor medida, Ruth Ronen. El Capítulo 1, “Mundos Otros”, desarrolla brevemente el problema de establecer un origen para los “mundos alternativos”, y en particular se detiene en la historia de la teoría moderna de los mundos posibles ficcionales en el cruce del estructuralismo, la filosofía analítica y la física cuántica. El Capítulo 2, “Relaciones entre mundos”, trata sobre estas relaciones y el principio de divergencia mínima, una de las piedras angulares sobre las que se desarrolla la teoría de la mímesis ficcional en este marco. Los Capítulos 3, “Inmersión”, y 4, “Interacción”, se apartan ligeramente del núcleo de esta teoría para concentrarse en dos fenómenos clave para comprender nuestra experiencia de los objetos y personajes ficcionales. El Capítulo 5, “Funciones extensionales e intensionales”, se centra en los aportes de la teoría de los mundos ficcionales a la narratología, y se basa en una serie de propuestas de análisis ofrecidas por Lubomir Doležel en *Heterocosmica* para repensar la relación entre “forma” y “contenido” en este marco teórico. El Capítulo 6, “Saturación e indeterminación”, aborda el grado de detalle y densidad con el que son presentados los elementos propios de un mundo ficcional en un determinado dispositivo semiótico. Por último, el Capítulo 7, “Mundos ficcionales imposibles”, plantea el problema de los mundos ficcionales que desafían los principios básicos de la lógica al incorporar elementos internamente contradictorios.

Esperamos que este libro demuestre la conveniencia de introducir (o reintroducir) el problema de la existencia y de la configuración de los mundos ficcionales en los debates de los

que formamos parte como estudiosos de la literatura y de la ficción. Entre los distintos enfoques de corte textualista, por un lado, y los centrados en operaciones hermenéuticas, por el otro, esta perspectiva propone situarse en el lugar intermedio: un estudio formal del funcionamiento del contenido. No se trata solamente de recuperar conceptos y herramientas para el análisis literario, sino también de encontrar nuevas formas de pensar el lugar de la ficción en nuestro contexto cultural actual y explorar nuevos hábitos de reflexión crítica al respecto.

Capítulo 1

Mundos Otros

1.1. Los mundos en plural

Para teorizar sobre los imaginarios ficcionales, una dificultad en el uso de la noción de “mundo” radica en que es un concepto basado en una metáfora que ha sido usada y pensada extensamente, desde los albores de la Historia, de forma por lo general intuitiva. Por lo tanto, para indicar con más precisión a qué nos referimos cuando hablamos de “mundos”, hacemos un repaso por los usos de esta noción.

Lo primero que salta a la vista en la metáfora del “mundo-otro” como lugar donde se desarrollan eventos ficcionales o imaginarios es que alude a una geolocalización de espacios mentales, que no solo contienen todo aquello que excede la realidad que podemos aceptar como perteneciente a nuestro mundo de referencia, sino que aparecen vinculados con espacios concretos: islas de fantasía, paisajes ultraterrenos, ciudades submarinas, entre otros. Nuestra experiencia se desarrolla en coordenadas cronotópicas y nuestra imaginación repone el tiempo y el espacio de cualquier cosa que concibamos como posible, incluso dentro del ámbito de la ficción.¹

La capacidad del homo sapiens para concebir espacios a los que no tuvo jamás acceso mediante su experiencia

¹ Cfr. Kant, I., *Crítica de la razón pura*, B39 y B46, donde se refiere al espacio y al tiempo como condición de posibilidad de los fenómenos.

sensorial es un fenómeno que ha sido estudiado tanto desde el punto de vista cognitivo como antropológico.² A nuestros fines, interesa en primer lugar destacar la generalidad de este proceso, que va mucho más allá de lo que actualmente entendemos como “ficción”. El conocido (y desprestigiado) relato civilizatorio occidental, tomado en su versión menos interesante, nos dice que la era de los mundos imaginarios ha finalizado gracias a la ciencia. No hay islas misteriosas, ya que de haberlas, los satélites las hubieran descubierto hace tiempo. Nuestras expectativas de encontrar vida inteligente en el espacio exterior se han revelado infructuosas. El mundo que conocemos y aceptamos como real es el sancionado por los datos empíricos, y el resto de los mundos pueden catalogarse en dos grupos: los de la ficción, aceptados como una convención lúdica, y los de la religión, que pueden ser tolerados por su función benéfica para la felicidad del individuo y la armonía social, o bien condenados como rémoras pre-modernas que serán derribadas indefectiblemente. En este sentido, el proyecto modernizador implicaría la reducción de una enorme cantidad de objetos alguna vez considerados parte del mundo real pero que luego de ser sometidos al pensamiento crítico, puede demostrarse que no existen (el flagisto, la piedra filosofal, los «humores», la masculinidad), y la reducción de todo aquello que no se adapta en este marco a lo ideológico, imaginario, ficcional, caduco, o falso. La posmodernidad habría criticado esta corriente reductora, pero al apoyarse en la lingüística, la semiología y la crítica ideológica, su función

² Sin duda también la fenomenología se ha ocupado de este problema, aunque desde un ángulo muy distinto al que trabajaremos aquí. Al respecto, véase Cauquelin (2015).

consistió más en desarmar críticamente el mito moderno que en renovar la valoración del estatuto de lo imaginario en relación con la totalidad de lo real, cuya frontera aparece esforzadamente desdibujada.

Dado que aquí nos proponemos en primer lugar desandar algunos de los caminos que condujeron a la postulación de la teoría de los «mundos ficcionales» en su formulación moderna, podemos hacer caso omiso de estas variaciones históricas y plantearnos la cuestión de la pluralidad de los mundos en términos generales. Tomaremos entonces como punto de partida la idea de que un «mundo otro» es un mundo en el que las reglas del mundo que conocemos por experiencia directa se ven afectadas de alguna forma significativa. Estos mundos son accesibles de algún modo desde el nuestro, pero no sin algún tipo de trabajo (aunque este puede ser puramente intelectual). Por último, cabe aclarar que no nos referiremos aquí a los mundos puramente subjetivos: los mundos-otros tienen que tener una cierta consistencia para poder calificar como tales, consistencia que va más allá de las ensoñaciones diurnas de un solo individuo. Es decir, necesitan anclarse en algún objeto cultural que exista más allá de la pura subjetividad.

En base a estas tres características globales, podemos pensar aquí en tres arquetipos del “mundo-otro”. Por comodidad, los llamaremos aquí por sus representaciones griegas: el Hades, el plano daimónico y la Isla.

El “Hades” engloba todos aquellos mundos que implican una distancia tanto espacial como espiritual (es decir, de un orden no puramente físico) en relación con nuestro mundo de referencia. Los ejemplos más claros son los del «más allá» o «mundo ultraterreno» de las distintas religiones. Sin duda,

podemos encontrar mundos de este tipo en todas las culturas, ya que responden a la pregunta por la finitud de la existencia que suele considerarse como esencial al ser humano. Históricamente estos mundos solían tener una dimensión espacial más o menos específica, con zonas de pasaje por las que era posible atravesar incluso (en algunos casos) sin haber muerto. El topos literario del descenso a los infiernos (o el ascenso al cielo) es la representación más típica de este tipo de mundos alternativos. Normalmente un personaje accede a ellos y descubre entre sorprendido y horrorizado las características de estos paisajes, donde ni las leyes naturales ni las leyes sociales se aplican de la misma forma que en nuestro universo. En las religiones modernas, es común que ya no se considere que estos mundos tienen una localización espacial (los cohetes han llegado a la luna sin haber empalado ningún ángel en el camino), pero sus características esenciales se mantienen. El cristiano que cree en el Infierno no piensa ya que está bajo tierra, pero por lo general tampoco cree que está superpuesto sobre el mundo que habita diariamente, con lo que la distancia espacial se mantiene como característica. Y a nivel simbólico, sigue estando tan asociado con la oscuridad y el descenso como en la Edad Media.

Los mundos-Hades se superponen en alguna medida con el mundo de los Dioses, ya que se supone que estas entidades tienen sobre ellos un control diferente (por lo general, más directo) que sobre el mundo terrenal común, pero no tienen por qué coincidir, como en el caso del Olimpo. En términos generales, los habitantes de estos mundos no son plenamente “seres humanos” (al menos no en el sentido en que los encontramos en el mundo de los vivos), y no intervienen de forma directa en el mundo cotidiano. Por supuesto, existen

numerosas ficciones en las que precisamente esta intervención es la que moviliza la trama.

El mundo «daimónico» también se define por su distancia espiritual, pero la diferencia central aquí es que se trata de mundos adyacentes o “superpuestos” al de nuestra experiencia. No es posible “viajar” a estos mundos a través del espacio, ya que el espacio que ocupan es el mismo que nosotros ocupamos. Se trata del mundo de los daimones en el que creían tanto los antiguos griegos como los magos del Renacimiento. Pero es también el mundo que habitan muchas de las fuerzas oscuras que pueblan las películas de terror, el *demi-monde* que se conecta con los mediums y los poetas en trance, el plano de las sombras de *Dungeons and Dragons*, el “*upside down*” de la serie *Stranger Things*, etc. En ocasiones también la existencia de este mundo puede ser revelada por la ciencia a través de algún dispositivo que permita hacer visibles las entidades que lo habitan. Aquí también, como en el caso del Hades, no tenemos habitantes humanos en sentido estricto (pueden, sí, ser fantasmas de algún tipo). Los demonios y los ángeles lo transitan con frecuencia, aunque depende de cada credo determinar si es este su mundo de pertenencia o si solo se mueven a través de él. En la metafísica neoplatónica, los daemones podían viajar entre los distintos mundos, pero pertenecían específicamente a este. Los demonios cristianos son, en principio, gestados en el Infierno (un “mundo-Hades” clásico) pero luego se desplazan por el mundo daimónico para afectar a los seres humanos cuando todavía viven.

Los mundos «Isla» son aquellos en los que la distancia es en principio puramente física. A través de un viaje por los mares, desiertos, los cielos o las profundidades de la Tierra,

se llega a un mundo en el que las cosas funcionan de forma radicalmente diferente a lo que conocemos. La isla Utopía de Tomás Moro es un ejemplo obvio, entre muchos otros, como el país de Jauja o incluso el paraíso terrenal. Sin duda este tipo de mundos-otros tienen conexión con momentos de expansión ultramarina, como en el caso de las ideas sobre América en el siglo XVI, pero también pueden ligarse a una sensación más primitiva y básica según la cual es esperable que cualquier sociedad imagine formas alternativas de vida y les asigne alguna locación en algún rincón lejano del mapa. A diferencia de los dos tipos de mundos que mencionamos más arriba, aquí puede ser difícil determinar con precisión la diferencia entre «mundo de referencia» y mundo alternativo. A fin de cuentas, hoy, mientras escribimos esto, tenemos cierta conciencia de que existen pueblos en distintos lugares del mundo cuyas costumbres son realmente diferentes de las nuestras y para los que adaptarnos exigiría un gran esfuerzo. No por esto son mundos-otros en sentido propio, pero no es tan fácil decir por qué. ¿Es porque nuestro conocimiento de la existencia de esos mundos está basado en «datos duros», como fotografías y artículos en medios serios que hablan de comunidades en el Amazonas o en el centro de África? ¿Es porque en la actualidad aceptamos como natural la existencia de costumbres divergentes de las nuestras —al menos mientras estas no se les opongan de forma directa a nuestras creencias—? Sin duda nuestra forma general de concebir el espacio tuvo un efecto muy grande en la posibilidad de pensar en estos mundos como lugares esencialmente diferentes a los que conocemos.

Incluso aceptando que aquí la frontera entre «nuestro» mundo y el mundo-otro es bastante más lábil, es imposible

negar la pregnancia que tuvo (y, en la medida que fantaseamos aun con viajes por el cosmos, sigue teniendo) la idea de que existen mundos-otros que son accesibles en términos espaciales para definir el topos de la pluralidad de mundos. Podríamos especular incluso que la primera idea de la pluralidad de mundos proviene de los primeros contactos entre seres humanos de zonas diferentes. Quizás esa evidencia de que existen formas alternativas de organizar la sociedad fue la que disparó en un primer momento la imaginación, impulsándola a crear mundos cada vez más fantasiosos y lejanos, hasta llegar a las sociedades interplanetarias que pueblan nuestra ciencia ficción contemporánea. O quizás exista una función de la mente humana que conduzca hacia la creación de realidades mentales que nieguen el carácter absoluto de la rutina cotidiana.³

Es imposible pensar que esta división en tres tipos de mundos alternativos agote la cuestión y existen muchísimos casos en los que podemos pensar puntos de contacto que desafían la clasificación, así como podemos pensar en ejemplos que no se corresponden bien con ninguna categoría. Se trata simplemente de tipos ideales que sirven para pensar los fenómenos particulares. En todo caso, cabe remarcar que estas tres formas de pensar en mundos-otros preexisten a la ficción en el sentido moderno. Es difícil, sino imposible, determinar en qué momento algunos de estos mundos pasaron a ser tratados como «ficcional» y perdieron su estatuto ontológico original. ¿Cuándo Poseidón dejó de ser el temible dios del

³ El hecho de que las sociedades de *homo sapiens* y *neandertales* del paleolítico medio enterraran a sus muertos sugiere que tal vez tuvieran la noción de una vida en otro mundo después de la muerte. De ser así, la idea de otro mundo está presente desde los albores de la humanidad.

mar y se convirtió en un personaje teatral como cualquier otro? ¿Aquellos que hoy por hoy creen en civilizaciones extraterrestres ultra avanzadas son comparables a los que otra vez creían en la isla de Jauja?⁴

Existe una cuarta clase de mundos-otros que, a diferencia de los que hemos comentado hasta ahora, parece depender de la ciencia moderna. Se trata de los «mundos paralelos» o «realidades paralelas», universos que si bien son ontológicamente autónomos, no contienen más que diferentes versiones de las cosas que existen en nuestro mundo de referencia. Puede concebirse que estas realidades paralelas son infinitas, o que sólo existe un conjunto limitado por alguna variable (por ejemplo, quizás no existen mundos paralelos en los que las leyes de la matemática y de la lógica no se apliquen). También es posible imaginar que estas realidades paralelas contienen exactamente el mismo «inventario» que nuestra realidad (es decir, que todos los objetos que existen aquí necesariamente existen allá en alguna forma), o se puede admitir más flexibilidad al respecto.

Podríamos postular tres posibles orígenes para esta idea. En primer lugar, podemos relacionarla con las ucronías históricas. Preguntas clásicas como «¿qué habría pasado si Hitler hubiera ganado la guerra?» pueden fácilmente reconvertirse en el postulado “imaginemos una realidad paralela, que coexiste de algún modo con la nuestra, en la que Hitler haya ganado la guerra”. Luego, como en los otros tres tipos de mundo-otro mencionados más arriba, resta la pregunta

⁴ Este proceso suele ser denominado “evemerismo” a partir de Evémero (siglo IV a.C.), quien postuló que los dioses del panteón griego habían sido originalmente grandes líderes políticos posteriormente deificados.

de definir qué relación concebimos entre estas realidades paralelas.

En segundo lugar, la lógica modal (el origen concreto de la teoría moderna de los mundos ficcionales, que describiremos en la siguiente sección) postula la existencia de realidades paralelas como un recurso para poder medir el carácter necesario, contingente o imposible de cada enunciado. Por ejemplo, el enunciado «Buenos Aires es la capital de la Argentina» es verdadero en nuestro universo, pero no nos resulta muy difícil imaginar mundos paralelos en los que la capital fuera Viedma o Córdoba. En cambio, enunciados de carácter lógico/matemático pueden ser postulados como *necesariamente* verdaderos en todas las realidades paralelas que podamos concebir.

En tercer y último lugar, la teoría de las realidades paralelas le debe mucho a algunas de las ramas de la mecánica cuántica, en particular a partir de Hugh Everett y Bryce DeWitt (1973), quienes popularizaron la noción. Es por esto que, para nosotros, la idea de que existan realidades paralelas resulta en alguna medida más “científica” que la existencia del Infierno o el mundo daimónico. La ciencia ficción ha utilizado con mucha frecuencia esta idea en las últimas décadas, en ocasiones mezclándola con el viaje en el tiempo (por ejemplo en la cuarta temporada de la serie *Fringe* o en *Futurama*).⁵

Hemos dado algunos ejemplos de cómo la ficción representa estos mundos-otros, y es fácil agregar muchos más,

⁵ El sitio *TvTropes* provee una extensa lista de ejemplos en donde se utiliza este recurso: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AlternateUniverse>.

desde la *Comedia de Dante* (mundo-Hades), *El exorcista* (mundo daimónico), “El país de Nunca Jamás” en Peter Pan (mundo Isla), o “La trama celeste” de Bioy Casares (mundos paralelos). Sin embargo, no debemos olvidar que nuestro primer objetivo es pensar la forma en la que estos mundos se relacionan con la idea de ficción en sí. Es en este último sentido que la idea de mundos paralelos tiene especial relevancia a los fines de este libro. Se podría pensar que los relatos que leemos o consumimos son “mentiras” para nosotros (puedo recorrer todos los hospitales de New Jersey y jamás me encontraré con el Dr. House), pero podemos imaginar que son verdad en un mundo paralelo. También podríamos, si quisiéramos, imaginar que existe de hecho en nuestro espacio físico un remotísimo planeta igual al nuestro salvo porque allí las historias y personajes de *House M.D.* de hecho sucedieron (y, en donde la serie nunca fue producida), pero esto es todavía más descabellado. Sea como fuere, no es el propósito de este libro (ni de ninguno de los autores que trabajaron la teoría de los mundos ficcionales) sostener que las ficciones que conocemos son el «reflejo» de un mundo paralelo preexistente al que sus autores tuvieron algún acceso misterioso y al que se limitaron a copiar.⁶ Con todo, la teoría de los mundos ficcionales hace pie en la idea de que la ficción (y la suspensión de la incredulidad que conlleva) habilita una zona de divergencia frente a lo real. Y eso necesariamente

⁶ Un ejemplo (ficcional) de esta mecánica imposible puede encontrarse en el episodio *You Leela Leela* (6x21) de *Futurama*. Allí Leela escribe una exitosa ficción para niños en principio original, pero luego se descubre que en realidad se trata de una copia de una realidad que encontró en un planeta alejado, en el que todos los seres se comportan como los típicos personajes de las series infantiles.

emparenta en alguna medida todas sus manifestaciones con alguna de estas formas tradicionales de pensar universos alternativos.

1.2. De los mundos posibles de la filosofía a los mundos ficcionales de la teoría literaria

Tradicionalmente se considera que la filosofía comenzó a ocuparse con seriedad de los mundos posibles a partir de la *Teodicea* de Leibniz, finalizada en 1710. Recientemente, Jacob Schmutz (2006) elaboró una historización mucho más detallada y demostró la relación entre esta corriente de pensamiento y la teología medieval. Los debates escolásticos acerca de la capacidad de Dios para crear más de un mundo, o un mundo enteramente diferente del nuestro, son el sustrato de muchos desarrollos posteriores de la lógica. El célebre teólogo Duns Scoto (s. XIII) es especialmente relevante para este desarrollo al separar la “potencia” del “acto” (dos conceptos estrechamente unidos en Aristóteles) y liberar el camino para hablar de mundos que existen únicamente en potencia. A su vez, la tradición escolástica reflexionó sobre la tensión entre el libre albedrío y la omnipotencia divina, generando así preguntas como si es posible un mundo en el que Adán no hubiera pecado o en el que Pedro no hubiera negado a Cristo.

Indudablemente esta herencia medieval resulta de interés para analizar la conformación de los objetos de estudio de la filosofía, y salva del peligro de identificar los mundos posibles como un problema únicamente “moderno”. Pero no hay evidencia de que Lubomír Doležel o Thomas Pavel —por citar dos de los más importantes iniciadores de la corriente

de estudios que aquí nos interesa— tuvieron noción de estos desarrollos. Además, ellos no tomaron su concepto de mundo posible del campo de la teología medieval ni del de la metafísica, sino ya de la semántica contemporánea. De hecho, se trata de uno de los avances más significativos de esta disciplina en el siglo XX y surge como una interpretación innovadora de la lógica modal.⁷ La creación de este concepto lógico-semántico de mundo posible es obra de Saul Kripke,⁸ para quien los mundos posibles no son otra cosa que constructos teóricos, abstracciones como los operadores lógicos o los objetos de la matemática.

El nominalismo ortodoxo de Kripke encontró su rival poco tiempo después en la filosofía de David Lewis, quien re-interpretó la semántica de mundos posibles en clave metafísica, y en última instancia, realista. La figura de David Lewis es crucial para la teoría de los mundos ficcionales, pues en su breve pero célebre ensayo titulado “*Truth in fiction*” (1983) propone una aplicación de la semántica de mundos posibles para iluminar el problema de la semántica de los enunciados de ficción. El problema de la referencia de los enunciados de

⁷ En pocas palabras, la lógica modal es un tipo de lógica formal que incluye operadores de modalidad tales como la necesidad (“ $\Box p$ ”) o la contingencia (“ $\Diamond p$ ”).

⁸ En realidad Jaakko Hintikka desarrolla un sistema muy parecido al de Kripke casi al mismo tiempo, pero en lugar de hablar de “mundos posibles” se refiere a *alternative states of affairs*. Para una historia más detallada de la génesis de la semántica de mundos posibles en el contexto de la lógica moderna, ver Copeland (2001): “The genesis of possible world semantics.” Allí el autor identifica los tres rasgos formales fundamentales de este tipo de semánticas y rastrea sus antecedentes desde Wittgenstein y Carnap hasta Kripke y Hintikka. Sin embargo, advierte también que ya en la obra de Peirce es posible encontrar una interpretación de proposiciones condicionales en términos de mundos posibles.

ficción es retomado también por Pavel (1986: 9-10) y Doležel (1998: 5-9) para debatir con el consenso estructuralista, en boga en ciertos ámbitos académicos, que considera ilegítimo el estudio semántico de los enunciados de ficción, bajo el argumento de que toda función referencial de los enunciados literarios es una ilusión: un mero efecto de las relaciones estructurales entre significantes (ver 1.3).

A continuación explicaremos, en primer lugar, los elementos de la semántica de mundos posibles que inspiraron a los teóricos de los mundos ficcionales, así como las diferencias fundamentales entre una semántica y una metafísica de los mundos posibles; luego, expondremos brevemente el problema de la semántica de los enunciados de ficción y la manera en que las teorías de mundos ficcionales recurren a él para debatir el consenso estructuralista sobre el contenido de las obras de ficción; por último, compararemos la manera en que David Lewis se vale de la semántica de mundos ficcionales para proponer una solución a dicho problema con la estrategia que adoptan las teorías de mundos ficcionales.

1.2.1. Los mundos posibles para la semántica y los designadores rígidos de Saul Kripke

Desde una perspectiva semántica, un “mundo posible” es un dispositivo heurístico que se utiliza para interpretar el contenido proposicional de las oraciones condicionales. Un mundo, en este sentido, es simplemente un conjunto de consistencia máxima de proposiciones que serían verdaderas bajo ciertas condiciones. Es decir que cada mundo posible está constituido por todas las proposiciones que serían

verdaderas bajo alguna condición P. Pongamos por ejemplo la siguiente oración O: “Si Floyd Mayweather Jr hubiera perdido antes de su pelea número 47, no habría podido igualar el récord de Rocky Marciano”.

De acuerdo con la semántica de mundos posibles, la proposición expresa que, dado un conjunto de mundos posibles en donde es verdad que (a) “Floyd Mayweather perdió antes de su pelea número 47”; también es verdad que (b) “Floyd Mayweather Jr no pudo igualar el récord de Rocky Marciano”. Allí, la condición P es la proposición (a), y la proposición (b) es la consecuente Q. Ahora bien, esta interpretación de la semántica de los condicionales está sujeta a ciertas restricciones.

En primer lugar, se asume que las únicas diferencias relevantes entre el mundo actual y los mundos posibles en cuestión son las postuladas por la proposición condicional. Todas las demás verdades acerca de los mundos posibles son idénticas a las de nuestro mundo (es decir, se da por supuesto que Rocky Marciano ganó 47 peleas). Esto se debe, dice Saul Kripke, a que los mundos posibles son constructos teóricos postulados a imagen y semejanza del mundo actual, por motivos puramente epistémicos. Esta idea, desarrollada con más detalle por David Lewis, es la base del concepto que Marie Laure Ryan denominará el “principio de menor divergencia” (*principle of minimal departure*), sobre el cual volveremos más adelante (ver Cap. 2).

En segundo lugar, es necesario que la referencia de los componentes nominales de la oración sea fijada en relación con los referentes que esos nombres designan en nuestro mundo, que se denominará *mundo actual* (*actual world*) para oponerlo a los mundos meramente posibles. Cuando

decimos “Floyd Mayweather Jr” necesitamos que el nombre designe al millonario boxeador que en el mundo actual es amigo de Justin Bieber; cuando decimos “el récord de Rocky Marciano” necesitamos que la descripción designe el récord que alcanzó el célebre noqueador en el mundo actual. La referencia de los nombres que usamos en el mundo actual es una constante que vale para cualquier mundo posible que sea seleccionado por un enunciado emitido en el mundo actual. Si no fijáramos esta referencia conforme a los referentes que designamos en el mundo actual, el análisis semántico arrojaría resultados absurdos. Imaginemos, en tal sentido, que la proposición condicional *O* seleccionara también mundos posibles en donde “Floyd Mayweather Jr” designara un barco a vapor del siglo XIX, o que “el récord de Rocky Marciano” designara una cantidad máxima de ingesta de salchichas en lugar de una cantidad máxima de victorias pugilísticas continuas en el mundo actual: ¿qué significaría *O* bajo tales condiciones de referencia? O más bien: ¿cómo podríamos limitar la proliferación infinita de significados si acaso no restringiésemos sus condiciones de referencia?

La preeminencia de Saúl Kripke en el campo de la lógica y la filosofía del lenguaje no solamente se debe a que propusiera interpretar las proposiciones condicionales del lenguaje natural y los operadores modales de la lógica formal, sino también a su creación de un concepto que permite analizar consistentemente la manera en que fijamos la referencia nominal: el “designador rígido” (*rigid designator*).⁹ Este

⁹ En contraposición a la teoría del cúmulo tal como aparece en Bertrand Russell y Gottlob Frege.

concepto, presentado en su libro *El nombrar y la necesidad* (1981), permite identificar un referente independientemente de sus predicados. Por ejemplo, “el amigo boxeador de Justin Bieber” es una descripción definida que hace referencia a Floyd Mayweather en el mundo actual; sin embargo, Floyd Mayweather podría no haber sido boxeador ni amigo de Justin Bieber. En un mundo posible, Floyd Mayweather es “el amigo tenista de Pappo”; pero ¿Floyd Mayweather podría seguir siendo Floyd Mayweather si no fuera boxeador? Cuando pensamos que los nombres necesariamente requieren la mediación de un cúmulo de descripciones definidas para tener un significado (“la teoría del cúmulo”), la pregunta anterior ni siquiera tiene sentido. La pregunta tiene sentido, sin embargo, porque los nombres no necesitan de esa mediación. Un nombre puede “señalar” directamente a un referente, de manera semejante a lo que sucede con los pronombres demostrativos; pero a diferencia de “esto”, “eso” o “aquello”, “Floyd Mayweather” siempre tiene el mismo referente, de ahí que se hable de “designación rígida”.

Más allá de la semántica, todo esto tiene implicaciones ontológicas. Uno de los problemas de seguir la teoría del cúmulo y asociar nombres a conjuntos de cualidades (Floyd Mayweather Jr. nació en Grand Rapids, es afroamericano, boxeador y amigo de Justin Bieber) es que parece implicar ciertas tesis metafísicas absurdas. Por ejemplo, todos sabemos que Shakespeare *podría* no haber escrito las obras que escribió. En el futuro podría descubrirse que *Hamlet* fue escrita por Bacon. Pero si el significado de “Shakespeare” es idéntico al significado de “el autor de *Hamlet*”, entonces Bacon podría *ser* Shakespeare. Este tipo de cosas quedan bien en cuentos de Cortázar o de Borges, pero por más que les guste a nuestro

lector, también tienen otras consecuencias. Se está mezclando la identidad personal con la identidad del significado y la semántica con la ontología. Para algunos, esto quizás no suene problemático; pero si aceptamos la teoría del cúmulo, muchos hechos del mundo actual que consideramos contingentes serían necesarios. William Shakespeare podría no haber escrito *Hamlet*, podría haberse dedicado a otra cosa. Pero la teoría del cúmulo implica que la identidad de William Shakespeare dependería de la lista de cosas que hizo en el mundo actual. No podría no haber hecho lo que hizo. Toda la Historia estaría fatalmente determinada (¡retrospectivamente!) por el significado de los nombres propios.

El concepto de designador rígido fue retomado por aquellos teóricos que pensaban específicamente en los mundos ficcionales, ya que pone en escena una de las dificultades básicas que enfrentamos al pensar en la identidad trans-mundo. ¿Es el Batman de Val Kilmer el mismo que el de Ben Affleck, y el mismo que el de las convenciones de Batmanes del Mercosur del programa *Cha Cha Cha*? ¿Es el Napoleón de *La guerra y la paz* el mismo que vivió y murió en la Francia del mundo actual? ¿Qué condiciones nos permiten decir que es el mismo?

Kripke afirma que son dos las condiciones que nos permiten decir que Shakespeare seguiría siendo el mismo más allá de sus decisiones de vida contingentes: 1) la permanencia de la identidad personal (condición ontológica); y 2) la historia del nombre que se retrotrae a un acto bautismal en el que alguien fijó ese nombre a esa identidad. La primera condición, implicada como necesaria y suficiente para la existencia de Fulano, habilita a preguntarnos por la esencia de Fulano, pero Kripke elude esa pregunta, al menos con los

seres humanos. La condición de la identidad de Fulano es ser hijo de sus padres. Los problemas que surgen al pensar esto cuando tratamos de aplicarlo a los personajes ficcionales serán tratados en el tercer apartado del Capítulo 2.

1.2.2. David Lewis

El filósofo norteamericano David Lewis (1941-2001) es conocido principalmente como autor de la teoría del “realismo modal”, según la cual existe, en el sentido pleno del término, una infinidad de mundos posibles totalmente separados entre sí. Ello lo diferencia de Kripke, quien considera que los mundos posibles son simplemente maneras de hablar que empleamos al estipular un contrafáctico. Lo que llamamos “mundo actual” (o *actual world*) es sólo uno de estos mundos, que no tiene ninguna preeminencia ontológica sobre el resto. Esta teoría implica, por consiguiente, que todos los mundos ficcionales son “reales”, pues todos los mundos posibles lo son. Lo mismo sucede con los enunciados contrafácticos de la vida cotidiana, cuya referencia está ligada a posibilidades no realizadas en nuestro mundo, pero si en otro, igualmente real.¹⁰

¹⁰ Una pluralidad real de mundos posibles es una idea que pocas personas estarían dispuestas a aceptar sin un buen argumento que la respalde; sin embargo, la semántica de la ficción que propone Lewis no presupone necesariamente una ontología realista. De hecho, Lewis nunca ofrece un argumento para demostrar la necesidad de su compromiso ontológico con la existencia real de mundos posibles. Al contrario, las razones que aduce se refieren a la economía de la teoría: su premisa es que si asumimos que los mundos posibles son reales necesitamos encontrar menos explicaciones que si asumimos que son meros constructos teóricos.

El aporte más interesante (y más citado) de Lewis para pensar los problemas que aquí nos interesan es su artículo “Verdad y ficción” (“Truth and Fiction”), publicado por primera vez en 1978. Allí se pregunta si es posible producir enunciados no vacuos acerca de los personajes y eventos de un mundo ficcional. A partir de esta pregunta, formula distintas hipótesis que intentan definir precisamente qué es lo que puede funcionar como criterio de verdad para estos enunciados, lo cual lo lleva a postular que aquello que nosotros llamamos un relato ficcional debe ser pensado como un fingimiento del acto de narrar hechos reales en el mundo posible en cuestión. En otras palabras: nosotros somos conscientes de que las novelas de Conan Doyle fueron escritas por él y no por Watson, y que lo que allí se relata no tiene un correlato con lo que es para nosotros el mundo real; sin embargo, en un mundo posible, el acto narrativo de Watson es “sincero” y las historias que narra sobre Sherlock son reales. En principio, nuestros enunciados sobre la ficción se referirían a estos mundos posibles y solo así podrían ser considerados “verdaderos” o “falsos” en un sentido no vacuo.

La primera propuesta de Lewis (que él llama “Análisis 0”) consiste en afirmar que un enunciado sobre una ficción sólo es verdadero si se refiere a algo que es declarado como verdadero en los mundos posibles en los que aquello que en nuestro mundo es narrado como una ficción pueda ser narrado como un hecho real. De ahí que “Sherlock Holmes vive en Baker Street” sea verdadero (todos los mundos posibles en los que el relato de Watson es considerado un relato verídico incluyen esta afirmación). Sin embargo, Lewis observa que esto es demasiado restrictivo, porque asumimos que hay muchas otras cosas verdaderas en la ficción más allá de

lo que explícitamente se enuncia en los textos. En otras palabras, “completamos” continuamente información y asumimos que es verdadera incluso si nunca es explícitamente enunciada por el narrador. Así pues, asumimos que Holmes y Watson no pueden lanzar rayos láser por los ojos aunque esto no se diga, así como asumimos que utilizan ropa interior. Al percibir esto, Lewis declara que necesitamos emplear herramientas similares a las que utilizamos para pensar los contrafácticos, es decir, asumir que todo menos lo que se está explícitamente cambiando se mantiene igual de cierto. Ante el enunciado “si Daniel Scioli hubiera sido elegido presidente en 2015, no se habrían producido despidos en el Estado”, se asume que quien lo dice está haciendo referencia a un mundo igual al nuestro a excepción del resultado electoral. Lo mismo ocurre, para Lewis, en la ficción.

Existe, no obstante, un último aspecto a tener en cuenta: la necesidad de contemplar que el conocimiento del mundo real no es algo estático e inmutable: cosas que concebimos como datos duros de nuestro mundo real eran desconocidas por Conan Doyle al escribir sus historias de Sherlock Holmes. El conocimiento de nuestro mundo es, por lo tanto, contingente. El ejemplo utilizado por Lewis es sugestivo: en el relato “The Adventure of the Speckled Band”, Holmes resuelve un caso apelando a su conocimiento de los movimientos de una especie de serpiente (en concreto, su capacidad para trepar una cuerda).¹¹ Sin embargo, desde Conan Doyle hasta ahora, nuevos descubrimientos han demostrado que en lo que llamamos mundo real, la información con la que Holmes

¹¹ El ejemplo está tomado de un artículo de Carl Gans publicado en 1970 titulado “How Snakes Move”.

contaba es falsa. Si aceptamos la hipótesis de que completamos lo no explícitamente dicho en una ficción con información de nuestro mundo real, la conclusión es que Sherlock, de hecho, *no* resolvió el caso de forma adecuada.

La solución propuesta por Lewis es reconocer la existencia de un mundo de creencias colectivas que cambia con el tiempo. La verdad de los enunciados ficcionales debe ser entonces medida tanto en relación con lo dicho en el relato ficcional como con lo que pertenecía a este mundo de creencias *en el momento en que el relato fue producido*. Dicho de otra forma: Holmes sí solucionó adecuadamente el caso de la serpiente, ya que cuando fue escrito el relato “The Adventure of the Speckled Band” era parte de las creencias colectivas que la especie involucrada en el cuento podía trepar una cuerda. Esto es lo que aparece presentado como “Análisis 2” y es el punto de partida de la teoría del *minimal departure* de Ryan, uno de los conceptos básicos del análisis de los mundos ficcionales desde una perspectiva semántica.

1.2.3. Relaciones con los estudios literarios

La concepción de los mundos posibles ficcionales de Umberto Eco y Thomas Pavel, dos de los pioneros de este enfoque en el ámbito de los estudios literarios, surge del cruce entre los desarrollos filosóficos que acabamos de mencionar y la semiótica estructural. El interés por la narratología de esta última tradición y la búsqueda de cierta transparencia propia de la filosofía analítica produjeron un cruce que resultaría difícil de imaginar en autores que derivaron hacia el “postestructuralismo”, como Roland Barthes. Recordemos que Jacques Derrida (1998: 347-372) de hecho debatió con John

Searle (autor de uno de los textos de orientación analítico-pragmática sobre la ficción más citados en los estudios sobre mundos ficcionales) y buscó refutar su concepción de los enunciados “no-serios”.

Existen varias dificultades en el traslado de la noción de “mundo posible” tal como aparece, por ejemplo, en Kripke y Lewis y en los estudios sobre mundos ficcionales más difundidos. Uno de los más evidentes tiene que ver con la distinción entre una concepción fenomenológica y otra lógico-metafísica de los mundos posibles. Esta última es la que tratan los filósofos que hemos visto en este capítulo, que no se involucran en problemas relacionados con la estructura de la experiencia. En cambio, la primera se basa en la idea de que un mundo es la totalidad de los fenómenos externos perceptibles por un sujeto. Este último enfoque, que se remonta a Kant, es el que más se aproxima a los problemas que suele trabajar la estética literaria. La metáfora convencional (vista en el apartado 1.1) del sujeto que “viaja” a un mundo ficcional, como el protagonista de *El último gran héroe*, está mucho más próxima a esta última perspectiva. De todos modos, autores como Lubomír Doležel intentan combinar ambas corrientes, de ahí que este autor no ponga el acento en la experiencia del lector sino en la configuración semántica de los mundos ficcionales. En el contexto de la teoría lógico-metafísica de los mundos posibles, suele hablarse de enunciados que “seleccionan” mundos posibles. Por ejemplo, el primer enunciado de la novela *1984*, “Era un día luminoso y frío de abril y los relojes daban las trece”, selecciona todos los mundos posibles en los que este enunciado es verdadero, y así sucesivamente. En cambio, desde la otra perspectiva, se diría que el enunciado “ilumina” un fragmento de un único

mundo ficcional que irá develándose progresivamente a la experiencia. En este último caso se enfatiza el rol del sujeto-lector que reconstruye un mundo imaginario al que accede mediante signos, y en el otro se destaca cómo estos signos seleccionan dentro de un conjunto de mundos aquellos en los cuales su referencia es verdadera.

La cuestión aquí toca uno de los puntos más difíciles que surgen al intentar pensar en distintos fenómenos ficcionales desde la perspectiva de los mundos posibles: la dinámica entre unidad y pluralidad. Hablar de “el” mundo de *1984* y hablar de “los mundos seleccionados por la totalidad de los enunciados de *1984*” resalta esta diferencia. De nuevo, sin embargo, podemos intentar salvar este problema postulando que el mundo unitario de *1984* consiste en última instancia en aquello que tienen en común *todos* los mundos seleccionados por los enunciados de la novela de forma no contradictoria. Por supuesto, esto no deja de ser problemático si pensamos en mundos mucho más grandes. La totalidad de enunciados en los ochenta años de historia de *Superman* en DC Comics implica una gigantesca cantidad de contradicciones, y eso sin contar las películas, dibujos animados, *fanfics*, etc.

Los autores citados y otros que han desarrollado concepciones sobre los mundos ficcionales a menudo señalan diferencias entre la noción “clásica” u “ortodoxa” de los mundos posibles y la lógica respecto de la apropiación llevada a cabo por los especialistas en literatura y otros medios ficcionales. Suele destacarse, en este sentido, que los mundos de la filosofía analítica mantienen una correlación mucho más estricta con el que llamamos *actual world*, que respetan las leyes de la lógica y que no pueden violar el principio de no

contradicción.¹² Los mundos ficcionales, en cambio, no tienen limitaciones en este sentido, no se limitan a presentar “contrapartes” de lo que existe en el mundo de referencia, y pueden presentar todo tipo de irregularidades lógicas. A su vez, tal como señala Eco (1993: 173), los mundos posibles de la lógica modal no poseen objetos con propiedades singulares y específicas; fenomenológicamente, no ofrecen posibilidades para la inmersión. Están contruidos como herramientas conceptuales que iluminan el significado de los contrafácticos y los distintos usos posibles del lenguaje en relación con la realidad.¹³

En todo caso, las posibilidades de reinterpretación y refuncionalización del concepto semántico-filosófico de “mundo posible” no se agotan en las formulaciones de Eco, Pavel o Doležel. Por lo demás, tampoco esta tradición semántico-filosófica es homogénea. Nos hemos limitado aquí a Kripke y a Lewis, resumidos en sus características más básicas, ya que es difícil imaginar que el concepto de mundo ficcional, tal como lo manejamos en este libro, levantara vuelo alguna vez sin sus aportes. En los últimos años, corrientes filosóficas

¹² Esta aseveración se desarrollará en el Capítulo 7.

¹³ Los contrafácticos (que son básicamente el origen de la teoría semántica de los mundos posibles) aparecen también en estudios literarios de base narratológica. Por ejemplo, para la narratología, la noción de posibilidad, en un sentido más cercano al de los contrafácticos que al de los mundos ficcionales, tiene la virtud de resaltar aspectos tales como la relativa importancia de distintos puntos en una narración en la medida que abren o cierran posibilidades. A su vez, dentro de las ficciones, los personajes especulan con posibilidades no realizadas y hacen colapsar los mundos de sus expectativas con los de los hechos. El estatuto semántico intraficcional de sueños y profecías ofrece también terreno para jugar con estas categorías al momento de dilucidar la configuración de una secuencia narrativa.

muy diferentes han vuelto a plantear problemas ligados con la noción de posibilidad, necesidad y contingencia con relación a lo que llamamos “mundo”. La fenomenología no es ajena a estas cuestiones, como lo demuestra el reciente libro de Anne Cauquelin, *Desde el ángulo de los mundos posibles* (2015), según el cual la filosofía analítica cede lugar frente a las perspectivas de Husserl y Heidegger, que se combinan con preocupaciones propias de la estética y de la relación entre el sujeto y el mundo que construye para sí. Por lo que atañe a otras corrientes actuales, Alain Badiou repensó la relación entre lógica y mundos posibles en la segunda parte de *El ser y el acontecimiento*, precisamente titulada “Lógicas de los mundos”. Su discípulo, Quentin Meillasoux, uno de los representantes más importantes de lo que se ha dado en llamar “realismo especulativo”, retoma algunos de los problemas que aquí mencionamos, especialmente respecto de la contingencia y la necesidad. Resta aún por verse si los aportes de estas corrientes tendrán efectos duraderos en los estudios literarios y/o culturales en general.

Desde un punto de vista más cercano al nuestro (como vemos en la Introducción) los problemas propios de una cultura transmedial y del estatuto de la ficción en el presente implican, sobre la semántica y la filosofía analítica, una mirada algo distinta de la que predominó en los autores que se enfocaron únicamente en la teoría literaria desde una perspectiva semiótica. En este sentido, aunque los valoremos, Kripke, Lewis y quienes siguieron en su tradición como un paso necesario no son centrales para nosotros. No consideramos el estatuto semántico de la ficción como un problema en sí, ni nos obsesionamos con las reglas y operadores necesarios para producir “enunciados no vacuos” sobre referentes

ficcionales. La ficción y los mundos ficcionales son, para nosotros, un hecho que existe y sobre el que hablamos regularmente, ya sea en libros de teoría como este o en foros, revistas, congresos o en conversaciones de bar. La naturaleza de su existencia y de su funcionamiento es ciertamente problemática, pero no por las eventuales dificultades de discernir su estatuto dentro de otros fenómenos semánticos, sino más bien por el modo en que abre preguntas sobre qué es lo que sucede cuando los mundos que conocemos de distintas formas interactúan entre sí.

1.3. El surgimiento de las teorías de los mundos ficcionales frente al estructuralismo y a las teorías de la *mimesis*

En el apartado anterior se esbozó el comienzo de la relación entre la teoría literaria y la semántica de los mundos posibles, pero es necesario dedicarle un análisis más detallado a este problema, en atención a que el surgimiento de una teoría de la ficción inspirada por la semántica en el último cuarto del siglo XX requiere entenderse a partir de la situación interna de la teoría literaria en ese momento.

Hoy por hoy, la teoría literaria se encuentra dominada por una serie de enfoques que se podrían agrupar bajo el nombre de “crítica de la ideología” (estudios culturales, estudios de género, estudios *queer*), cuyo denominador común es la crítica de las estructuras ideológicas de opresión que dominan los productos culturales del pasado y del presente.¹⁴ Entre las

¹⁴ En este sentido, Jean-Marie Schaeffer (2013: 40-41) cuestiona la primacía de los enfoques que, por oponerse al canon y a la norma “humanista,” construyen un sistema normativo alterno (feminista, *queer*, poscolonial,

décadas del 60 y el 80 del siglo pasado, el panorama era distinto: el estructuralismo y el postestructuralismo eran las corrientes más caudalosas. Los primeros teóricos literarios en adoptar el modelo de los mundos posibles se distanciaban del postestructuralismo y compartían con el primer estructuralismo el deseo de desarrollar una teoría de la literatura que se basara sobre principios estables; pero diferían en la manera de fundamentar esa científicidad (Pavel, 1986: 8). La principal crítica de Pavel a ambas corrientes consistía en que negaban la importancia de la *mimesis* para analizar objetos ficcionales. Ya para el padre del estructuralismo, Ferdinand de Saussure, era fundamental la idea de que la lengua puede analizarse sin necesidad de considerar la referencia. Los signos lingüísticos se constituyen a partir de la diferencia del significante y del significado. Por lo tanto, el sentido de un término no depende de una relación con el mundo extralingüístico, sino exclusivamente de la diferencia con los demás signos. La exclusión de la referencia como una categoría relevante se repite en toda la tradición estructuralista posterior, de allí que todas las relaciones deban pensarse en términos intertextuales: los textos no hablan más que de sí mismos y de otros textos. El postestructuralismo, lejos de criticar estos presupuestos, los profundizó y terminó por limitar su campo de acción al ámbito del discurso.

En relación con el análisis de obras ficcionales, el estructuralismo se centra fundamentalmente en la formalización del argumento. Esto puede observarse con claridad en el clásico *Introducción al análisis estructural del relato* de Roland

etc.) que sigue dejando de lado la reflexión sobre la descripción en pos de una lectura sintomática de los textos.

Barthes, donde se otorga una clara primacía al análisis de los núcleos argumentales por sobre otros aspectos. Thomas Pavel se refiere a esta característica como “Mitocentrismo”.¹⁵ La configuración de los mundos que hacen posible estos relatos no suele estar entre los aspectos a analizar, aunque Umberto Eco (1993) estableció algunos puentes entre ambas corrientes.

Los primeros teóricos literarios que se apropiaron de la idea de mundo posible para el análisis de la literatura se oponían a esta concepción anti-referencialista y mitocentrista del estructuralismo. Tanto Pavel como Doležel piensan que, para entender la ficcionalidad, es imprescindible una teoría de la *mimesis*; pero diferente a las existentes hasta el momento. Las teorías de la *mimesis* no son, en realidad, algo nuevo; como vimos en la Introducción, las reflexiones sobre la poesía, la épica y el drama más antiguos de occidente, las de Platón y Aristóteles, son fundamentalmente teorías de la *mimesis*. Tal como sostiene Abrams (1953), hasta el Romanticismo, la mayor parte de las teorías sobre la literatura se centraban en este fenómeno. El Romanticismo impuso las teorías expresivas, que conciben la poesía como el desborde, exteriorización o proyección del pensamiento y el sentimiento del poeta, mientras que el estructuralismo y el *New Criticism* desarrollaron formas de análisis estrictamente inmanentes de las obras. Uno de los objetivos centrales de la teoría de los mundos ficcionales es pensar una teoría superadora de la *mimesis*.

¹⁵ Junto al “mitocentrismo”, Pavel (1986: 2-8) identifica como limitaciones del análisis estructural el “fundamentalismo semántico” (la idea de que todo es reducible a estructuras semánticas de oposiciones) y “*text-closure*” (el inmanentismo anti-referencialista al que nos referimos aquí).

Ahora bien, ¿por qué es necesaria una teoría de la *mimesis*? ¿Por qué no continuar en un paradigma expresivo u objetivo? La respuesta más simple es que negar que existe la referencia, o desestimarla como un fenómeno marginal y accesorio, niega una experiencia básica de cualquier lector. Cuando los lectores recuerdan una obra literaria tienden a recordar la trama y los personajes y no el lenguaje con el que fue presentada.¹⁶ Algo similar sucede en otros medios: es más sencillo relatar el argumento de una película que recordar los planos o la iluminación. Al sumergirse en una obra narrativa, la mente tiende a concentrarse en elementos referenciales y miméticos que exceden los aspectos formales. Una teoría de la ficción debería ser capaz de explicar este fenómeno.

La problematización de la referencia en la filosofía analítica y el interés por los enunciados ficcionales despertó la atención de los teóricos literarios interesados en explicar estos fenómenos. Poder pensar los dispositivos semióticos ficcionales como generadores de mundos permite encarar nuevos problemas no considerados por las teorías tradicionales de la *mimesis*, que suelen limitarse a dos cosas:

¹⁶ Bruner (1986) dedica amplias partes de su investigación al problema de qué efectos generan los textos en los lectores y qué impresiones quedan en su memoria. Para probar sus hipótesis, este investigador condujo una serie de experimentos en los que pedía a los sujetos que leyeran y luego recordaran diversos tipos de relatos. Su conclusión es que los sujetos recuerdan solo marginalmente las palabras del relato, pero tienen una idea precisa de las circunstancias, sentimientos y pensamientos de los personajes. Su hipótesis es que las narraciones con una fuerte carga subjetiva son más fáciles de recordar y que, en general, la subjetividad de los personajes es el medio por el cual nos relacionamos con un relato, lo interpretamos y recordamos. Por lo tanto, el lenguaje es importante para crear impresiones de una narración en cuanto contribuye a generar este efecto de subjetividad.

1. El nivel de similitud entre el mundo representado y el mundo real. Por ejemplo, la relación entre las novelas de Balzac y la Europa decimonónica, o la serie de televisión *Roma* y la época de César. Se trata de preguntas que ocupan un lugar marginal en la investigación académica, pero que interesan a grandes grupos de lectores y también a historiadores que utilizan obras literarias como fuentes.

2. La relación entre individuos ficcionales (v.g. Gatsby) y generalizaciones construidas a partir del mundo real (v.g. el sueño americano), lo que Doležel denomina “falacia mimética” (1998: 8). Algunas de las teorías de la *mimesis* más interesantes, como la de Erich Auerbach en *Mimesis* (1993) y gran parte de la crítica marxista y de la crítica de la ideología contemporánea proceden de este modo. Se trata de suponer que el mundo representado en el texto es una suerte de modelo de la realidad tal como la ve un autor o la ideología dominante en una época. En ese modelo, los personajes particulares representan categorías universales tomadas del mundo real. Por ejemplo, mientras que Sancho Panza representaría al campesinado, Don Quijote representaría a la nobleza carente de poder real. Martín Fierro no es simplemente un individuo particular al que le sucedió una serie de desgracias, sino un representante de todos los gauchos. Este tipo de crítica se sustenta, al menos, en dos hechos. Por un lado, muchos libros son compuestos intencionalmente de esta manera. Por ejemplo, José Hernández quería conscientemente hacer una denuncia acerca de la situación en su época mediante la invención de la historia de un gaucho particular.¹⁷

¹⁷ Un propósito que se hace explícito en el texto mismo: “Y ya con estas noticias / mi relación acabé, / por ser ciertas las conté, / todas las

Por otro lado, no es difícil comprender cómo la ideología de una época lleva a adjudicarles ciertas características a algunos personajes para hacerlos pasar por determinados acontecimientos narrativos basándose en lo que esa ideología considera que es propio de ciertos tipos sociales (como los adolescentes lujuriosos que mueren primero en las películas de terror).

El problema que suele generar este tipo de crítica es que, en muchos casos, la relación entre el personaje particular y el supuesto universal no es evidentemente programática, de modo tal que la relevancia de una lectura en esa clave se debilita. En los peores casos, se podría decir que el crítico literario crea un concepto universal, le otorga características convenientes y arbitrarias y luego las compara con características seleccionadas también conveniente y arbitrariamente en un personaje.¹⁸ Esto ocurre a menudo con aquellos personajes que supuestamente muestran rasgos de modernidad en sociedades donde las características de la modernidad se estarían aún forjando. Mediante este procedimiento, un personaje como Odiseo, producto de una sociedad radicalmente diferente, puede pensarse en *Dialéctica del Iluminismo* de Adorno y Horkheimer como un representante de la racionalidad moderna. Ello es posible porque Adorno y Horkheimer definen la razón instrumental como característica de la

desgracias dichas- / Es un telar de desdichas / cada gaucho que usted vé.
 // Pero ponga su esperanza / en el Dios que lo formó, / y aquí me despido
 yo / fue he relato á mi modo / Males que conocen todos / Pero que naides
 contó." (394-395).

¹⁸ Esto sucede también cuando intenta relacionarse un aspecto de un producto cultural con el "espíritu de la época", lo que implica en casi todos los casos realizar una selección arbitraria de cuáles serían los aspectos de ese "espíritu" que sirven al propósito buscado.

sociedad moderna y la “encuentran” en el personaje de Odisseo. Este ejemplo muestra el punto problemático en el que la *mimesis* que relaciona particulares y universales se cruza con la alegoresis¹⁹ y pierde la historicidad y la objetividad para convertirse en un instrumento de acción política.²⁰

Lejos de pensar que estas teorías de la *mimesis* sean erróneas, sostenemos que existe otra manera de pensar el fenómeno, que permite realizar otro tipo de preguntas fructíferas y relevantes. Por ejemplo, en lugar de interrogar la relación entre el mundo ficcional y el actual directamente, podemos preguntarnos por la construcción de aquel y cómo determina las características de los personajes y el relato; analizar no solamente la relación entre textos, sino la relación entre los mundos que los textos construyen a través de distintos medios; reflexionar sobre los fenómenos inmersivos e interactivos que generan los mundos ficcionales. Partimos de esta premisa: para poder realizar el salto de una obra ficcional a su contexto ideológico, primero es preciso determinar cómo

¹⁹ La alegoresis es una estrategia de interpretación desarrollada en la Antigüedad Tardía y ampliamente practicada en la Edad Media que consiste en interpretar alegóricamente textos que no fueron compuestos con esa intención. Uno de los ejemplos más salientes lo constituyen las múltiples interpretaciones medievales del *Cantar de los cantares* como texto alegórico sobre la relación entre el alma y Dios o entre Dios y la Iglesia.

²⁰ Algunos ejemplos de este procedimiento son tan particularmente imaginativos como improbables. Una de las interpretaciones más extendidas de “Casa Tomada” de Cortázar lo considera una alegoría del peronismo, en la cual los dueños de la casa (la aristocracia) son desplazados por misteriosos nuevos ocupantes (la clase obrera). Otro ejemplo de Adorno y Horkheimer: cuando Odisseo se nombra a sí mismo como “nadie” para derrotar a Polifemo, anticipa el funcionamiento de la razón instrumental mediante la cual el sujeto se borra a sí mismo para dominar mejor la naturaleza.

funciona en su carácter de ficción. Esto es lo que intentaremos hacer en los próximos capítulos.

1.4. Críticas: entre las ontologías y los afectos

Incluso sin haber alcanzado el status *mainstream* de otras corrientes teóricas, el uso de herramientas conceptuales provenientes de la teoría de los mundos ficcionales ha recibido críticas. Por ejemplo, Martínez y Scheffel (2011: 187) consideran que la categoría de “discurso contrafáctico”, empleada a menudo por los autores que se ocuparon de la teoría de los mundos ficcionales, resulta confusa por cuanto no permite diferenciar con claridad las mentiras o engaños del discurso “imaginario” de la ficción, que no está referido al mundo real. Aun si fuera falso que los autores principales que han sostenido la validez de este marco teórico no hayan tenido en cuenta esa diferencia, para una teoría de la ficcionalidad apoyada sobre todo en la comunicación ficcional-real entre enunciador y receptor, como la que proponen Martínez y Scheffel, no es sorprendente que un enfoque semántico-ontológico carezca de atractivos.

Jean-Marie Schaeffer (2002: 184-195) presenta tres objeciones de relevancia. Desde su perspectiva, la teoría de los mundos ficcionales, en primer lugar, pone en juego una ontología innecesariamente complicada al otorgarle existencia a entidades ficcionales; en segundo lugar, no explica nuestro interés en la ficción ni nuestro compromiso emocional con ella; y en tercer lugar, es imposible definir semánticamente la ficción sin apoyarse, al menos en parte, en la pragmática.

Con este rápido repaso, en principio, salta a la vista el curioso problema de negar la relevancia de asignar un estatuto

ontológico a las entidades ficcionales y, simultáneamente, suponer que es más explicativo para pensar su impacto emocional considerarlas vacías. Una teoría que considera irrelevante que “Eddard Stark vivió para ver a sus dos hijas casarse” es un enunciado ficcional falso, no explica por qué al receptor promedio (lector o televidente) de la saga *Canción de hielo y fuego* le resulta un poco deprimente pensarlo. ¿Cómo explicar el impacto emocional de las hipótesis sobre el desarrollo de una ficción en curso, o de los contrafácticos frente a lo que ya no fue, sin por lo menos dedicar algo de espacio a pensar el estatuto de existencia de los objetos que lo producen? El mismo Schaeffer, en distintas ocasiones a lo largo de su texto, utiliza el sintagma “universos ficcionales” de forma casi intuitiva.

El problema radica aquí en ver una contradicción donde, en realidad, existe una relación complementaria: es imposible pensar el problema de la ficción sin hacer un pasaje por nociones pragmáticas, algo que los mismos teóricos de la ficción reconocen desde el marco de los mundos posibles. Por otra parte, un enfoque como el de Schaeffer, útil para pensar la problemática en términos generales, no resulta igual de útil a la hora de estudiar un objeto concreto. Su tipificación de las distintas maneras en las que los dispositivos estéticos producen modos de inmersión, sobre la que volveremos en el Capítulo 3, no nos ofrece herramientas análogas a las del análisis semántico de la estructura de los mundos ficcionales.

A su vez, el método de Schaeffer, ligado a la antropología y a las ciencias cognitivas, no provee distinciones históricas que puedan servir para comprender los mecanismos específicos con los que se marca “lo ficcional” en distintos contextos socioculturales. Aunque la teoría de los mundos posibles

a menudo también ha desatendido este aspecto, es perfectamente posible historizar los procesos con los que se construyen mundos ficcionales conforme a sus condiciones de emergencia particulares.

Es indudable, sin embargo, que Schaeffer presenta un argumento válido al cuestionar la capacidad de la ontología de los mundos ficcionales para expresar *por sí misma* el interés que nos despiertan los relatos ficcionales. La contemplación teórica de estructuras imaginarias es, en la mayoría de los casos, secundaria respecto del compromiso afectivo que nos despierta la identificación con los personajes y la *suspension of disbelief* que nos ata a los sucesos narrados. Sin embargo, no existe motivo por el que reconocer la validez y la importancia de las investigaciones antropológico-cognitivas de la ficción de Schaeffer implique dejar de lado los aportes de la teoría de los mundos ficcionales que describimos en este libro. De hecho, combinar ambas perspectivas es uno de los objetivos del presente trabajo.

Capítulo 2

Relaciones entre mundos

Si se reflexiona al respecto, sorprende la naturalidad con que comprendemos cuentos de hadas como *Caperucita Roja*. Sabemos perfectamente que los lobos no son capaces de hablar, pero cuando lo hacen en el cuento no nos asombra; damos por sentado que en ese mundo las cosas funcionan de ese modo. Sin embargo, no todos los sucesos nos parecerían igual de normales en ese mundo. Animales que hablan, coincidencias increíbles y objetos mágicos son esperables; pero los televisores estarían fuera de lugar. Lo mismo sucedería si, de pronto, descubriésemos que Caperucita no habita en un reino sino en una república socialista. Esto se debe a que los mundos ficcionales, creados por la imaginación, no se encuentran libres de constreñimientos dados por sus relaciones con el mundo actual y con otros mundos ficcionales. Esas relaciones serán tema de este capítulo.

2.1. Accesibilidad

El concepto de accesibilidad se desarrolló primeramente en el ámbito de la teoría de los mundos posibles (cf. Cap. 1.2) y fue reelaborada para adaptarse al análisis de la ficción principalmente por Ryan (1991). La reelaboración es tan profunda que el desarrollo filosófico puede calificarse como la inspiración para el concepto dentro de la teoría de la ficción.

Para Kripke (1981) accesibilidad es sinónimo de posibilidad. Un mundo (M1) es accesible para otro (M) si el estado

de cosas en M1 es posible para M. Dicho de otra manera, un estado de cosas es posible en un mundo (M) solo si es verdadero en al menos un mundo posible (M1) accesible para el primero (M). Distintos modelos filosóficos definen esta relación de diversas maneras y establecen criterios para determinar la accesibilidad. Para los propósitos de este libro, solo importa resaltar el hecho de que tanto M como M1, y todos los demás mundos posibles cuyas relaciones de accesibilidad se investiguen, poseen el mismo estatus ontológico y la misma jerarquía. Un modelo formal de la accesibilidad de los mundos ficcionales, en cambio, debe presuponer la prioridad de un mundo (mundo actual) por sobre los mundos ficcionales.¹ En otras palabras, en la teoría de la ficción es necesario pensar siempre la relación entre un mundo de referencia, que es el mundo actual, y otros mundos posibles accesibles desde este, i. e. los mundos ficcionales.

Hay una diferencia ontológica entre los mundos que se relacionan en la ficción. Los mundos ficcionales son dependientes ontológicamente del mundo actual, pues son creados a partir del mismo. Pavel (1986: 43-72) desarrolló esto en el concepto de “estructura saliente” (*salient structure*). Según postula este teórico, entonces, todo ejercicio de imaginación implica generar una estructura dual, donde al mundo entendido como actual se le superpone otra capa que representa otro estado de cosas. Así, por ejemplo, en un juego de niños, dos flotadores de piletta pueden devenir espadas, con lo que se genera un segundo mundo de espadachines, dependiente del mundo actual en el que se desarrolla la actividad lúdica.

¹ Más sobre las diferencias entre el concepto de accesibilidad en la filosofía y en la teoría de la ficción en Ronen (1994: 61-72).

Dentro de estas estructuras duales, señala el caso especial de las estructuras salientes, aquellas en las que no hay una correspondencia exacta entre elementos del mundo real que funcionan como utilería y elementos de un mundo imaginario. Hay, siendo así, por lo menos dos marcos de referencia, uno correspondiente a un estado de cosas del mundo actual, y otro que corresponde al mundo creado, y no hay una correspondencia completa entre ambos. No importa si el mundo ficcional se asemeja más o menos al mundo actual; el mundo actual siempre será el modelo a partir del cual el mundo ficcional conforma sus objetos y estados de cosas, mediante copias, alteraciones y combinaciones originales. Pavel nota, en cualquier caso, que las estructuras salientes no son monopolio de las ficciones, pues los mitos suelen tener una estructura similar.

Hemos dicho que, inspirada en la filosofía, la teoría de la ficción denomina accesibilidad a la relación semántica que une el mundo actual con el mundo ficcional. Ahora bien, ¿cuáles son las características de esa relación? En primer lugar, la accesibilidad está basada en la semejanza: cuanto más semejante es un mundo ficcional al mundo actual, decimos que es más accesible. Así pues, es una característica gradual. Y si bien es imposible medirla, sí es posible comparar el grado de accesibilidad de distintos mundos ficcionales. Es decir, un mundo con reglas sociales similares al contexto de recepción en el mundo actual (una novela que transcurre en un universo realista contemporáneo) es más accesible que uno donde esas reglas son diferentes (el *fantasy*). Es importante recordar que la relación de accesibilidad funciona al nivel de los mundos y es independiente de las características del dispositivo semiótico que nos permite acceder a ese mundo.

Más adelante analizaremos cómo la “textura”, las propiedades formales de los dispositivos semióticos, influyen la forma de acceso a los mismos. En el contexto de la teoría de la accesibilidad no nos preocupamos por eso; nos limitamos a reflexionar acerca de las relaciones entre los mundos. No importa si la prosa prístina de *El señor de los anillos* permite comprender fácilmente lo que sucede en el relato, mientras que el procedimiento del fluir de conciencia en el *Ulises* de Joyce lo dificulta: el primero es menos accesible que el segundo, porque la distancia con los estados de cosas posibles en nuestro mundo actual es allí mayor.

La accesibilidad es una propiedad importante de los mundos ficcionales tanto para ubicarlos genéricamente como para investigar los modos en que los sujetos se relacionan con estos mundos. Como regla general, la representación de mundos menos accesibles requiere la puesta en marcha de diversos mecanismos para explicitar las propiedades del mundo. Comprender el mundo de *El señor de los anillos* implica que el texto explique una gran cantidad de aspectos del mundo que son sobreentendidos en el *Ulises*. Esta explicación puede hacerse de forma directa (como en algunas novelas de *fantasy* que la incluyen en glosarios o información paratextual diversa) o indirecta (tratando de que se revele de forma armónica junto a la narración). El arte de los escritores de *fantasy* y de ciencia ficción consiste, en más de un aspecto, en informar al lector sobre las reglas de sus mundos en los diálogos entre personajes, pero sin que esos parlamentos parezcan una simple explicación, a fin de que se incorporen de manera verosímil en el relato.

El interés de muchos dispositivos semióticos consiste en romper el principio general según el cual los mundos más

accesibles son los más transparentes. La literatura utiliza habitualmente técnicas de extrañamiento que consisten en tomar un mundo con un alto grado de accesibilidad, pero dificultar la inmersión a partir de un trabajo a nivel formal. El formalista ruso de comienzos del siglo XX, Shklovsky (1970), denominó “extrañamiento” (*ostranénie*) a la descripción de un objeto o una situación familiar desde una perspectiva extraña. Este procedimiento tiene la virtud, para Shklovsky, de liberar nuestra percepción automatizada del mundo cotidiano y permitirnos redescubrir esos objetos. Los procedimientos de extrañamiento presuponen que el mundo descrito es de alguna manera conocido por el receptor. Son raros los casos de uso de extrañamiento en mundos poco accesibles; y se basan en que las reglas del mundo sean previamente conocidas. Por ejemplo, sería posible imaginar una *fan fiction* de *Star Wars* construida con procedimientos que contribuyan al extrañamiento, pues los receptores están familiarizados con las reglas del mundo. Volviendo a la comparación hecha más arriba entre Tolkien y Joyce, se puede argumentar que *Ulises* desarrolla procedimientos literarios más extravagantes que *El señor de los anillos* porque se desarrolla en un mundo altamente accesible y que ese mismo estilo, aplicado a un mundo menos accesible, se ubicaría al borde de lo ininteligible.

Ahora bien, sostener que el grado de accesibilidad se corresponde con la semejanza entre mundos presenta problemas. ¿Qué significa semejanza? ¿Qué aspectos deben ser semejantes? Ryan (1991: 32-33) encaró esta pregunta y desarrolló una tipología de relaciones de accesibilidad entre el mundo actual y el mundo narrativo. En orden de mayor a menor accesibilidad, estas relaciones son:

- A. Identidad de propiedades: Todas las propiedades de los objetos en el mundo ficcional y en el mundo actual son idénticas. Los libros científicos e históricos se ubican aquí.
- B. Identidad de inventario: Ambos mundos tienen los mismos objetos. Incluye las crónicas históricas (donde se inventan pensamientos o diálogos verosímiles pero no necesariamente reales).
- C. Compatibilidad de inventario: Ambos mundos tienen gran parte de sus objetos compartidos. La novela histórica, donde no necesariamente todos los personajes se corresponden con la realidad.
- D. Compatibilidad cronológica: Ambos mundos transcurren en el mismo momento histórico.
- E. Compatibilidad física: Ambos mundos comparten las leyes naturales.
- F. Compatibilidad taxonómica: Ambos mundos tienen las mismas especies con las mismas propiedades.
- G. Compatibilidad lógica: Ambos respetan el principio de no contradicción y de tercero excluido.
- H. Compatibilidad analítica: Ambos comparten verdades analíticas, es decir, los mismos objetos son definidos por las mismas cualidades (el agua es H₂O, los solteros no están casados, etc.).²

² Eliminamos la última relación, la compatibilidad lingüística, porque se refiere a una característica de la textura (el lenguaje en el que está descrito el mundo ficcional debe ser interpretable en el mundo actual) y no de la semántica del mundo ficcional.

En este sistema se puede apreciar que los mundos accesibles según las relaciones A y B (identidad de propiedades e identidad de inventario) difícilmente podrían pertenecer a la categoría de ficción: por lo general, se trata de modelizaciones del mundo actual, de textos históricos, periodísticos, etc., cuyo mundo narrativo trata de coincidir en sus propiedades y objetos con el mundo actual. Estos textos presentan, evidentemente, un alto grado de accesibilidad. En el otro extremo de la escala, los mundos que solo compartan las verdades analíticas con el mundo actual están en el borde de lo inimaginable.

Ryan postula que los géneros textuales suelen estar caracterizados, entre otras cosas, por un tipo de relación de accesibilidad particular, tal como se muestra en el siguiente esquema (1991: 34):

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
No ficción	+	+	+	+	+	+	+	+	+
<i>True fiction</i>	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Ficción realista e histórica	+	-	+	+	+	+	+	+	+
Fabulación histórica	-	-	+	+	+	+	+	+	+
Ciencia ficción	+	-	+/-	-	+	+	+	+	+
Cuento de hadas	*	-	-	+	-	-	+	+	+
Poesía sonora	*	-	-	*	-	-	-	-	-

Las relaciones de accesibilidad, evidentemente, no alcanzan para desarrollar una división genérica acabada, pues diversos géneros pueden utilizar las mismas relaciones de accesibilidad. Por ejemplo, tanto los libros de historia como los de “true fiction” (*A sangre fría* de Truman Capote u *Operación*

masacre de Rodolfo Walsh) implican las relaciones A y B (se postula la existencia de los mismos individuos con las mismas propiedades). Sin embargo, no pertenecen al mismo género literario, pues los procedimientos utilizados son diferentes. La “true fiction” puede utilizar más recursos típicos de la literatura ficcional que no son comunes en la historiografía.³

El esquema de Ryan también pone de manifiesto la relación entre accesibilidad y ficcionalidad. Un texto factual creará un mundo con el más alto grado de accesibilidad posible, mientras que un texto ficcional tiene a su disposición toda la escala de la accesibilidad. Por ejemplo, un texto en el que aparecieran unicornios y el agua fuese de color violeta sería muy probablemente un texto ficcional (o el extraño delirio de un demente); en cambio, un texto sobre un grupo de soldados en la segunda guerra mundial podría ser ficcional o factual (una novela de guerra o las memorias de un combatiente). Por lo tanto, es posible establecer el principio de que los textos narrativos de bajo grado de accesibilidad tienden a ser ficcionales, mientras que los textos con un alto grado de accesibilidad pueden ser tanto ficcionales como factuales.

Una pregunta que surge es si resulta posible construir un mundo ficcional que no respete ningún tipo de relación de

³ Hayden White (1992) es célebre por haber identificado procedimientos típicamente literarios en la historiografía. Sin embargo, debe recordarse que los procedimientos literarios no son sinónimo de ficcionales. El uso de estos procedimientos sin duda implica que la historia no es un medio transparente para acercarse al pasado, pero todo procedimiento de modelización implica necesariamente una diferencia con el objeto representado, la cual se puede generar de diversas maneras. Sobre la diferencia entre literatura y ficción volveremos en varios momentos de este libro.

accesibilidad, es decir, que salga de la escala de accesibilidad y se convierta en inaccesible. Un mundo perfectamente inaccesible debería cumplir ciertas condiciones:

1. No guardar ningún tipo de semejanza con el mundo actual. Es decir, categorías básicas como espacio y tiempo deberían desaparecer y, por lo tanto, definirlo como “mundo” ya resultaría problemático.

2. Ser absolutamente incomprensible. Por lo tanto, el dispositivo semiótico que lo describa debería ser indistinguible de puros significantes vacíos que no generan ningún tipo de mundo.

3. Imposibilitar cualquier tipo de inmersión.

Por estas características, un mundo inaccesible es un oxímoron. Todo mundo ficcional es accesible y su accesibilidad está garantizada por el hecho de ser creación de la mente humana basada en el mundo actual. Siempre que se construya un mundo, este mantendrá algún tipo de semejanza con el mundo actual. Esto no quita la posibilidad de fantasear con la posibilidad de lo inaccesible o de crear mundos que se acerquen a ese ideal.

2.2. Principio de divergencia mínima (*Principle of minimal departure*) y enciclopedias

La forma más normal de acceder a un mundo ficcional (a menos que sea una ensoñación autosugestionada) es a través de algún dispositivo semiótico y este será necesariamente parcial y secuencial. Parcial significa que podrá mostrarnos solo una parte del mundo representado. Secuencial quiere decir que los distintos fragmentos se presentarán necesariamente como una sucesión. Incluso en el caso de un cuadro, la

atención humana no puede captar todos los detalles al mismo tiempo y debe percibirlo secuencialmente. Como regla, es imposible para nuestra mente representarse un mundo total completamente en un momento dado, siempre estaremos imaginando un ínfimo pedazo del mundo narrativo, al tiempo que presuponemos su completitud.

La pregunta que surge es cómo se relaciona esta incompletitud de los dispositivos semióticos con el mundo narrativo reconstruido por los receptores. Para explicar esa relación, Ryan (1991) postula el “principio de menor divergencia” (*principle of minimal departure*), según el cual cuando accedemos a una ficción reconstruimos imaginativamente los mundos narrativos de manera tal que concuerden lo más posible con el mundo actual. “*We will project upon these worlds everything we know about reality, and we will make only the adjustments dictated by the text*” (Ryan, 1991: 51).⁴ Es decir, cuando en un relato encontramos personajes humanos, no es necesario que se describa que poseen cinco dedos. A menos que el texto explicita o sugiera que estos personajes tienen mayor o menor cantidad de dedos, el lector supondrá que poseen cinco, basándose en su conocimiento del mundo actual. En el caso de las caricaturas como *Los Simpsons*, donde aunque los personajes poseen cuatro dedos y piel amarilla, tienen muchas otras características de los seres humanos como los conocemos del mundo actual, los receptores suponen por defecto que todo lo que no se explicita corresponde con los seres humanos del mundo actual

⁴ “Proyectaremos sobre estos mundos todo lo que sabemos sobre la realidad y solamente haremos los ajustes dictados por el texto” (trad. propia).

(tienen, por ejemplo, un páncreas, una vesícula, etc.). A su vez, si un relato es protagonizado por personajes llamados “Pedro” y “María” el receptor supondrá que se trata de seres humanos a menos que el texto explicito o sugiera lo contrario. El siguiente acertijo, por ejemplo, utiliza el principio de menor divergencia para engañar al receptor: “En un cuarto vacío con la ventana abierta, con un charco de agua en el piso y vidrios rotos, yacen muertos y desnudos en el suelo Romeo y Julieta. Si la puerta está cerrada con llave y no hay más objetos en el cuarto, ¿cómo es que murieron?”. La respuesta: “Romeo y Julieta son peces cuya pecera se cayó por el viento y se rompió”.

La teoría de la ficción utiliza la metáfora de la enciclopedia para referirse a la manera en que el conocimiento sobre el mundo actual está organizado en la mente humana. Se supone que tenemos cierta información, socialmente compartida, que describe las características típicas de los objetos del mundo actual. Para poder representarnos un mundo ficcional es necesario completar la información dada en el dispositivo semiótico con la información de nuestra enciclopedia. Cuando en un texto, en cambio, aparecen seres que no pertenecen a la enciclopedia del mundo actual, existen dos posibilidades. Una de ellas es que el texto describa a la criatura para dar instrucciones al receptor sobre cómo crear la representación mental. Otra posibilidad es que el receptor pueda completar los vacíos refiriéndose a una de sus enciclopedias ficticias. Por ejemplo, si aparecen dragones en un relato, el receptor presupondrá que los mismos pueden escupir fuego, a menos que el texto afirme o sugiera lo contrario, basándose en su conocimiento de otros dragones ficticios. Si el texto no describe lo desconocido y el receptor no puede

recurrir a sus enciclopedias, la imaginación del lector tendrá un mayor rango de acción, pero de todas maneras aplicará el principio de menor divergencia, es decir, se la imaginará como lo más semejante posible a otras criaturas de sus enciclopedias. Remarquemos que no hay una única enciclopedia para el mundo actual ni para la ficción, sino que se postulan pluralidades de enciclopedias. Cada sector de la actividad humana, cada género literario o cinematográfico e incluso cada mundo ficcional cuentan con su propia enciclopedia. Evidentemente, estas enciclopedias funcionan como bases de datos relacionales, donde las entradas para objetos similares se interconectan. Así, cada mundo ficcional tendrá sus propios dragones, pero todos ellos se relacionan entre sí y con los disfraces de dragones del año nuevo chino en el mundo actual.

Por supuesto, la idea de la “enciclopedia” que estamos mencionando aquí es solamente un modelo para representar la manera en la que completamos la información sobre los mundos ficcionales recurriendo a conocimientos compartidos. Esto no significa que estas enciclopedias sean una realidad psicológica ni que nuestra mente esté efectivamente organizada de esta forma. Las enciclopedias en el sentido aquí trabajado tienen siempre un carácter colectivo y permiten interpretar relaciones entre distintos mundos.⁵

El principio de menor divergencia presenta, sin duda, sus problemas. Un gran ejemplo se encuentra en el tercer capítulo de la primera parte del *Don Quijote*. Allí se le pregunta

⁵ Uno de los primeros en desarrollar esta teoría fue Umberto Eco en *Lector in fabula* (1993). A su vez, Lubomír Doležel lo analiza en *Heterocosmica* (1998: 177-181).

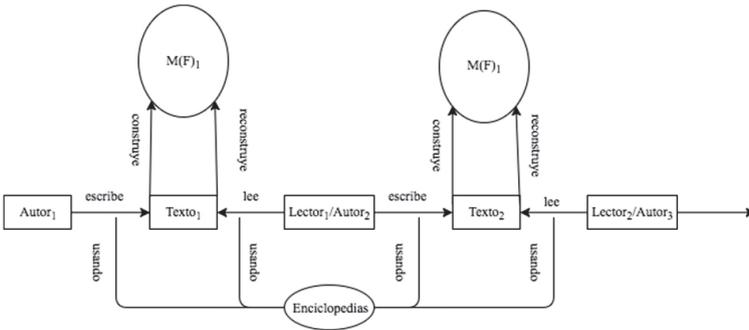
a Don Quijote si lleva dinero para pagar su estadía en una “venta” (posada). El caballero responde que no lo hace pues nunca ha leído que un caballero lleve dinero. El dueño de la posada le dice que sí lo hacen, solo que el autor no lo dice, por ser un detalle insignificante. ¿Está bien aplicado el principio de menor divergencia (como sostiene el tabernero) o realmente es parte de ese mundo ficcional que no haya dinero?

Es necesario tener en cuenta que el principio de menor divergencia es aplicado automáticamente por nuestra mente y se limita a aquellos aspectos del mundo que son necesarios para la comprensión del relato. A los lectores u oyentes de Caperucita Roja no se les ocurre preguntarse por la existencia del virus de la viruela o la *Summa Theologica* de Tomás de Aquino, porque no son relevantes para entender el relato. En cambio, deberán recurrir a su enciclopedia genérica y a su enciclopedia del mundo actual para completar múltiples detalles del relato necesarios para su comprensión. Lo interesante de los cuentos infantiles es que como están dirigidos a sujetos con enciclopedias reducidas suelen aclarar elementos que no serían necesarios para lectores adultos.

El modelo de las enciclopedias y los mundos ficcionales presenta una explicación alternativa de algunos fenómenos que usualmente se analizan como intertextualidad. Porque si bien es indudable que, por ejemplo, en casos en que un texto copia fragmentos de otro, o su estilo, estamos frente a un caso de intertextualidad, otros fenómenos se comprenden mejor como la relación entre mundos, con la mediación de las enciclopedias. El receptor (o creador) de un texto ficcional recurrirá a su enciclopedia del mundo actual y

a su enciclopedia de otros mundos ficcionales para reconstruir (o construir) un mundo ficcional nuevo. Qué enciclopedia primará (mundo actual o mundo ficcional) dependerá, principalmente, del género reconocido en el texto. Cada género constituye lo que Ryan (1991: 55ss) denomina paisajes genéricos (*generic landscapes*), es decir, la enciclopedia ficcional de ese género que se vuelve disponible para el receptor al reconocer los elementos que caracterizan un texto como perteneciente a un género determinado. Por lo tanto, ya desde las primeras oraciones de un cuento de hadas está disponible en el receptor toda la enciclopedia correspondiente a ese género con sus dragones, princesas y animales que hablan. Es decir, en los cuentos de hadas ciertos elementos presentes en la enciclopedia ficcional del género que contradicen al mundo actual se activarán y primarán.

Doležel (1998: 202ss) propone el término transducción (*transduction*) para caracterizar las relaciones entre mundos ficcionales que escapan a lo que estrictamente se entiende por intertextualidad. Doležel describe un modelo de la comunicación ficcional en el cual el autor crea un dispositivo semiótico que construye un mundo ficcional (MF1). Este dispositivo semiótico es interpretado por el lector, que reconstruye ese mundo. A su vez, ese lector puede funcionar como el autor de un nuevo dispositivo ficcional, que construirá un mundo (MF2) que guarda relación con MF1, de manera independiente del dispositivo semiótico concreto. Si a este modelo agregamos que, tanto para la construcción como para la reconstrucción del mundo ficcional, se utilizan las enciclopedias ficcionales y no ficcionales, tendríamos el siguiente esquema:



Hay dos motivos por los cuales este modelo aporta una perspectiva diferente a la intertextualidad ya que es independiente del medio por el cual el mundo ficcional es transmitido. Una novela, una película y un comic pueden referir al mismo mundo ficcional, a pesar de que sus texturas sean irreductibles. A su vez, destaca la figura de los sujetos productores y receptores de textos.

2.3. Personajes y contrapartes

La teoría de los mundos ficticiales no desarrolla extensamente una teoría de los personajes ficticiales en sí, sino que se preocupa, principalmente, por la relación de los personajes entre diferentes mundos. La teoría presupone que los nombres de personajes ficticiales hacen referencia a entidades a las que les adjudicamos cualidades similares a los individuos reales, pero siendo conscientes de su carácter ficcional. Para nuestra imaginación, un personaje ficcional y un individuo que nunca hemos conocido en persona son increíblemente similares. En ambos casos suponemos una psicología, motivaciones, emociones, etc. Por supuesto, la forma de concebir las cualidades de los personajes ficticiales

es histórica y varía junto a la concepción del ser humano en una cultura determinada. Cada sociedad modela sus personajes ficticiales con la arcilla de su ideología.

Esta forma de concebir a los personajes no es nueva. Según Eder, Jannidis y Schneider (2010: 5) existirían cuatro teorías básicas sobre los personajes ficticiales: hermenéutica, psicoanalítica, cognitiva y estructural. El abordaje hermenéutico concibe a los personajes como representaciones de los seres humanos y enfatiza la necesidad de considerar el trasfondo histórico y cultural de sus creadores. La teoría psicoanalítica y la cognitiva se concentran en la psique de los personajes y sus receptores. El estructuralismo subraya la diferencia entre los personajes y los seres humanos, centrándose en la forma en que los personajes son construcciones semióticas o funciones narrativas.

La teoría de los mundos ficticiales no niega ninguna de estas aproximaciones a los personajes, pero se hace otras preguntas que iluminan otros aspectos de la problemática. La distancia más grande se encuentra, evidentemente, con el estructuralismo. La perspectiva estructuralista tiene como precondition negar que los personajes tienen una psicología y un cuerpo para pensarlos como puro lenguaje, mientras que la teoría de los mundos ficticiales postula que *existen* en cuanto entes ficticiales. Un profesor estructuralista recordará a sus alumnos que no se identifiquen con los personajes ficticiales porque no tienen corazón, su corazón está hecho de lenguaje. Desde nuestra perspectiva, los personajes tienen corazón: un corazón ficcional.

La concepción básica de las perspectivas hermenéutica, psicoanalítica y cognitiva (el personaje como construcción ficcional que modela seres humanos reales), en cambio, es

similar a la teoría de los mundos ficcionales, aunque existen ciertas diferencias. La más importante es que la teoría de los mundos ficcionales considera que los personajes de ficción pueden ser más que un modelo de los individuos reales, en la medida que son entes con características propias y específicas. Mientras que las interpretaciones de esas corrientes tienden a abstraer de los personajes características generalizables que son el verdadero objeto de análisis, la teoría de los mundos ficcionales resalta la individualidad de los entes ficcionales.⁶ Asimismo, esta teoría considera que el acto de creación ficcional no es simplemente un reflejo de la realidad, sino una exploración de posibilidades. Cuando, por ejemplo, se crean personajes no humanos en la ficción (robots, animales, extraterrestres, objetos inanimados) se está indagando las posibilidades de lo no-humano. Esta exploración se encuentra limitada por nuestro punto de vista humano, pero intenta imaginar seres que lo superen. Algunas de las preguntas fundamentales que debemos hacernos desde la perspectiva de los mundos ficcionales pueden resumirse de la siguiente manera:

1. ¿Cómo se relaciona el personaje con el mundo ficcional? Al formar parte del mundo ficcional, los personajes están sujetos a relaciones diversas con los demás objetos que lo

⁶ Margolín lista extensivamente las cualidades individuales que poseen los personajes de ficción, a los que denomina IND (individuo no-actual): “*The IND is a member of some domain(s) of this possible world, and in it/them, it can be uniquely identified, located in a space/time region, and endowed with a variety of physical and mental attributes and relations, including social, locutionary, epistemic, cognitive, emotive, volitional, and perceptual. The IND may possess inner states, knowledge and belief sets, traits, intentions, wishes, dispositions, memories, and attitudes, that is, an interiority or personhood*” (1990: 844).

pueblan. Para analizar estas relaciones, la teoría de los mundos ficcionales desarrolló la categoría de modalidad, que explicaremos en el Capítulo 5.

2. ¿Cuál es la relación entre los personajes ficcionales y los individuos del mundo actual? Se trata de un interrogante que suele obviarse en la investigación académica (excepto, tal vez, en el campo de la historia tradicional) y relegarse al ámbito del amateurismo. ¿Cuál es la relación entre Napoleón en *Guerra y paz* de Tolstoi y el individuo histórico?

3. ¿Cuál es la relación entre las contrapartes de los personajes en diferentes mundos ficcionales? Un tipo de pregunta típica del *fandom* actual. La teoría de los mundos ficcionales desarrolla un marco teórico dentro del cual estas preguntas pueden abordarse.

Todos los personajes presentes en un texto ficcional son entidades ficcionales. Cuando estas entidades establecen una relación de identificación con entidades de otros mundos, se convierten en contrapartes. Es decir, cada texto ficcional en el que aparezca Napoleón hace referencia a un individuo ficcional diferente, pero todos ellos son contrapartes entre sí y con el Napoleón histórico. De la misma manera, todas las representaciones de Batman son contrapartes.

Uri Margolin (1990: 866 y ss.), uno de los principales defensores de la teoría de los mundos ficcionales como un modelo para pensar en los personajes, establece una relación entre las cuatro operaciones básicas de la retórica (adición, sustracción, reacomodamiento y sustitución) y las formas en las que pueden diferenciarse las contrapartes de personajes entre distintos mundos. La adición ocurre al agregar características y/o situaciones nuevas en relación con un personaje, como cuando se descubren nuevos elementos del pasado de

los superhéroes en cómics escritos mucho después de la creación original del personaje. La sustracción es el movimiento contrario, y resulta muy común en el pasaje de novelas a películas, donde es habitual simplificar algunos elementos asociados con los personajes como una forma de economizar tiempo y simplificar la trama. El reacomodamiento sucede cuando dentro de las mismas propiedades se establecen diferencias en su jerarquía. Por ejemplo, el Stannis Baratheon de *Canción de hielo y fuego* y el de *Game of Thrones (TV)* poseen una personalidad globalmente similar, pero mientras que en las novelas George Martin antepone su honor y su juicio estratégico a su terquedad, el personaje interpretado por Stephen Dillane en la serie de HBO aparece dominado por sus obsesiones, quedando el resto de los elementos que lo componen en un segundo lugar. Esto también sucede a menudo con las versiones de superhéroes que enfatizan su violencia, su lado humanitario, sus inseguridades, etc. Por último, la sustitución consiste en reemplazar propiedades por otras que no se encontraban en el prototipo.

En términos generales, la relación de identificación que establece contrapartes puede generarse por compartir nombre, una posición análoga en el estado de cosas y/o características.⁷ Algunas contrapartes compartirán los tres, otras solo uno o dos. De todas maneras, estos criterios deben eva-

⁷ Como hemos visto en el apartado 1.2, la teoría de los mundos posibles contrapone dos teorías de las contrapartes: el cúmulo y el designador rígido. Los criterios aquí enumerados contienen elementos de ambas teorías. Consideramos que ninguna de esas teorías sirve para explicar la interpretación que hacen los receptores de los personajes de ficción, y que, en realidad, se utilizan los criterios mencionados como estrategias para identificar contrapartes.

luarse en cada caso particular y, muchas veces, su presencia no basta para determinar contrapartes, sino personajes similares.

El Napoleón de *Guerra y Paz* es contraparte del Napoleón histórico pues comparte nombre, posición análoga en el estado de cosas (gobierna Francia, invade Rusia) y otras características (descripción física). Los lectores acuden al principio de menor divergencia para completar aquellas características del Napoleón ficcional que no se explicitan en la novela. Es común que exista una relación de retroalimentación entre la enciclopedia del mundo y la ficcional y mucho de lo que se dice de Napoleón en la novela pase a ser parte de nuestra idea del Napoleón real, mientras lo consideremos como verosímil.

Muchos textos omiten o cambian el nombre de la contraparte ficcional de un individuo, pero mantienen los otros criterios para que puedan ser identificados. Es el caso de los *Roman a clé*, las ficciones en las que personajes históricos aparecen con sus nombres cambiados. Cuando las características del personaje ficcional no coinciden con las características adjudicadas a su contraparte real en la enciclopedia de los receptores, se pueden presentar problemas para identificarlos. Es lo que sucede, por ejemplo, con el personaje de Pereda en *Adán Buenosayres* de Leopoldo Marechal. Esta contraparte de Borges es difícil de identificar para muchos lectores modernos, pues remite al Borges de la década del '20, con características muy diferentes a la representación del Borges canónico de la actualidad.

Cuantas menos características se compartan, la identificación de contrapartes es más dificultosa. En las novelas alegóricas, como *Rebelión en la granja* de George Orwell, las

semejanzas entre los personajes reales y sus contrapartes ficcionales se desplazan y se convierten en analogías que deben ser interpretadas por los lectores. Para identificar que Snowball es Trotsky y Napoleón es Stalin debemos generar un modelo abstracto de la situación en la granja y en la Unión Soviética que nos permita establecer que esos personajes ocupan lugares análogos dentro de la estructura. Sin embargo, también es cierto que a pesar de sus características diferentes obvias (número de patas), comparten características psicológicas y emotivas (autoritarismo o idealismo) con sus contrapartes.

El caso de las entidades ficcionales que carecen de una contraparte real es más complejo, porque todos tienen el mismo estatus ontológico. Incluso si algunas representaciones son anteriores temporalmente, no se convierten necesariamente en las originales. El Batman original creado por Bob Kane y Bill Finger no es la representación del personaje que suele tener alguien hoy en día (probablemente derivada de las versiones de Tim Burton, inspiradas en los comics de los años '80). Sin embargo, todas las representaciones de Batman son contrapartes, desde el original, hasta el psicodélico de los '60, el más oscuro de los '80 hasta la actualidad o el de Alfredo Casero en *Cha cha cha*.

Volviendo a los criterios para identificar contrapartes, muchas veces estos entran en conflicto, generando casos límites, como Robin en *Batman, the Dark Knight Rises* (2012) de Christopher Nolan. Las contrapartes de este personaje comparten ciertas características que son invariables en casi todas sus manifestaciones: es un huérfano adoptado por Bruce Wayne y se convierte en el ayudante de Batman con un disfraz rojo y antifaz. Robin no es su nombre real, sino su nombre

como vigilante enmascarado. En la película de Nolan, el personaje de John Blake, interpretado por Joseph Gordon-Levitt, es un policía de Gotham que ayuda a Batman en diversas ocasiones. En los últimos momentos de la película descubrimos que uno de sus nombres de pila es “Robin”. Sin ese detalle del nombre, el personaje tendría en común con el Robin tradicional el ser un joven huérfano y un auxiliar de Batman. Las diferencias con su contraparte son considerables (no está disfrazado, no fue adoptado por Bruce Wayne, etc.), sin embargo, en la medida que llena el hueco producido por la ausencia de este personaje, tendemos a ubicarlo como una versión de Robin. Esto aparece explícitamente reforzado a través del detalle del nombre, aunque, en rigor, Robin no era el nombre real de los anteriores, sino su apodo como superhéroe. Otro ejemplo en este mismo sentido surge de la relación entre House y Wilson de la serie *House M.D.* y Holmes y Watson en los relatos de Sherlock Holmes. House es una especie de contraparte en otro tiempo y contexto de Holmes y comparten muchísimas características (la inteligencia, la drogadicción, etc.), pero en rigor Wilson y Watson no tienen mucho en común más allá de que ambos son más centrados y convencionales que sus compañeros. Sin embargo, por esa posición estructural con relación al protagonista, tendemos a pensarlos como contrapartes. A su vez, la “W” apoya la asociación.

Esta problemática, que suele estar ausente en los estudios académicos, se ha vuelto en las últimas décadas especialmente presente. Las características de los medios actuales permiten e incentivan la proliferación de versiones de entidades ficcionales anteriores, así como también la discusión sobre sus relaciones mutuas. Evidentemente, no se trata de un fenómeno exclusivo de la contemporaneidad. Ya en la

Antigüedad y en la Edad Media encontramos múltiples ejemplos de discusiones sobre las versiones alternativas de personajes ficcionales.⁸ Sin embargo, en la cultura digital actual y gracias a las posibilidades de la reproductibilidad técnica, estas discusiones se han visto exacerbadas hasta niveles antes impensables. Se trata de una tendencia aprovechada por las franquicias dueñas de los derechos sobre ciertos personajes que son explotados por los estudios, precisamente por el interés que genera en los espectadores/lectores evaluar las contrapartes.⁹ Una película de acción con personajes originales se arriesga a encontrar el desinterés de las audiencias, mientras que las películas con personajes ya conocidos y famosos tienen una base de público asegurada, más allá de su calidad estética. Al mismo tiempo, la existencia de franquicias puede reducir la proliferación de versiones de mundos y

⁸ En la Antigüedad clásica la figura de Helena de Troya, cuya historicidad para los intelectuales del siglo V a.C. estaba al menos en duda, está en el centro del escrito de Gorgias *Encomio de Helena*, en el que trata de rebatir la opinión tradicional sobre este personaje mitológico. En la Edad Media, especialmente en lo que suele denominarse “literatura cortesana”, era común que los poetas justificaran su nueva versión de una historia conocida refiriéndose a que los textos anteriores poseen una falsa caracterización de los personajes. Así, por ejemplo, Gottfried von Strassburg refiere en su versión de la historia de Tristán e Isolda escrito hacia 1210 que muchos son los que han leído al respecto, pero pocos los que lo han hecho correctamente (vv. 131-134).

⁹ Los personajes de los comics de Marvel han sido comprados en diversas oportunidades por otras empresas para hacer películas. En muchos casos, luego los derechos del uso cinematográfico de esos personajes han también regresado a la editorial. Existen en Internet numerosos artículos que comparan estas diversas encarnaciones de los mismos personajes, sin ningún interés más allá de la comparación y valoración. Ver, por ejemplo, “15 Marvel Characters ruined by other Film Studios” (<http://www.cbr.com/marvel-characters-ruined-by-other-film-studios/>).

personajes ficcionales, al limitar su creación a los dueños de los derechos sobre ellos.

Sin embargo, las características de las contrapartes en la “era de la reproductibilidad técnica” no impiden pensar que más allá de las potencialmente infinitas variaciones que puede experimentar cada entidad ficcional, existe un núcleo duro que, parafraseando a Graham Harman (2015), se encuentra más allá de las relaciones que lo atraviesan. En este sentido, las relaciones que cada contraparte experimenta con el dispositivo semiótico que la origina y las reacciones que genera en la comunidad de sus lectores a lo largo del tiempo nunca dicen *todo* lo que puede decirse de un personaje. En tanto nos permitimos especular sobre esta “vida interna” de los personajes, se abren nuevos caminos de exploración y descubrimiento.

Capítulo 3

Inmersión

3.1. La ficción como experiencia

A lo largo de la Introducción nos ocupamos de dar una primera respuesta a la pregunta por la ficción y en el Capítulo 1 nos ocupamos de contextualizar ese debate en el marco de la discusión acerca de los mundos posibles y teorías afines. En este capítulo y en el siguiente, estructurados por los conceptos de inmersión e interacción, nos interesa presentar los mundos ficcionales no como constructos para ser analizados sino como espacios para ser experimentados. En pocas palabras, la interacción es la manera en la que nosotros afectamos los textos mientras que inmersión es la forma en que los textos nos afectan a nosotros.

Pensar la ficción como experiencia ya es un posicionamiento con respecto a lo se entiende por “mundo ficcional”, dado que la pregunta por la experiencia nos convoca a analizar más en detalle la relación entre los mundos ficcionales y nuestro lugar como sujetos que se acercan a esos mundos. También es un paso fundamental si queremos profundizar el análisis, comenzado en los capítulos anteriores, de la relación entre los mundos ficcionales y el mundo actual.

La mayor parte del tiempo nos relacionamos con la ficción de una forma mucho más espontánea que cuando analizamos un mundo ficcional. Leer una novela, mirar una película, jugar un videojuego, aunque son actividades diversas

y diferenciadas, se erigen a grandes rasgos como formas de acceder a un mundo ficcional y entablar relaciones con él que responden a estados de la consciencia similares entre sí, pero diferentes del ejercicio analítico crítico.¹ Todas esas actividades podrían identificarse como una forma de “acceso”, entendido como lo contrario a un distanciamiento. Hablaremos de “experimentar” para evitar el uso de las operaciones específicas de cada medio (leer, ver, jugar, etc.) pero también porque la palabra hace hincapié en el lugar del sujeto y los procesos que lo atraviesan durante ese estado.² La

¹ Las principales escuelas de teoría literarias del siglo XX han identificado la lectura inmersiva como una postura pasiva y acrítica del lector, partiendo de la idea de que una relación de este tipo es contraria a la tarea de la crítica, que depende de las capacidades intelectuales. Podemos pensar varias causas para este fenómeno, desde la relación entre teoría y vanguardias estéticas (algunas de las cuales predicaron una estética del distanciamiento) a la herencia platónica anti-mimética, pasando por la sospecha burguesa contra todo aquello que produzca placer. Hans Robert Jauss, uno de los representantes más famosos de la estética de la recepción, dedicó un libro a este problema titulado *Pequeña apología de la experiencia estética*. Su principal objeto, por otro lado, no es tanto la inmersión sino el goce estético que, en su perspectiva, ha de ser reintegrado a los asuntos prioritarios del análisis literario.

La relación con estos enfoques y la teoría de los mundos ficcionales es ambivalente. Por un lado, podemos pensar que la conceptualización de la ficción en términos de “mundos posibles” implica una intelectualización que abstrae una serie de elementos de su contexto afectivo e intenta dotarlos de un estatuto ontológico/semántico que los excede. Por otro, la idea de mundo ficcional aparece como una forma concreta de pensar en la ficción a partir de la experiencia afectiva que tenemos con estos mundos. Es porque amamos estos mundos que nos interesa ponerlos en el centro de la reflexión y superar la noción de que todo lo que allí existe es el mero subproducto de una operación cognitiva y/o semiótica.

² El concepto de experiencia tiene también una larga tradición fenomenológica (*Verdad y método* de Gadamer, *Ideas I* de Husserl, entre otros) que provee, asimismo, de un marco de análisis definido a la hora de

inmersión y la interacción son las dos modalidades según las cuales definimos esta experiencia. Veremos, a lo largo de este capítulo, que la línea divisoria entre ellas es más sutil de lo que parece.

3.2. Inmersión e imaginación

Existen dos maneras de pensar la inmersión ficcional: o bien como proyección de la conciencia del sujeto hacia el interior de un mundo ficcional, o bien como experiencia en la que alguien trae a su conciencia los objetos que habitan dicho mundo. La diferencia entre estas dos definiciones, en última instancia complementarias, depende de si queremos concentrarnos en lo que sucede con la conciencia del sujeto o con los objetos ficticiales. Un enfoque centrado en la conciencia tendrá un cariz más cognitivista, mientras que uno basado en los objetos ficticiales prestará más atención a las características que otorgan efectividad a la inmersión. Aquí privilegiaremos este segundo aspecto, aunque es imposible separarlos del todo.

En ambas definiciones la palabra clave es “experiencia”, pues en definitiva se trata de comprender un fenómeno que emerge a partir de la vivencia particular que se produce en la intimidad de cada sujeto al encarar un mundo ficcional.³ Es importante señalar desde un principio que la inmersión no

analizar qué es lo que nos sucede cuando nos introducimos en los mundos ficticiales.

³ En la Introducción de este libro diferenciamos “mundo ficcional” de “mundo imaginario” con base en la posibilidad de abstraer elementos comunes surgidos de las experiencias generadas por un mismo dispositivo semiótico.

es idéntica a la imaginación. En primer lugar, la imaginación es una facultad de la que la inmersión depende, pero no la abarca por completo. La imaginación, en términos generales, no requiere la consistencia interna propia de un mundo ficcional y puede pensarse en relación con problemáticas muy distintas, la mayoría de las cuales no serán tratadas en este libro. La inmersión necesita de la imaginación para producirse, ya que la experiencia que podemos tener de los mundos ficcionales siempre es imaginaria. Pero la imaginación es un fenómeno mucho más amplio: abarca planos de la vida cotidiana que poco o nada tienen que ver con la ficción, como la planificación o la evaluación de enunciados contrafácticos. Imaginarse qué hubiera sucedido si llegáramos tarde, o cómo nos quedaría determinado vestido, no es un fenómeno equivalente al de la inmersión ficcional que aquí trabajamos.

Del mismo modo, sumergirse en un mundo ficcional no es únicamente alimentar la conciencia imaginativa con las directivas de una textualidad determinada, como si el acto de imaginar fuera simplemente una puesta en acto solitaria de indicaciones escénicas y directivas actorales, una suerte de función privada en el interior de la mente. La inmersión ficcional comporta una serie de posturas y modificaciones que afectan emocionalmente (e incluso en el plano biológico) al sujeto que la experimenta.

La distinción entre imaginación e inmersión se vuelve mucho más nítida si en lugar de pensar en la lectura nos ubicamos en una experiencia diferente como el caso del espectador de una película. Como sabemos a la perfección gracias a los hermanos Lumière, cuando vemos un film las cosas no están delante de nosotros, pero las imágenes que son objeto

de nuestra conciencia sí lo están. No las producimos en nuestro interior, por lo tanto lo que estamos experimentando es una conciencia perceptiva que tiene un objeto exterior a la mente. Esto no niega que cuando vemos una película haya toda una serie de elementos que proyectamos al interior de ese mundo ficcional y que no estamos viendo en ese momento. Ello es fácilmente comprobable cuando vemos el primer plano de un personaje y extendemos esa imagen para suponer que tiene un cuerpo completo con brazos, piernas, etc. La teoría del lenguaje audiovisual ha estudiado con detalle el efecto inmersivo del “fuera de campo” y las relaciones dinámicas que se establecen entre lo que vemos en pantalla y lo que queda fuera del recorte del campo visual que necesariamente ejecuta la lente (cfr. Aumont, 1983 y Benet, 1999).⁴ Mientras que la imaginación niega la percepción (“la conciencia imaginante propone su objeto como una nada”, Sartre, 1964, 23-26)⁵, la inmersión se vale de los objetos que la percepción le trae desde el exterior para proyectar un mundo en la conciencia. La inmersión podría pensarse, entonces, como una forma de establecer un continuo entre percepción e imaginación. Es la respuesta a la pregunta de cómo, de qué forma y bajo cuáles circunstancias, logramos convertir los signos en objetos de la conciencia o de cómo ensamblamos en nuestro interior las piezas que la caja de la ficción nos otorga, sin perder de vista que estamos recibiendo con ellas

⁴ Aumont, J. y otros (1983): Cap. 1 “El filme como representación visual y sonora”, en: *Estética del cine*, Barcelona, Paidós. Y Benet, Vicente (1999): Cap. 8 “El plano y la puesta en escena”, en *Un siglo en sombra*. Valencia, Ed. De La Mirada.

⁵ Sartre, Jean-Paul (1964) *Lo imaginario. Psicología fenomenológica de la imaginación*. Buenos Aires: Losada.

un pequeño folleto instructivo, con el salto que siempre implica pasar de las instrucciones al modelo. De aquí en adelante llamaremos “conciencia dividida” a esta superposición relativa entre aquello a lo que accedemos mediante nuestros sentidos y el objeto de la inmersión ficcional.

Por otra parte, no se deben confundir los dos usos cotidianos del término “inmersión”: uno general, que tiene que ver con la inmersión de la conciencia “en algo” (concentrarse en llenar planillas, perder la noción del tiempo cuando se hace origami, distraerse tejiendo una bufanda, etc.), y otro que implica la inmersión *dentro* de un mundo imaginario (que puede ser o no ficcional). Descartaremos el primer uso y solo usaremos el término “inmersión” para el segundo caso, puesto que nuestro objetivo es pensar fenómenos ligados a la ficción.

3.3. Virtualidad y simulación

Quizás por este entramado difícil de desanudar entre imaginación e inmersión, muchos de los autores que se dedican a analizar estos problemas optan por hablar de “virtualidad” y así hacer énfasis en el carácter representacional de los objetos y su naturaleza psicológica. Según el enfoque antropológico-cognitivista de Jean-Marie Schaeffer (2002), la virtualidad nace con los sistemas biológicos de representación, es decir, no es patrimonio de la humanidad, sino que tiene que ver con la forma en que todos los animales (incluyéndonos) modelizamos la experiencia. Para Schaeffer, la forma primitiva de la representación ficcional es la *simulación*, una forma específica del pensamiento cuyo fundamento está en la representación de acciones en el plano cognitivo para

someterlas al cotejo de condiciones diversas bajo escenarios posibles antes de llevarlas a la práctica:

En efecto, uno de los valores de adaptación de la conciencia —concebida como la facultad de tener representaciones mentales— reside en el hecho de que permite a los seres que disponen de ella simular escenarios de interacciones (con el mundo o con sus congéneres) y testear sus consecuencias probables sin correr el riesgo de una sanción experimental directa. Dennet ha señalado que la evolución de la conciencia (como capacidad mental específica) crea las posibilidades para una desconexión temporal cada vez mayor entre la percepción de estímulos y la reacción motriz; ese tiempo de latencia entre la recepción de los estímulos y la reacción es utilizado esencialmente para recorrer mentalmente varios escenarios reaccionales posibles y testear sus consecuencias probables dadas las características de los estímulos entrantes. (Schaeffer, 2002: 60)

Sin embargo, Schaeffer reconoce que hay diferencias sustanciales entre la simulación y la ficción. La segunda tiene un propósito lúdico y, sobre todo, un carácter cooperativo. Todos los que participan de una ficción, como intérpretes o como espectadores, saben que se trata de un acto que persigue fines recreativos. En lugar de nuestra diferenciación anterior entre imaginación e inmersión, Schaeffer distingue dos problemas en la representación mental: el de la inmersión propiamente dicha y el de la modelización. Para él, la inmersión es la permeabilidad de las fronteras entre mundo ficcional y mundo actual, es decir, la experimentación de una cosa como si fuera la otra. La modelización, en cambio, tiene que ver con el “efecto de arrastre”, es decir, la capacidad de transponer modelos virtuales a la realidad. Schaeffer dice que la

ficción estimula la primera pero de ninguna manera altera la segunda, ya que cuando experimentamos mundos ficcionales no somos víctimas de ninguna “ilusión referencial” que haga que después, en nuestra vida cotidiana, nos manejemos con sus reglas.⁶ La clave para explicar esta separación es que ambas son actividades psicológicas excluyentes que activamos en situaciones distintas: una es una variante de la atención cognitiva, mientras que la otra atañe a la regulación de nuestras conductas y nuestra toma de decisiones.⁷

3.4. Señuelos miméticos

Para Schaeffer la ficción opera por medio de “señuelos miméticos” (*amorces mimétiques*) que nos hacen olvidar, solamente en el momento de la lectura, que hay una barrera entre nosotros y el mundo ficcional. Estos señuelos (también llamados “ganchos miméticos” o “vectores de inmersión”) son elementos que aparecen en los dispositivos semióticos capaces de producir una inmersión ficcional y que presentan una relación mimética con algo que existe en el mundo de nuestra experiencia “real” (no-ficcional). Por ejemplo, en un relato literario, el señuelo mimético por antonomasia es la

⁶ Esta hipótesis de Schaeffer surge, en relación con la postura de su texto, del debate que presenta con quienes asocian la ficción con un peligro contaminante capaz de pervertir la conciencia.

⁷ Esto no significa que la ficción no ofrezca modelos aplicables a la vida cotidiana, pero este tema va más allá de los mundos ficcionales. Es importante tener en cuenta que Schaeffer escribe *¿Por qué la ficción?* como una respuesta a las interpretaciones moralistas que consideran que la ficción contamina nuestra relación con la verdad y las responsabilidades sociales. Es, de nuevo, la tradición platónica que considera la ficción como una “mentira”, tal como mencionamos en la Introducción.

imitación de actos ilocutivos más o menos cotidianos. Si leo la primera frase del cuento “Emma Zunz”:

El catorce de enero de 1922, Emma Zunz, al volver de la fábrica de tejidos Tarbuch y Loewenthal, halló en el fondo del zaguán una carta, fechada en el Brasil, por la que supo que su padre había muerto.

mi mente reconoce que existe una similitud entre estas palabras y el acto verbal de narrar un suceso real. Si observo una obra de arte plástica (incluso no figurativa), encontraré alguna homología entre aquello que estoy mirando y el modo en el que conozco el mundo a través de mis ojos. La forma en la que funcionan estos ganchos miméticos varía de acuerdo al tipo de dispositivo semiótico e incluso dentro de cada obra en particular, pero su existencia es imprescindible (al menos según Schaeffer) para producir la inmersión. Es casi imposible imaginar un texto literario que no produjera ningún tipo de similitud con ningún fenómeno verbal no ficcional. Y si semejante texto existiera, no sería capaz de producir ningún tipo de inmersión, ya que esta depende de mecanismos de introyección, proyección e identificación.

En términos generales, Schaeffer caracteriza la inmersión ficcional mediante cuatro atributos que se tienen que dar de forma simultánea:

- 1) La inversión entre imaginación y percepción. Tal como mencionamos al comienzo del capítulo, se trata aquí de una condición necesaria pero no suficiente para la inmersión. Es la noción elemental de que cuando nos sumergimos en una ficción “olvidamos” el mundo y nos distraemos de lo que nos rodea.

- 2) La coexistencia de dos mundos referenciales, separados en la conciencia pero atravesados por una relación de ida

y vuelta. Es decir, no suspendemos efectivamente nuestras percepciones del mundo real sino que en nuestra conciencia ellas se realizan de manera alternada con las figuraciones que nos hacemos del mundo ficcional.

3) El carácter homeostático de la inmersión ficcional. Esto significa que existe siempre un ir y venir autorregulado del mundo ficcional en base a las expectativas que se reconstruyen cada vez que se reactiva su experimentación. Cuando interrumpimos la lectura o pausamos una película, mantenemos en suspenso todas las referencias de ese mundo ficcional y las proyecciones que realizamos sobre él. Sin embargo nuestra concepción de los mundos es continua y completa; por lo cual esta interrupción establece una tensión. De la misma manera, no nos gusta que un buen libro se acabe y esperamos secuelas a nuestras películas favoritas. Proyectamos más allá de los límites de esos mundos.

4) Por último, las representaciones del mundo ficcional generan afectos. El ejemplo más visible es la empatía (positiva o negativa) provocada por los personajes.

Además de los señuelos miméticos, Schaeffer propone el concepto de “posturas de inmersión”. Estas representan la perspectiva desde la que nos involucramos con el universo ficcional, la forma en la que nos “encarnamos” en él. Por ejemplo, la postura de inmersión puede modificarse de acuerdo a si lo que está siendo simulado es una narración en primera persona, un flujo de conciencia, o un relato presentado desde un punto de vista omnisciente. El “Llámame Ismael” con el que inicia *Moby Dick* y el comienzo de “Emma Zunz” que citamos más arriba implican la imitación de un acto verbal en tanto señuelos de inmersión. Sin embargo, las posturas de inmersión que atribuyen son diferentes, ya que

la segunda persona en la novela de Melville construye una escena discursiva mucho más concreta.

Tanto en la fotografía, la pintura, el teatro y el cine como en los dispositivos ficcionales digitales se producen distintas variaciones entre estos señuelos y posturas. Por ejemplo, en el teatro lo que se imita no son solamente actos ilocutivos, sino también acciones en su encarnación material en los cuerpos de los actores en escena. Nuestra postura de inmersión es la de un mero “observador” (Schaeffer la compara a la del niño que observa las discusiones de sus padres sabiendo que no puede tomar participación en ellas). En el cine también somos observadores, pero el señuelo mimético tiene características propias, en la medida que el dispositivo aísla el dominio sensorial de la imagen y el sonido que se *imponen* a la percepción del espectador. Mientras que en el teatro el espectador puede elegir dónde centrar su atención dentro de una escena, en el cine este proceso está guiado por el montaje de planos. Por último, en algunos de los dispositivos digitales producidos en los últimos años (entre los que se destacan los videojuegos) la inmersión implica una “sustitución de la identidad física” y una postura de inmersión que equivale a una identificación con un cuerpo y una mente que no son los nuestros. Esto sucede cuando nos “encarnamos” en un avatar, como Mario, Sonic, Lara Croft o cualquier otro similar. Allí nos sumergimos ficcionalmente en una “alosubjetividad activa”, lo que remite al problema de la interacción que trabajaremos un poco más adelante en este capítulo.⁸

⁸ No exponemos aquí los siete dispositivos ficcionales que presenta Schaeffer en el capítulo IV de *¿Por qué la ficción?* Estos siete dispositivos no son, por otro lado, presentados como una lista exhaustiva de las

Más allá de la clasificación, que admite algunas zonas grises y omisiones, lo interesante de la propuesta de Schaeffer es que permite pensar la inmersión y la mimesis independientemente de la representación del “parecido” que puedan tener los mundos ficcionales con el nuestro. Cuando habla de señuelos miméticos no se refiere, por ejemplo, al hecho de que los pueblos descritos en una novela de Flaubert sean similares a los que podríamos conocer si viajáramos a Francia, sino a que la actitud cognitiva-perceptiva con la que nos conectamos con ellos (la simulación de actos verbales) presenta similitudes con la forma en la que accedemos a aspectos “serios” (no ligados al fingimiento lúdico propio de la ficción) de la realidad. En este sentido, presentan un complemento de orden cognitivo los conceptos de accesibilidad y “divergencia mínima” (*minimal departure*) expuestos en el capítulo anterior. Un análisis fundamental para entender el funcionamiento de una obra ficcional consiste en investigar la relación entre el grado de accesibilidad del mundo y los señuelos miméticos utilizados para acceder a él.

Schaeffer (2002: 228) señala que existe una relación indisoluble entre el universo ficcional y la modalidad de inmersión en la que cobra vida. Ver la película *Lolita* (1997) y leer el libro homónimo de Nabokov produce dos experiencias irreductibles entre sí. Es más que dudoso, sin embargo, que el mundo ficcional que postulan sea también irreductible. Un enfoque transmedial que tome como eje los mundos ficcionales debe hacerse cargo de esta diferencia en la modalidad de la inmersión, que va más allá de la conformación propia

posibilidades existentes (por ejemplo, como el mismo Schaeffer reconoce, no aparece un lugar para la ópera).

de los objetos que pueblan estos mundos, cuya constitución no está del todo determinada por los dispositivos ficcionales en los que son presentados. En términos de experiencias inmersivas ficcionales, la postulación de la unidad transmedial del mundo (algo con lo que Schaeffer no acordaría, si bien no se dedica de forma específica a este problema) se contrapone con las variaciones considerables de los señuelos miméticos y posturas de inmersión entre distintos medios.

3.5. Poéticas de la inmersión

Recordemos que, como vimos en el cuarto apartado del Capítulo 1, Schaeffer se muestra crítico frente al marco teórico de los mundos posibles/ficcionales ya que no reflejan para él el compromiso activo y afectivo de quien interactúa con un dispositivo ficcional. Es decir, Schaeffer parece estar más cerca de lo que en la Introducción bautizamos “mundo imaginario”, que depende principalmente del lector y se concentra en sus estados de conciencia. Pero, como vimos, no es la única perspectiva posible a la hora de indagar acerca de la tríada lector-texto-mundo.

Marie-Laure Ryan, quien reflexiona sobre la inmersión poniendo el énfasis en las estrategias que presentan los dispositivos ficcionales para generarla, define la inmersión ficcional de la siguiente manera:

En la fenomenología de la lectura, la inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos.

Por lo tanto, para que un texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con ob-

jetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario de una acción narrativa potencial, aunque carezca de la extensión temporal necesaria para que la acción se desarrolle en un argumento. (Ryan 2004: 32)

En otras palabras, los mundos ficcionales son constructos mentales que *el texto* erige como representaciones que se ensanchan en el espacio, que existen en el tiempo y que están habitados por agentes animados, de una forma independiente del lenguaje. Este punto es crucial, puesto que nuestra propuesta de hacer una teoría transmedial de la ficción encuentra aquí uno de sus fundamentos: la inmersión ficcional tiene como requisito traspasar la frontera de cualquier forma específica de lenguaje. Para poder sumergirse por completo en una ficción, el sujeto debe poner entre paréntesis que está realizando una actividad en lo absoluto, debe dejar de percibir la materialidad del signo (del señuelo mimético) que lo lleva hacia ese mundo ficcional. Es el mismo borramiento de la existencia del dispositivo que se dio en la célebre transmisión radial de Orson Welles de *La guerra de los mundos*. Además, para Ryan, la inmersión es la creación de ese espacio aun antes de que se desarrolle una historia, es decir, sin los hechos que tendrán lugar sobre él. Es el campo de batalla, con los ejércitos apostados en sus lugares, antes de que suene el primer disparo. Incluso si en la práctica siempre que nos “sumergimos” en un espacio ficcional hay involucrado algún tipo de relato (aunque más no sea potencial), es posible en teoría separar la dimensión espacial de la inmersión de los devenires narrativos.

Los ejemplos más evidentes son los de la pintura. ¿Qué sucede cuando nos detenemos frente a una pintura que implica alguna forma de representación “ficcional”? Podemos

pensar en el famoso cuadro de Poussin, “Et in Arcadia ego”, que muestra a dos pastores en la Edad de Oro (Arcadia) observando una lápida con la inscripción mencionada en latín (que se traduce por “También estoy en Arcadia” y cuya autora sería en principio la Muerte). La pintura no es *en sí* un relato en el sentido que lo es una historieta, o incluso aquellas pinturas que tienen dimensiones narrativas evidentes — por ejemplo aquellas que seccionan el espacio pictórico en distintas instancias temporales, algo muy común en la Edad Media y el Renacimiento—. Pero de todas formas, el cuadro de Poussin representa una acción que parece implicar la recreación de una serie narrativa en la que los pastores se encuentran con la lápida y reaccionan frente a su mensaje. Esta capacidad de los textos de generar espacios y tiempos imaginarios más allá de los acontecimientos es la inmersión.

En lugar de referirse a un concepto como el de “señuelo mimético”, Ryan se concentra en lo que llama las “poéticas de la inmersión” (*poetics of immersion*) en relación con tres ejes: la inmersión espacial, temporal y emocional. A grandes rasgos se trata de una respuesta a la misma pregunta que se hace Schaeffer acerca de los modos en que los textos nos permiten sentir la presencia de un mundo, pero su enfoque distingue tres maneras comunes en las que los distintos dispositivos producen efectos sobre nosotros. En cada una de estas subcategorías se presentan, a su vez, distintas estrategias utilizadas por los dispositivos semióticos para provocar efectos inmersivos.

La inmersión espacial es en la primera que pensamos, ya que la misma metáfora de “sumergirse” es espacial, así como son espaciales la mayoría de las metáforas que aluden a la experiencia imaginaria de lectura. La idea de mundo ficcional

también implica en principio una espacialidad. Las obras literarias narrativas buscan producir esta inmersión espacial de formas diversas mediante estrategias capaces de provocar la sensación de un ambiente. Mucho se ha escrito sobre el tema, tanto desde el análisis (cfr. *La poética del espacio* de Bachelard) como en libros destinados a ayudar a escritores a producir este efecto.⁹

La inmersión temporal, dependiente del tiempo narrativo y de lo que Barthes (2001: 26) llamaba en *S/Z* el “código proairético”, es decir, “la facultad de deliberar sobre el resultado de una conducta”, es definida de la siguiente forma:

Podemos decir, de manera general, que la inmersión temporal es la implicación del lector en el proceso mediante el cual la progresión del tiempo narrativo destila el campo de lo potencial, al seleccionar una rama real y confinando a las demás al reino de lo que siempre será virtual o contrafactual. Como resultado de esta selección se generan nuevas virtualidades de manera permanente. (Ryan 2004: 175)

Ryan la relaciona también con el suspenso, quizás la experiencia inmersiva más obvia en la que pensamos. El suspenso depende de la sensación de que estamos participando *temporalmente* y no solo espacialmente del mundo ficcional con el cual nos relacionamos. El efecto retardatorio de un lento *travelling* hacia delante en una película de terror o la digresión descriptiva de la aparición de un fantasma colocada en

⁹ Ryan (2015: 86-93) diferencia dos aspectos de esta inmersión espacial: un “sentimiento del lugar” (*a sense of place*), basado en la percepción de una “atmósfera”, y un “modelo mental del espacio” (*mental model of space*) basado en nuestra capacidad de orientarnos espacialmente en el mundo ficcional.

un cuento manipulan nuestro sentido de la temporalidad agrandando la brecha entre la representación y nuestra expectativa. Se nos hace saber que *algo* va a suceder. Podemos verlo con claridad en un ejemplo del cuento “La casa viva” del volumen *Socorro* de Elsa Bornemann, donde el uso de párrafos cortos y el cambio entre lo cotidiano y lo sorprendente generan este efecto retardatorio:

Greta sacudía las lonas —antes de entrar— cuando alcanzó a oír el piiiip del contestador telefónico, anunciando que acabada de grabarse un llamado. Corrió hacia el aparato.

—Llamado de mami, seguro —pensó.

Puso en funcionamiento el rebobinador de la casete de grabación y se dispuso a escuchar el mensaje.

Lo que escuchó le sacudió el corazón.

La inmersión emocional es uno de los aspectos que también destacaba Schaeffer en la enumeración glosada más arriba. Ryan se refiere para esto a la catarsis, cuya importancia al pensar la identificación ficcional ha sido reconocida desde Aristóteles. La dificultad consiste aquí en la relación entre nuestro conocimiento de que aquello que sucede en los mundos ficcionales no tiene un correlato real, y el sentimiento de que *al mismo tiempo* nos sentimos emocionalmente afectados por lo que allí sucede.¹⁰ Sin la inmersión emocional, los mundos ficcionales carecerían de su mayor atractivo. El suspenso propio de la inmersión temporal sólo

¹⁰ Una de las principales fuentes de Ryan en este capítulo es Richard Gerrig, cuyo libro *Experiencing narrative worlds: on the psychological activities of reading* (1993) es otra de las fuentes clave para quienes quieran profundizar en estos temas.

resulta significativo cuando estamos comprometidos (al menos hasta cierto punto) emocionalmente con los sucesos involucrados. Nos preocupamos más por las cosas reales que por las ficcionales, pero también nos preocupamos más por las cosas que conocemos que por las que no conocemos. Por eso la muerte de Ned Stark en *Game of Thrones* nos resulta más significativa que las víctimas ignotas de cualquier crónica policial.

Por último, no podemos pensar en la inmersión emocional sin pensar en su relación con los personajes ficcionales. Sin duda las reacciones afectivas que nos provoca la ficción dependen de nuestra capacidad de identificarnos con los sujetos que allí aparecen, de odiarlos, amarlos, desear su salvación o perdición, entre muchas otras opciones. Como acabamos de mencionar, a menudo esta relación implica una mayor carga afectiva que la que tenemos con personas de carne y hueso. La representación de paisajes ficcionales despoblados (como los que pueden aparecer en una obra de arte plástico) es inmersiva solo en la medida que nosotros mismos imaginamos que podemos participar de ese paisaje “desde adentro”. Veremos en este capítulo algunas propiedades de los personajes que contribuyen al carácter inmersivo de los mundos ficcionales.

3.6. ¿Es la inmersión una característica del mundo ficcional?

Cuando Ryan y Schaeffer se plantean el problema de las “poéticas de la inmersión” o de los “señuelos miméticos” no hacen otra cosa que retomar una larga serie de discusiones que buscan identificar las formas en las que es posible lograr efectos inmersivos en los dispositivos semióticos que

en nuestra cultura están ligados con el arte. Aunque no empleen categorías de estos autores, una enorme cantidad de discusiones sobre estética (tanto a nivel teórico como en la práctica de los creadores) pasan por este problema. Desde el uso del estilo indirecto libre en Flaubert hasta la filmación de los combates cuerpo a cuerpo en las películas de superhéroes, pasando por la perspectiva en el arte plástico y la disposición espacial de las viñetas en los cómics, este tema se discute usualmente según la forma particular de cada dispositivo semiótico. A su vez, apenas hace falta decir que no hay una “receta” de la inmersión que funcione en todos los casos. La variabilidad de este fenómeno es enorme. *Star Wars* sumerge a millones de personas en un universo de fantasía y aburre a otros millones. Lo mismo sucede con *En busca del tiempo perdido* o con *El Rey Lear*. Incluso la misma persona puede vivir esto de forma diferente de acuerdo a muchísimos factores. Un dolor de cabeza puede arruinar la experiencia inmersiva de cualquiera, lo mismo que un celular sonando insistentemente en una sala de cine. En la medida que la inmersión está anclada necesariamente en la conciencia de un sujeto, no está sometida al mismo tipo de formalización que aquellos puntos orientados a la construcción de los mundos.

Incluso más allá de esto, la posibilidad de predicar de un mundo ficcional que “es inmersivo” es por lo menos compleja. Esta característica podría, en el mejor de los casos, ser asignada a los dispositivos semióticos, y esto admitiendo un considerable grado de vaguedad (¿el uso del *stream of consciousness* en el *Ulysses* es “más inmersivo” que el narrador omnisciente de *Papá Goriot* de Balzac?). Podemos, como dijimos, pensar en qué estrategias se utilizan más allá de una

eventual cuantificación de “grados de inmersión”.¹¹ Sin embargo, aquí no estamos hablando de los mundos ficcionales sino de los dispositivos semióticos (textos, películas, puestas teatrales) que los producen. En principio, podría decirse que *en lo que respecta al mundo ficcional*, el mundo creado por Tolkien para *El señor de los anillos*, *El Hobbit* y *El Simarillion* no es en sí ni más ni menos inmersivo que el de *Esperando a Godot*, si bien nuestra impresión subjetiva parece indicar lo contrario.

Por otro lado, podemos preguntarnos si hay ciertos elementos que un mundo ficcional debe tener para poder producir experiencias inmersivas, e incluso si hay ciertas disposiciones de estos mundos que facilitan en cierta medida la inmersión. Esto implicaría ir más allá de la textura semiótica (lingüística, visual y/o sonora) y dirigir nuestra atención solamente a la composición del mundo en cuestión. Podríamos hipotetizar que estas condiciones están determinadas por tres factores simultáneos que solo separamos con fines expositivos: el cumplimiento de condiciones mínimas de coherencia interna en las reglas del mundo, la existencia de objetos con un grado relativamente alto de concreción, y la creencia de que los personajes ficcionales gozan de al menos una *libertad aparente*.

El primero de estos requisitos es el más general, y será trabajado con más detalle en el Capítulo 7. Anticipemos aquí solamente que para que exista inmersión las reglas básicas del

¹¹ Cabe aclarar de todos modos que el aburrimiento y la inmersión no son excluyentes en todos los casos. Existen situaciones de inmersión que no son incompatibles con el aburrimiento, si bien en la mayoría de los casos diríamos que las condiciones de inmersividad propuestas por Schaeffer no se cumplen en el caso de experiencias aburridas.

mundo (aquellas que determinan lo que es necesario, posible o imposible) no pueden ser enteramente autocontradictorias. Un mundo en el que todo es y no es al mismo tiempo, o en el que todo es imposible y posible simultáneamente, pareciera ser impensable como el soporte de una experiencia inmersiva. Nuestra experiencia de ese mundo sería la de una confusión demasiado grande como para poder sumergirnos en él siguiendo los patrones generales de Schaeffer y Ryan.

El segundo requisito está ligado a lo que Lubomir Doležel llama la “saturación” (ver Capítulo 6). Dicho brevemente, se trata de la necesidad de que los objetos que existen en los mundos ficcionales posean un grado importante de *concreción*.¹² Con “objetos” tomamos aquí una definición amplia que abarca no solo las cosas materiales que existen en los mundos ficcionales, sino también los objetos abstractos. Por ejemplo, en *A Song of Ice and Fire* (o en la adaptación televisiva *Game of Thrones*) son objetos, además de cosas como las espadas de los personajes o el castillo de Winterfell, también las familias en sí, las divisiones geográficas, los dioses (pese a que no aparecen de forma manifiesta), etc. La inmersión ficcional parece estar en gran medida relacionada con la capacidad de los mundos de ofrecernos objetos concretos, específicos y únicos. Un objeto que es igual a cualquier otro no atrapa nuestra atención de la misma forma que aquel que

¹² En su libro sobre la construcción de mundos ficcionales en el *fantasy*, Lin Carter (1973) se refiere a una distinción propuesta por C. S. Lewis respecto del “Realismo en la presentación” (*Realism of presentation*), entendido como la capacidad de generar el efecto de objetos y personajes absolutamente concretos y palpables más allá de su nivel de “realismo” en relación con nuestro mundo. Véase Lewis, C.S. (1987) *Crítica literaria: un experimento*.

está definido por atributos claramente reconocibles. La fascinación que generan algunos objetos ficcionales, como los sables láser, el anillo de Sauron o el skate volador de Marty McFly, no es únicamente el producto de nuestro deseo más o menos consciente de poseerlos; funcionan también como anclas que nos llevan a experimentar de forma inmersiva con sus posibilidades y a imaginar su operatividad en distintos contextos.

No hay duda de que la industria cultural ha aprovechado este carácter inmersivo de los objetos ficcionales concretos para el merchandising. Numerosas series animadas de los '80 y '90 fueron pensadas para vehiculizar la circulación (en forma de juguetes) de estos objetos ficcionales. No sería imposible tampoco vincularlos con el "fetichismo de la mercancía" propio del capitalismo. Aquí es importante señalar que las grandes corrientes teórico-críticas del siglo XX han sido incapaces de resaltar esta especificidad concreta de los objetos ficcionales. Por un lado, el estructuralismo tendió a reducirlos a juegos de relaciones estructurales, es decir, a listas de rasgos diferenciales; por otro, el marxismo y sus derivados tienden a convertirlos en alegorías, símbolos o síntomas de realidades sociales, lo que siempre implica desarticular esta concreción. Lo mismo ocurre con las interpretaciones psicoanalíticas. No deja de ser cierto, de todos modos, que esto sucederá siempre que intentemos reflexionar sobre objetos ficcionales, ya que este proceso implica discernir atributos más importantes que otros y reconvertirlos en objetos abstractos.¹³

¹³ Véase, al respecto, el concepto de "falacia mimética" en el Capítulo 2 de este libro.

El tercer requisito puede considerarse una especificación del segundo: la concreción, en los personajes que pueblan los mundos ficcionales, debe implicar un grado de libertad (sin importar si esta es “real” o “ilusoria”) para poder funcionar inmersivamente. Si percibimos que un personaje no posee el menor grado de autonomía y se limita a responder a un esquema determinado externamente, la posibilidad de que produzcamos una relación afectivo-inmersiva es reducida. Incluso si su libertad no apareciera manifiesta en ninguno de sus actos, necesitamos imaginar que potencialmente podría haber obrado de otro modo. En este sentido, la determinación de la clase de objetos ficcionales que denominamos “personajes” tiene un criterio adicional que no aparece en las cosas que existen en estos mundos. No le atribuimos libertad a una nave X-Wing ni necesitamos hacerlo para que nos interpele inmersivamente. Pero sí necesitamos que Anakin Skywalker no esté totalmente determinado por su destino, o por ser la representación de algún concepto sociológico, algún arquetipo mítico, alguna función del inconsciente o incluso alguna función narratológica. Los procesos identificatorios no son ajenos a la conformación de los mundos ficcionales en tanto tales. Esto explica que sea mucho más difícil tener una experiencia inmersiva cuando el héroe de un mundo ficcional no es más que un estereotipo completamente sobredeterminado por convenciones genéricas. De ahí que en esos casos sea a menudo más atrayente el villano, algún personaje secundario, o incluso que nuestra atención se desvíe hacia la concreción de los objetos por sobre la interacción que tienen con los personajes.

Aunque en cierta medida estos tres requisitos son complementarios, esta indeterminación de los personajes es en

algún sentido una negación de los otros dos. La libertad de los personajes se manifiesta a menudo a partir de sus contradicciones internas, y existe una tensión entre una concreción determinada (como la que esperamos de los objetos ficcionales) y una indeterminada, como la que requerimos para comprometernos efectivamente con los pobladores de los mundos ficcionales.¹⁴ De ahí que sea necesario separar reglas, objetos y personajes y no colapsar estas tres categorías, al menos para pensar en los procesos inmersivos vinculados con la conformación de los mundos en la ficción. Pensar en las reglas de un mundo ficcional es pensar en lo que es posible o imposible en ese mundo en términos globales, y esto a menudo se produce cuando la inmersión se quiebra. La mayoría de las ficciones establecen con cierta velocidad las normas básicas del mundo en el que transcurren (el verosímil), precisamente porque una alteración dramática de estas normas puede generar efectos indeseados en términos inmersivos. En el momento en que nos vemos forzados a recalibrar las reglas de lo posible e imposible, el carácter concreto de los objetos y los personajes pasa a segundo plano. Entramos en una actitud reflexiva-contemplativa.¹⁵ Con frecuencia esto implica salir de la inmersión ficcional para acusar al autor de

¹⁴ Un lugar común de la preceptiva dramática es que los personajes, para ser atractivos, deben estar atravesados por tensiones entre su caracterización y sus motivaciones. A menudo los personajes considerados complejos o “profundos” son el simple resultado de una contradicción interna.

¹⁵ Podemos comparar (*mutatis mutandis*) esta diferencia de actitudes (inmersiva y contemplativa) con la diferencia, presentada por Heidegger en *Ser y Tiempo*, entre “estar a la mano” y “estar-ahí”. En la medida que nuestro uso inmersivo del mundo ficcional se ve afectado por la percepción de que hubo un quiebre en el verosímil, nos detenemos a contemplar intelectualmente sus reglas y a dejar de simplemente *contar* con ellas.

algún tipo de *deus ex machina* que pone en juego la relevancia de las propiedades concretas de los objetos ficcionales y de las decisiones libres de los personajes. La inmersión parece requerir que las reglas queden en un trasfondo mientras los objetos y los personajes aparecen en el centro de la escena.

Capítulo 4

Interacción

4.1. El texto como juego

La inmersión (o el análisis) no es la única forma de relacionarse con mundos ficcionales. Existen ficciones que nos proponen deliberadamente “jugar” con sus mundos y sus procesos constructivos de forma interactiva. En esta sintonía, Ryan (2015: 117-136) propone que a los textos entendidos como “metáfora del mundo” se le oponen los textos entendidos como “metáfora del juego”. Si aceptamos, como se ha argumentado, que en el siglo XIX la ficción literaria se abocó principalmente a borrar las fronteras entre el mundo ficcional y el mundo actual, durante el siglo XX este modelo fue perdiendo potencia y los textos literarios dejaron de hacer hincapié en la construcción de espacios y tiempos imaginarios coherentes para pasar a acentuar la fragmentación, la dispersión y la heterogeneidad de materiales dispuestos que efectivicen operaciones de lectura diferentes. La metáfora del texto como juego cobra potencia a través de las innovaciones de la literatura modernista y los experimentos de las vanguardias, y como una oposición determinada a la literatura estática de un realismo perimido y de formas que en el momento se sentían estancadas. La literatura empezó a señalar constantemente su propia textura y a suspender toda inmersión en favor de un ida y vuelta entre texto y lector. Autores como Calvino y Borges han hecho de esta consigna su bandera.

El concepto de juego es uno de los más prominentes del siglo XX, que encuentra entre sus principales aportes las teorías de Johan Huizinga, Roger Caillois y Ludwig Wittgenstein. Huizinga y Caillois estuvieron más interesados en formar taxonomías que pudieran explicar las variedades y relaciones de este fenómeno tan elusivo como diverso,¹ mientras que Wittgenstein se encargó justamente de señalar la imposibilidad de fijar clasificaciones y una misma definición de “juego” con su famoso alegato sobre los “parecidos de familia.”² Lo certero del argumento de Wittgenstein no quita que para nosotros tenga mucha utilidad reconocer algunos de los elementos en común que la tradición ha señalado, en vista no de aportar una definición cerrada de juego sino, al menos, de consolidar nuestra posición respecto a las actividades que comportan algún tipo de interacción. Los pocos elementos entre los que coinciden más o menos los autores son las reglas, el azar, el divertimento, el riesgo y el enfrentamiento; sin embargo, ninguno de estos elementos es condición necesaria ni suficiente para catalogar a una actividad como juego. El backgammon tiene reglas, azar, enfrenta a dos rivales pero

¹ Roger Caillois en *Los juegos y los hombres* (1986, 39-41) divide los juegos en cuatro grupos los separa según predomine la competencia (*agon*), el azar (*alea*), el simulacro (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*). Huizinga en su clásico *Homo ludens* (1980, 40 y ss.) opone *ludus* a *paidia*, incluyendo el primer término los juegos reglados y el segundo los juegos de improvisación.

² Así lo reclama uno de los más célebres argumentos de las *Investigaciones filosóficas* §66. El argumento de Wittgenstein sostiene que a pesar de que no hay manera de definir a los elementos que reconocemos dentro de una categoría según sus características sin dejar afuera necesariamente a algunos de esos elementos, esos elementos siguen siendo intuitivamente reconocibles en una serie. Los números, los lenguajes y los juegos compartirían esta característica.

no conlleva riesgo alguno.³ Un niño jugando a tirar y atrapar una pelota responde a algo así como una regla (“la pelota no se debe caer”) y encuentra la diversión en el riesgo (levantarla a pocos centímetros de su palma abierta resultaría aburrido), pero carece de rivalidad o de azar. Dos amantes jugando a tener una pelea rivalizan, sin azar ni reglas formales, en una actividad similar a la ficción propia de los juegos de *make-believe*. Como vemos, tiene razón Wittgenstein al señalar que se trata de un terreno que no se presta a las definiciones. No obstante, podemos señalar que siempre hay una serie de acuerdos explícitos o implícitos que regulan la actividad y que podríamos identificar como reglas de algún tipo.

Esta amplia visión wittgensteiniana del juego se ajusta bastante a la metáfora lúdica que la literatura tomó como inspiración en la segunda mitad del siglo XX.⁴ Tenemos, por un lado, poemas que se forman tomando versos al azar, novelas que bifurcan los caminos de su narración en distintas tramas posibles, cuentos escritos esquivando deliberadamente el uso de una vocal, folletines en los cuales se le presenta un enigma al lector que será develado en la siguiente entrega, la

³ Claro que un jugador podría apostar la vida a una partida de backgammon y eso sumaría un componente de riesgo, pero esa característica no es propia del juego sino de lo que Jesper Juul llama sus “consecuencias negociables”. En cambio, actividades como las descritas más arriba apoyan el resultado de una jugada en la situación de riesgo, que conlleva una resolución intempestiva y medianamente impredecible y es capaz de producir asombro. Como denuncia la profusión de adjetivos, es difícil circunscribir el carácter de *ilinx*, y Callois es el primero en reconocerlo.

⁴ En rigor, el juego formal en la literatura existió desde mucho antes. Pensemos por ejemplo en el *Libro del Buen Amor* del siglo XIV (Funes y Soler, 2005). En el siglo XX esto pasó a ocupar un lugar central.

popularización del género policial,⁵ etc. Pero aun si aceptamos que todos estos experimentos se emparentan (aunque indirectamente) con alguno de los integrantes de la familia de los juegos, eso no nos ayuda a entender exactamente qué es la operación llamada “interacción”. El riesgo que trataremos de evitar, justamente, no es el de asumir que cualquier objeto puede ser considerado un “juego”, sino el de asumir que cualquier tipo de relación entre un lector y una obra puede ser considerada interacción.

4.2. Lo escribible y lo ergódico

¿Qué entendemos entonces por “interacción”? En principio, una noción intuitiva nos lleva a pensarla como toda relación que se da recíprocamente entre dos sujetos u objetos. Lo podemos usar en un sentido social para marcar vínculos activos entre las personas o para subrayar el uso que hacemos de ciertos objetos. Más específicamente, en la actualidad utilizamos, sobre todo, la forma adjetiva “interactivo” para referirnos a objetos tecnológicos que responden de una manera específica a nuestras acciones. Es decir, contamos con una definición bastante amplia de lo que es interactuar, lo cual resulta problemático a la hora de evaluar nuestra relación con los textos y las lecturas.

⁵ Ezequiel De Rosso, en su libro *Nuevos secretos*, establece un continuo interesante entre la literatura policial y la vanguardia en América Latina. Principalmente, porque son dos formas de pensar el fenómeno literario fundamentalmente a través de la forma y explotando el carácter formulaico por sobre el contenidismo de una literatura contemporánea “seria y comprometida”; pero además, al juego intelectual que se da entre escritor y lector en el (cuestionablemente falso) desafío de resolver el enigma mediante el mentado *fair play*. (De Rosso, 2012, 60-73)

La idea de la “apertura” del texto, entendida como la posibilidad de generar sentidos múltiples, es una concepción ya clásica de la teoría literaria. Las propuestas de teóricos como Eco (*Opera aperta*, 1962) y Barthes (*S/Z*, 1970) han sugerido la potencia del texto para ser leído más allá de la letra y, aun con sus diferencias, tienen en común el haber reformulado el concepto de lectura trasladando la producción de significado desde el texto hacia el lector. Para ilustrar esta posición analizaremos más en detalle el trabajo de Roland Barthes, dado que además, entre este conjunto de autores, es el que cristaliza la posición más hegemónica dentro de los estudios literarios actuales.

Para Barthes hay dos tipos ideales de texto: el legible y el escribible. El texto legible es el texto clásico, que se instituye como legible en la medida que es erigido sobre los sistemas de la crítica y la circulación propia de la sociedad burguesa moderna. El texto escribible, en cambio, aparece definido a partir de otro sistema que permite, diríamos, otro tipo de interacción.

¿Por qué es lo escribible nuestro valor? Porque lo que está en juego en el trabajo literario (en la literatura como trabajo) es hacer del lector no ya un consumidor, sino un productor del texto. [...] El texto escribible es un presente perpetuo sobre el cual no puede plantearse ninguna palabra consecuente (que lo transformaría fatalmente en pasado); el texto escribible *somos nosotros en el momento de escribir*, antes de que el juego infinito (el mundo como juego) sea atravesado, cortado, detenido, plastificado, por algún sistema singular (Ideología, Género, Crítica) que ceda en lo referente a la pluralidad de las entradas, la apertura de las redes, el infinito de los lenguajes. (Barthes, 2001: 2)

La intención de Barthes es transformar explícitamente la relación entre autor y lector, transfiriendo la carga de la producción de sentido del primero al segundo. El pasaje que marca del texto clásico a este otro régimen es el de una ampliación de la connotación, que deposita la mayor parte de la tarea en el sujeto que interpreta. Para Barthes, cada lectura inauguraría, en sentido estricto, un texto nuevo.

Esta concepción de la obra fue rápidamente apropiada por aquellos que comenzaron a estudiar los textos digitales (novelas escritas en html, aventuras textuales, videojuegos con interface gráfica, etc.) presentados como una encarnación literal, cuando no una confirmación irrefutable, de la formulación mesiánica del semiólogo francés. Sin embargo, no deberíamos apresurarnos a homologar esta reflexión de la teoría estructural sobre una fase determinada de la literatura del siglo XIX y XX con las particularidades materiales de textos que aparecen en un contexto diferente y con sus propias funciones. El significado de interacción no es el mismo en uno y otro caso. De hecho, la distinción que propone Barthes resulta, a la luz de nuestros objetivos, bastante insatisfactoria, ya que parece depender más de la voluntad del crítico o lector para inscribir un texto en una determinada serie, que de sus mismas propiedades. La idea de lo escribible tiene que ver más con el contexto y el modo de leer que con el texto mismo. La distinción ya canonizada entre un “Balzac legible” y un “Flaubert escribible” resulta, efectivamente, irreconocible en el contexto actual. Sin duda, los textos de Balzac y Flaubert nos parecen muchísimo más parecidos en su grado de interactividad que *Madame Bovary* y *Tomb Raider*. En sus versiones más degradadas, esta revalorización del lector y de la apertura producto de la connotación lleva a sostener

apreciaciones vacuas como que todas las obras poseen significados infinitos y que por lo tanto todo texto puede ser lo que el lector desee que sea. El nivel de generalidad de estos enunciados los vuelve completamente inútiles.

Para el crítico noruego Espen Aarseth, esta tendencia a homologar modos de leer con modos de relacionarse con los textos es una herencia del estructuralismo que debemos abandonar para realizar un análisis justo sobre la interacción. Aarseth, de hecho, renuncia al uso de la palabra “interacción” para alejarse de esta tradición y acuña los términos *cibertext* y *ergodic*. Estos dos conceptos son introducidos en su libro *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Cibertexto es un término prestado de la teoría de la comunicación que describe la organización del texto y el lugar del lector teniendo en cuenta las operaciones que este último debe hacer para *construir* el primero. A diferencia de una perspectiva hermenéutica, este enfoque se concentra en los procesos que el usuario debe ejecutar en un sentido “extrañoemático”, es decir, no puramente mental.

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorist would claim [...]. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for.⁶ (Aarseth, 1997: 1)

⁶ “La actividad de los lectores tiene lugar en su cabeza, mientras que el usuario de un cibertexto también actúa en un sentido extrañoemático.

Este fenómeno de selección y construcción es justamente la ergódica, del griego *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino). Ambos conceptos confrontan directamente la tradición teórica que sostiene que *todo* texto es esencialmente una estructura abierta y que siempre el lector debe ejecutar selecciones para otorgarle sentido. La diferencia en este objeto que Aarseth llama literatura ergódica es justamente que si bien el lector necesita hacer un esfuerzo para atravesar el texto, como consecuencia de ello no solo la lectura se ve comprometida, sino que la composición misma del texto se ve modificada. En sí mismo el cibertexto no es tanto un producto terminado sobre el cual se pueden hacer lecturas como una máquina pasible de arrojar diferentes productos. Así, el trabajo del crítico de estos aparatos no consiste en develar una pluralidad de significados sino en describir una variedad de expresiones.

Desde esta perspectiva, entonces, son textos ergódicos solo aquellos que nos permiten tomar decisiones. Esta definición no incluye únicamente textos digitales, sino que engloba objetos de diferentes medios y épocas. El caso que primero viene a nuestra mente es el de la colección *Elige tu propia aventura*, que justamente obliga al lector a tomar decisiones en puntos cruciales de la trama que afectarán decisivamente el desarrollo de la historia. En estos libros, tales decisiones generarán un texto diferente entre varios posibles.

Durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es un producto de construcción física que los distintos conceptos de “lectura” no llegan a abarcar. Llamo “ergódica” a este fenómeno, usando un término tomado de la física que deriva de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, que significan “trabajo” y “camino”, respectivamente. En la literatura ergódica, esfuerzos no triviales son requeridos para que el lector pueda atravesar el texto.” La traducción es nuestra.

El libro en sí contiene múltiples recorridos en potencia que necesitan que el lector seleccione para poder componer una secuencia de sentido. Lo extrañoemático, en este caso, pasa justamente por el salto de páginas que el lector/operador debe realizar para continuar. La novela *Rayuela* es otro ejemplo canónico que funciona de una manera similar. Pero no es únicamente la novela el dispositivo que permite esta función textual. El *I-ching*, por ejemplo, es un libro que para ser *usado* requiere que hagamos una serie de tiradas con monedas y dibujos para ingresar al fragmento que responderá nuestras preguntas. Más allá del formato libro, también los videojuegos se encuentran contenidos por la definición de Aarseth de textos ergódicos precisamente porque involucran una serie de signos en un estado que puede ser modificado por el jugador para producir resultados diferentes. Aun cuando el código programado sea el mismo al comenzar el nivel 1-1 del *Super Mario Bros.*, mis acciones sobre el escenario y los objetos durante ese traslado arrojarán diferentes “textos” resultantes. Por ejemplo: si agarro la vida que está oculta antes del pozo o si la dejo pasar, esa decisión redundará en que termine el nivel con una vida más o una vida menos.

Esta concepción de lo interactivo es la que nos interesa tomar para nuestro trabajo por su capacidad de diferenciar experiencias de agencias; por distinguir lo que se interpreta de lo que se realiza. Otra de las razones radica en que el enfoque de Aarseth es directamente transmedial, a diferencia de la propuesta semiótica de Roland Barthes. Sin embargo, la dificultad a la que nos enfrentamos es la de vincular esta propiedad de los dispositivos semióticos con nuestra concepción de los mundos ficcionales. Porque, ante todo, debemos reconocer que la interacción depende de cada medio.

4.3. Niveles de interacción

El interrogante que suscita la distinción planteada en el apartado anterior es si realmente todos los mundos ficticiales son interactivos. Es decir, ¿puede afirmarse que el mundo construido por una novela realista del siglo XIX, en la cual se asume el punto de vista de su protagonista, es igual de interactiva que el mundo explorable de un RPG, que permite afectar algunos de sus objetos más notables? Nuestra respuesta es que, *en cuanto mundos ficticiales*, sí.

Por definición, todo mundo posible es concebido como interactivo desde el punto de vista de sus agentes. Cuando accedemos a un mundo ficcional, automáticamente le concedemos la misma capacidad de ser afectado que posee el mundo actual. Nunca imaginamos que un mundo esté poblado por una serie de objetos limitados e inamovibles, sino que lo concebimos precisamente como mundo, entre otros motivos, por el hecho de que está dotado de su propio movimiento, tiempo y agentes. A su vez, cada mundo ficcional contiene mundos posibles potencialmente infinitos: esta característica es la que permite, en cualquier novela tradicional, construir hipótesis sobre lo que va a suceder o sobre lo que podría haber sucedido.

Cuando leemos “La carta robada”, a diferencia de lo que sucede con otros cuentos policiales posteriores, como lectores no tenemos noticia de la presencia de la carta en el tarjetero del despacho del funcionario hasta que Dupin la descubre casi al final del texto. Sin embargo, asumimos que la carta siempre estuvo ahí, que fue dejada por alguien y que por eso es posible de ser descubierta por el detective. No necesitamos una mención, ni siquiera disimulada, para otorgarle a

la carta, en ese mundo ficcional, la posibilidad de ser afectada. Los agentes de ese mundo (personajes y objetos) tienen la capacidad de interactuar. Si como lectores nunca podríamos haber descubierto la carta con anterioridad al desenlace es porque el *texto* no nos lo permitía.

Siguiendo este orden de ideas, en el policial clásico y respetuoso del *fair play* encontramos un cierto tipo de interacción particular. Según las reglas de juego que proponen estas novelas de enigma, el autor está comprometido a dejar todas las pistas sobre la mesa para que el lector, en una carrera de ingenio, seleccione aquellas que apuntan al culpable y descarte las que simplemente funcionan como pistas falsas. Este aspecto lúdico del policial como género plantea una objeción a la propuesta de Aarseth. Una novela como *Asesinato en el Orient Express* no presenta ninguna característica ergódica, en ningún momento el lector puede tomar una decisión que modifique la composición del texto. Sin embargo, la interacción que se da entre lector y texto no es la misma que la dada en un drama realista donde la dinámica de indicios y enigma jamás se cristaliza de esta forma. Tampoco es una lectura que pueda darse en el ejemplo revisado más arriba sobre “La carta robada”. Retomaremos esta idea más adelante en este capítulo.⁷

En el siguiente nivel, encontramos ya los textos ergódicos como los que analiza Aarseth. Continuando nuestra casuística de historias detectivescas, una novela como *¿Quién mató*

⁷ Un ejemplo interesante de cómo esto puede convertirse en un dispositivo verdaderamente interactivo es el juego de mesa *Sherlock Holmes: Detective asesor* (Edge Entertainment, 2013), en el que los jugadores deben resolver efectivamente el misterio buscando pistas en los materiales que el juego provee.

al presidente?, de la serie “Elige tu propia aventura”, permite un recorrido por el texto que fuerza a tomar decisiones y arroja como resultado un constructo semiótico diferente en cada trayecto. De la misma manera, con cada decisión, no solo cambia el texto sino también el mundo ficcional que reconstruimos.

Cambiando de dispositivo, también podemos atender a textualidades que permiten otro tipo de interacciones. Como ya mencionamos acerca de la inmersión ficcional, los videojuegos permiten un acceso al mundo ficcional que explota las posibilidades de exploración y que otros dispositivos semióticos como la literatura no pueden hacernos experimentar. En el *Grim Fandango*, por ejemplo, intentamos resolver el misterio de quién cambió el destino en el inframundo de Mercedes Colomar y, para perseguir ese objetivo, recorremos una serie de escenarios en un orden flexible y no del todo lineal. Es la exploración de esos espacios en busca de los objetos necesarios para desarrollar la trama la que posibilita una interacción gradual y muchas veces paradójica.⁸

Pero todavía hay un nivel más de interacción que podemos observar en videojuegos más flexibles que las aventuras gráficas. En el clásico *Buscando a Carmen San Diego* perseguimos a una banda de criminales internacionales alrededor del globo siguiendo las pistas que encontramos en distintas locaciones geográficas célebres. En este texto contamos con capacidades exploratorias ya que podemos elegir hacia qué punto del planeta viajar para seguir el rastro de los criminales. Es sin dudas ergódico, como cualquier

⁸ A esto se refiere Aarseth como el efecto de aporía y epifanía (1997, 90-95). Ver infra “Poéticas de la interacción”.

videojuego, desde que las acciones que se operan sobre el programa afectan directamente su desenvolvimiento. Pero además, los posibles resultados de esas interacciones ergódicas no están prefijados, en la medida que tanto los sospechosos, como las pistas y las locaciones que se deben visitar son seleccionadas aleatoriamente cada vez que se comienza una partida. El *Carmen San Diego* presenta una cantidad limitada de elementos combinados de forma tal que cada interacción construye un texto radicalmente distinto al anterior, cosa que no sucede con juegos como el *Grim Fandango*. Esta característica es la que Jesper Juul (2005) denomina *emergencia*, en contraposición al carácter *progresivo* de las narraciones tradicionales.

Estos últimos tres ejemplos analizados en nuestra humilde casuística detectivesca son casos en los que la interacción permite la modificación del texto (ergódica) y, a partir de ella, la modificación del mundo ficcional. Lo que nos queda por plantear es si existe alguna manera de interactuar sobre el mundo ficcional que no se dé a través de la mediación de los dispositivos semióticos. Nuestra primera respuesta debería ser que no, ya que establecimos que los textos son nuestra forma de acceder a los mundos ficcionales. Sin embargo, casos en los que esto parece posible pueden observarse en los siguientes ejemplos.

Atendamos primero a un caso típico de lectura e interpretación. ¿Qué ocurre con las supuestas inconsistencias que un texto presenta o las preguntas que un texto dispara sin tener una respuesta textual? Por ejemplo, una pregunta frecuentemente formulada en tono paródico por los lectores de las novelas de J. R. R. Tolkien señala la posibilidad de haberles pedido a las águilas que llevaran volando el anillo de Sauron hasta

Mordor y lo arrojaran a las entrañas del Monte del Destino.⁹ En este caso (y otros similares) la comunidad de lectores se ve obligada a ensayar una respuesta, para esta alternativa, que sea consistente con lo que dice el texto. Siguiendo los clásicos lineamientos de Eco en *Los límites de la interpretación* (1992: 32-46), no se podría argumentar que Gandalf “se olvidó” de esta posibilidad ya que no sería consistente con su caracterización. Así, una respuesta que complete este vacío y no altere el resto del mundo ficcional podría ser que “las águilas solo pueden entrometerse en los asuntos de la Tierra Media tangencialmente”, dejando el problema de exactamente por qué y hasta qué punto es “tangencialmente” para interminables discusiones en foros y wikis. Este ha sido un interrogante clásico de las teorías de la interpretación y sus límites precisos nunca han sido del todo convenidos, pero sí podemos asegurar que las comunidades de lectores constantemente dirimen estos asuntos y establecen consensos. Es de esta forma como los lectores afectan el mundo ficcional sin cambiar una coma del texto.

Puede agregarse que una subjetividad privilegiada como el autor posee una función especialmente poderosa para realizar este tipo de modificaciones directamente del mundo ficcional sin operar sobre el texto. Quentin Tarantino ha confirmado que muchos de los personajes de sus films están

⁹ Sería interesante indagar al respecto del origen mismo de esta objeción. ¿Los primeros lectores de Tolkien la hicieron? ¿La crítica atendió a este detalle? ¿Es la sociabilidad propia de los foros de Internet luego de las adaptaciones cinematográficas la que inaugura esta lectura? ¿O simplemente Internet funciona como caja de resonancia de una prolífica comunidad de lectores anterior a la sociabilidad digital? Nuestra intuición es que objeciones de este tipo responden a una forma de leer sumamente contemporánea, pero es una hipótesis que precisa demostrarse.

emparentados entre sí. Ese parentesco no está enunciado en ninguna película, sin embargo es admisible (no contradice nada que esté en los films y, de hecho, hay elementos que lo apoyan) y al ser pronunciado directamente por la persona que reconocemos que posee una función autoral superior sobre ese mundo ficcional (no sería lo mismo que lo dijera, por caso, Uma Thurman), podemos aceptar que tanto *Pulp Fiction* como *Unglorious Basterds* tienen lugar en el mismo mundo (y a su vez la comunidad de lectores podrá producir otras lecturas a partir de este dato). Del mismo modo, las declaraciones de J. K. Rowling asegurando que Dumbledore es homosexual fijan una serie de sentidos en el mundo ficcional sin tener que cambiar el texto.¹⁰

Podríamos seguir ampliando estas caracterizaciones, pero ese no es el objetivo del capítulo. Con todo, un último ejemplo despierta particularmente nuestro interés y abre una serie de posibilidades diferentes para pensar las relaciones entre interacción y mundos ficcionales. Se trata de la dialéctica dada entre las audiencias de las grandes franquicias que dilatan su publicación a lo largo del tiempo y los textos que las componen. ¿Cuál es la relación entre el *fandom* y una saga? ¿Cuánto impacto tienen las audiencias sobre los productos que consumen? Hay varias aristas para atacar esta cuestión. En primer lugar, es necesario reconocer la existencia de operaciones textuales directas que buscan modificar (quizás la palabra correcta sea “asimilar”) el mundo ficcional: los *fanfictions*. La composición de historias (cuentos, novelas, comics, hasta films) que tienen lugar en el mundo

¹⁰ Dado que el universo de Rowling continúa en expansión, esto puede cambiar en futuros agregados.

ficcional de una franquicia, que toman sus personajes, espacios, conflictos y se ajustan a sus reglas y datos (en términos de Pavel, el *Magnum Opus* y el “libro de reglas” que contiene lo que es posible en ese Universo) es una operación voluntarista sobre el mundo ficcional que rara vez tiene un impacto. El texto producido, más allá de su popularidad, no ingresa al *canon* y por lo tanto no modifica las representaciones comunitarias del mundo ficcional ni las instalaciones anteriores o posteriores de la franquicia. Su impacto en el mundo ficcional tiende a ser nulo. Las operaciones mediante las cuales se da esta exclusión son sin duda interesantes pero exceden los límites de este trabajo.

Un fenómeno asociado es el del llamado *wild mass guessing* (que podría traducirse como “especulación salvaje de la audiencia”) que, sin producir textos ficcionales no canónicos, realiza interpretaciones y proyecciones posibles hacia una obra inacabada a la manera de una apuesta. Esta curiosa —y ciertamente epocal— forma de leer ficciones con múltiples instalaciones (series televisivas, sagas de libros, sagas de películas, series de videojuegos, etc.) se vincula con algunos de los ejemplos que analizamos en este capítulo e indudablemente se relaciona con el modo de lectura lúdico/paranoico del lector del policial por cuanto toma del texto los indicios para aventurar una anticipación. También es posible sostener que el objetivo primero de esta forma de leer es llenar vacíos del texto que resultan incómodos para la consistencia, a la manera del ejemplo de Tolkien y las águilas. Pero esta interacción con el mundo ficcional se vuelve todavía más enigmática cuando la franquicia efectivamente confirma esa sospecha. Cuando este es el caso, como críticos nos encontramos ante un dilema muchas veces irresoluble: ¿se trata

de una anticipación acertada o de un acatamiento autoral? Coloquialmente: ¿los lectores la pegaron o el autor tomó la idea del público? En una entrada en su blog personal titulada “Korrasami is canon”,¹¹ Bryan Konietzko, el creador de la serie animada *Avatar: Legend of Korra*, reconoció públicamente que el romance entre la protagonista del título, Korra, y su compañera de aventuras, Asami, era real. Konietzko nunca señala directamente que la idea fue tomada de los fans, aunque reconoce que no era lo que inicialmente estaba planeado para los personajes y que a medida que la serie avanzó comenzaron a negociar con la cadena emisora esa posibilidad. Al margen del origen de la idea, sin duda los numerosos fanarts y slashers en redes sociales tuvieron un impacto en los creadores a la hora de enfrentar a la cadena y tomar esa decisión. Es difícil teorizar sobre este fenómeno por la sencilla razón de que es nuevo y que todavía hay algún tabú alrededor. Las audiencias nunca fueron tan grandes y nunca estuvieron tan conectadas con los realizadores como lo permite actualmente la interacción a través de redes sociales o los masivos estudios de mercado. Si se acepta que estas ideas originadas en el público pueden modificar las decisiones autorales, entonces se está en condiciones de reconocer una forma de la interacción contextual que modifica los mundos ficcionales directamente y, en consecuencia, afecta los textos.

Estos fenómenos no son exclusivos de nuestra contemporaneidad, pero se han visto exacerbados por las nuevas tecnologías de comunicación y la existencia de derechos de propiedad intelectual. La constitución de mundos ficcionales

¹¹ <https://bryankonietzko.tumblr.com/post/105916338157/korrasami-is-canon-you-can-celebrate-it-embrace>.

por una pluralidad de agentes actuando independientemente es típica de la literatura medieval (tanto de la literatura ar-túrica como de la épica), donde a lo largo de décadas diferentes autores escribían continuaciones y obras que hoy llamaríamos precuelas y *spin offs*. Sin embargo, con la ausencia de una noción de propiedad intelectual sobre las obras y los mundos ficcionales, todos los textos poseían el mismo nivel de autoridad para definir el canon del mundo ficcional. Más tarde, con el auge de la literatura impresa serial en el siglo XIX, cuando las obras se escribían y publicaban fragmentariamente en los periódicos, el público lector ya podía influenciar a los autores sobre el desarrollo posterior del texto.

A grandes rasgos, más allá de estos y otros muchos ejemplos que podríamos traer a colación, consideraremos que existen distintos niveles de interacción en un texto según permita a los usuarios intervenir en el mundo ficcional. Marie Laure Ryan (2015: 176-184) presenta una división en cuatro niveles de interacción, que abarcan desde la modificación ergódica de la mera “textura” a la posibilidad de alterar los acontecimientos de la historia. Un primer nivel afecta sólo la superficie física del medio, es decir, la forma en la que se nos presenta materialmente. El segundo nivel no implica cambio alguno en la historia ni en el mundo en sí mismo, pero, a diferencia del nivel anterior, permite intervenir sobre la construcción discursiva de la narración, esto es, sobre el texto. Un ejemplo clásico nacional es *Rayuela*, donde la forma de lectura escogida tendrá efectos únicamente en este aspecto. En el tercer nivel, la interacción permite modificar la historia narrada pero solo dentro de un número limitado de opciones. Esta es la característica que define los libros de *Elige tu propia aventura*, también habitual en los RPG y otros géneros

de videojuegos. Por último, el cuarto nivel se refiere a la posibilidad de modificar el mundo y la historia en tiempo real sin un límite predefinido de opciones. Según Ryan, todavía no se ha alcanzado este nivel en las ficciones digitales, si bien los *sandbox* tratan de lograr ese efecto con resultados variados. Solo en los juegos de rol, donde está presente un role-master (un ser humano con capacidad de improvisación), es posible encontrar este tipo de flexibilidad en relación con mundos ficcionales específicos.

4.4. Poéticas de la interacción

Hasta aquí hemos observado la interacción según un eje que estratifica nuestra capacidad de interferencia con los sucesos del mundo ficcional representado. A continuación nos detendremos en la forma en la cual se presentan las posibilidades de acción interactiva para los sujetos involucrados. No se trata de un cambio del objeto sino de perspectiva: en lugar de “hasta dónde podemos llegar” nos preguntaremos “qué es lo que hacemos” al interactuar.

Ryan (2015: 162-165) viene de nuevo en nuestra ayuda al presentar una clasificación sencilla articulada sobre dos variables: interacciones externas e internas, por un lado, y por otro, “ontológicas”¹² y exploratorias. Las interacciones externas son aquellas en las que el sujeto interviene sobre el mundo ficcional desde afuera, como una suerte de Dios que

¹² Resulta llamativo el nombre elegido por Ryan para esta categoría, dado que no se trata del conocimiento de las cosas que existen en un sentido general sino de su posibilidad de ser afectadas, con lo que quizás una denominación como “agentivas” o “afectadoras” hubiera sido más coherente.

participa de la acción a una distancia segura; las internas, por el contrario, implican que el sujeto “entra” en el mundo ficcional y es afectado directamente por lo que allí sucede. En cuanto a la otra variable, las interacciones ontológicas se distinguen de las únicamente exploratorias en que la intervención del sujeto en las primeras tiene la capacidad de modificar el mundo ficcional y los sucesos que allí transcurren, mientras que en las segundas su participación se limita a elegir qué observar en cada momento.

Varios son los ejemplos para los cruces posibles entre estas variables. La interacción externa-ontológica es característica de los videojuegos en los que controlamos un cursor y no un avatar específico, tales como los RTS, juegos estilo *Civilization* o *Theme Park*, *FTL: Faster Than Light*, etc. Un ejemplo literario es el *Cien mil millones de poemas* del grupo Oulipo, donde tenemos la posibilidad de combinar versos de diez sonetos diferentes hasta en cien mil millones de resultados posibles. La interacción externa-exploratoria es más difícil de hallar: podemos pensar en un sujeto observando una granja de hormigas desde distintos ángulos. Ryan da el ejemplo de algunas ficciones hipertextuales (como *Afternoon* de Michael Joyce) en las que el usuario puede ampliar y explorar los distintos rasgos del mundo sin encarnarse en un avatar ni intervenir sobre el desarrollo de la historia. *Rayuela* es, una vez más, ejemplo de esto. En lo que atañe a la interacción interna-ontológica, es la que caracteriza los videojuegos en los cuales personificamos a un avatar, como todos los FPS, los juegos de plataforma, los RPG, etc. *Elige tu propia aventura* provee estas experiencias interactivas. Por último, la interacción interna-exploratoria resulta, en comparación, menos común: se da en aquellos relatos donde habitamos el

mundo ficcional sin poder modificar nada de lo que sucede en él, como si fuéramos fantasmas carentes de toda agentividad. Esto puede darse en algunas puestas teatrales en las que el público se mezcla con los actores sin por eso afectar o modificar el desarrollo de la obra, como por ejemplo la obra de teatro interactiva *Tamara* de Pablo Sodor.

Una aproximación eufórica a estos fenómenos ha llevado con frecuencia a postular consideraciones algo exageradas e ingenuas respecto de la posición del lector frente al texto. A menudo, la reflexión acerca de las formas de la interacción conduce a una especulación sobre la lectura y la libertad, que prototípicamente considera que los hipertextos, videojuegos o la literatura experimental confirman la mentada “muerte del autor”. Vale la pena aclarar que ninguna de estas formas de relacionarse con los textos es más “libre” que otra y que pregonar que en estos textos los lectores están en igualdad de condiciones con el autor es perder de vista el diseño de estos objetos. De lo que se trata, en todos los casos en los que contamos con dispositivos sensibles de ser modificados por la práctica de la lectura, es de una serie de opciones fijas que un autor ha colocado para ser seleccionadas. Todo texto interactivo está anclado en cierta *previsibilidad*, es decir, hay una serie de *inputs* esperables que han sido establecidos como disparadores de ciertos *outputs* que el texto puede otorgar en respuesta. Más importante que establecer qué *inputs* obtienen qué *outputs* es el factor de que el ingreso de un *input* inesperado no obtendrá ningún *output*. Aarseth llama a este fenómeno “aporía” y es bastante conocido por cualquier jugador de aventuras gráficas que realiza un razonamiento para resolver uno de los problemas planteados para solo descubrir que no tiene manera de implementar esa

solución. O todavía más esquemáticamente podemos hallarlo en un tropo de los juegos de aventuras: donde un árbol caído bloquea el avance del avatar jamás podremos treparlo y seguir camino. Las interacciones en un mundo ficcional tienen que darse del modo en que está esperado que se den. Este fenómeno, que es la contracara de la aporía, recibe el nombre de “epifanía”: el momento en el cual el usuario descubre la clave oculta en el texto (Aarseth, 1997, 90-92).¹³ Esta “negociación” con el juego hace y deshace nuestra representación del mundo ficcional y necesariamente transfigura a cada paso nuestra imagen de la historia que estamos experimentando. Cuando jugamos una aventura gráfica como el *Grim Fandango*, es normal y esperable que hagamos que Manny Calavera, nuestro avatar, realice varias acciones que no lleven a nada, que fracasen en la resolución de los puzzles y que varias cadenas de acciones queden inconclusas o truncas alternativamente. Cuando finalmente damos con la solución, o con *una* solución, lo más probable es que el mundo ficcional reaccione como si nunca hubiéramos realizado todas esas acciones truncas e inconclusas, simplemente por el hecho de que el motor del juego no las estaba *trackeando* (no las estaba guardando en su memoria). De esta forma, el jugador está obligado a descartarlas para poder construir un

¹³ Aarseth realiza un análisis muy detallado de las diferentes formas en las que un texto puede ser ergódico y en qué sentidos varía cada uno de ellos. Asimismo, su interesante análisis de la semiótica del videojuego en dos niveles podría resultar de utilidad para entender la relación entre las posibilidades fijas y las representaciones obtenidas. No es el objetivo de este trabajo indagar en esos detalles, pero el lector interesado podrá consultar, respectivamente, su tipología textual (Aarseth, 1997, 62-65) y su modelo de estructura de los componentes del videojuego (103-105).

sentido coherente y continuar con la interacción.¹⁴ La noche interminable de Rubacava puede tomarnos varias semanas de intentos más o menos afortunados, pero en el mundo ficcional siempre va a durar eso: una noche. Nadie en el mundo ficcional recordará nuestras ideas descabelladas para solucionar los puzzles.

Sin embargo, aun cuando están diseñados específicamente de esa forma, tampoco podemos aceptar simplemente que los textos interactivos son absolutamente predecibles. En su libro *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*,¹⁵ el crítico danés Jesper Juul desarrolla el concepto de “emergencia”, el cual trata, justamente, de contener todas aquellas interacciones que escapan a lo establecido por un programa pero que logran cumplir los objetivos propuestos por el sistema. Un ejemplo corriente de emergencia consiste en la utilización de *bugs* o *glitches* de programación para obtener una ventaja: una pared que no debería

¹⁴ Para un análisis detallado de este caso, véase “Elogio del tiempo muerto” (Vila, 2011).

¹⁵ El libro de Juul nos resulta especialmente interesante para analizar el alcance de la perspectiva de los mundos ficcionales. Aunque en principio este teórico danés negaba la importancia de la narrativa dentro del videojuego, en este libro marca un giro en sus consideraciones tempranas y subraya, desde el título, el componente ficcional dentro de estas obras. Para Juul, en el videojuego el jugador experimenta el cruce de dos mundos: el real (actual), donde funcionan las reglas sobre las que debe operar, y el mundo de la ficción, que funciona de base para permitir una sesión prolongada de juego (en oposición a juegos sin desarrollo de mundo, fundamentalmente emergentes, y de sesiones breves). Lo que aporta la ficción para el análisis de Juul no es un elemento menor: se trata, nada menos, que de la motivación, aquello que le otorga al jugador un objetivo y una razón por la cual aceptar las reglas del juego. Sin el componente ficcional, las reglas no pueden funcionar, y generalmente debe sustituirse por una motivación externa.

poder escalarlo pero sobre la que el avatar puede apoyarse para saltar un obstáculo, la muerte voluntaria para transportarse a un punto de un nivel más rápidamente, perder sistemáticamente para manipular las variables matemáticas de un sistema de juego, etc. Juul señala la existencia de videojuegos contruidos enteramente sobre esta imprevisibilidad: aquellos que a partir de una cantidad mínima de *inputs* permiten una posibilidad infinita de *outputs*. Juegos como el *Tetris* o el *Arkanoid* cuadran perfectamente con esta tipología que Juul llama juegos “emergentes”. Pese a ello, son estos textos, precisamente, los que presentan mayores dificultades para proyectar un mundo ficcional. No es que no podamos desarrollar un mundo ficcional a partir de ellos (hasta puede ser divertido), pero debemos imaginar mundos radicalmente antimiméticos e insólitos para ir más allá de la superficie del texto con el que interactuamos. ¿Qué demiurgo perverso crearía el mundo del *Tetris*? Por contraposición, Juul plantea una serie de juegos que contienen una cantidad extensa de *inputs* y una posibilidad mucho más reducida de *outputs*. A estos los llamará juegos “progresivos”, y cuentan en sus filas las aventuras (gráficas o textuales), los RPGs y las plataformas, entre otros. Es decir, aquellos juegos que podemos vincular más fácilmente a una historia y, por lo tanto, a un mundo ficcional. Pero los juegos de esta tipología, señala el autor, también son sensibles a la emergencia. El problema, podemos señalar, es que la emergencia como forma específica de interacción también vulnera la inmersión ficcional, como sucede cuando las reglas de un juego atentan contra la coherencia de un mundo ficcional. Esto provoca un efecto comparable al que se produce cuando hay quiebre en el verosímil de una novela.

4.5. Algunos problemas de la relación entre interacción e inmersión

Todas las clasificaciones mencionadas hasta aquí (más otras muchas que hemos dejado de lado) pueden funcionar como herramientas útiles al momento de organizar nuestro análisis de un corpus, así como también para detectar los puntos de tensión donde las categorías se resquebrajan. Sin embargo, identificar el análisis de un problema con sus posibles subclasificaciones rara vez les hace justicia a aquellos aspectos que lo vuelven digno de nuestra atención. Si bien esto es cierto respecto de todos los temas trabajados en este libro, resulta especialmente relevante al enfocar las cuestiones abordadas en este capítulo. Inmersión e interacción, por separado o en conjunto, son elementos insoslayables para pensar la forma en la que los mundos ficcionales forman parte de nuestro mundo. Ambas pueden funcionar como problemas conceptuales (capaces en sí mismos de abarcar la totalidad de nuestra relación con la ficción) y, a la vez, como criterios clasificatorios que intentan discernir formas o grados de inmersividad o interactividad.

Tal vez la dificultad mayor para plantear estos problemas no consista en esta amplitud de los conceptos en cuestión, sino en los obstáculos que surgen cada vez que intentamos pensar la interacción y la inmersión en la dinámica del dispositivo semiótico-mundo. Ya establecimos más arriba que no son los mundos, en principio, los que pueden ser más o menos inmersivos ni más o menos interactivos, sino que esta es una propiedad de la textura que afecta su representación. Si definimos un mundo ficcional como una serie de objetos contruidos a partir de dispositivos semióticos, que incluyen dentro de sí todas las posibilidades involucradas en ellos,

entonces la diferencia entre un mundo ficcional que se construye a través de un texto interactivo (ergódico) y otro que se construye por un texto no ergódico es, en última instancia, una diferencia respecto de los contrafácticos involucrados. Por ejemplo, en *Romeo y Julieta* los dos protagonistas mueren al final, con lo que la posibilidad de que vivan felices para siempre tiene el estatuto de un contrafáctico dentro de este mundo. Podría haber sucedido, pero no sucedió. En cambio, en un hipotético videojuego en el que tengamos la posibilidad abierta de salvar a Julieta, a Romeo o a ambos, cada una de estas posibilidades estarán disponibles en el mundo ficcional y no serán por lo tanto contrafácticos en el mismo sentido. Ello no significa que en el mundo de este eventual videojuego no existan contrafácticos, sino que los mismos ahora podrían dividirse en aquellos possibilitados por el *output* del juego y aquellos que no lo estén. Por ejemplo, quizás el videojuego permite salvar a Julieta y/o a Romeo, pero no ofrece la posibilidad de que además los padres de sus respectivas familias sean asesinados. A las reglas internas del mundo ficcional, que dicen que por ejemplo Romeo es un ser humano y no puede lanzar fuego por la boca, se suman las reglas codificadas en la textura del dispositivo ficcional, como la mencionada restricción respecto del parricidio. En última instancia, el mundo ficcional como conjunto de objetos, reglas y potencialidades no cambia en sí mismo; cambian sus posibilidades de realización.

Una diferencia que no hemos establecido hasta ahora, y que no desarrollaremos en detalle, es la que distingue la interacción entre un sujeto y una “máquina” y la de un sujeto y otro/s sujeto/s que interactúan “dentro” de un mundo ficcional. La misma se observa con claridad en la conocida

distinción entre videojuegos single-player y multiplayer, pero también es aplicable a otras experiencias lúdicas que implican la posibilidad (o necesidad) de involucrar a más de un sujeto, ya sea en tiempo real o con interacciones aisladas entre sí.¹⁶ Estos tipos de interacción por lo general implican posibilidades diferentes respecto de cómo entenderemos el mundo ficcional en juego y su permeabilidad a nuestros esfuerzos por modificarlo. De todas formas, no es posible generalizar en este aspecto, ya que por ejemplo muchos juegos no presentan variaciones en su construcción del mundo ficcional si se los juega en modo single-player o multiplayer. El mundo ficcional del *Street Fighter* no parece más interactivo porque tras el avatar de Ryu opere la voluntad de uno de nuestros amigos en vez de un código programado. Analizar qué aspectos de la construcción y representación del mundo son modificados por la interacción ergódica de más de un sujeto requeriría un trabajo puntual sobre cada caso y es una línea de estudio muy promisoría.

Es perfectamente posible trasladar el tándem inmersión/interacción para pensar en marcos teóricos que no ponen el acento en los mundos ficcionales. Por ejemplo, una teoría que tenga como objetivo pensar la relación entre la subjetividad del lector y del autor bien podrá hablar de la interacción que se da entre ellos y de la inmersión del lector en la mente (o incluso el “mundo”) del autor. La hermenéutica filosófica

¹⁶ Aunque Doležel (1998) no escribe pensando en la interacción sujeto-texto sino únicamente en la interacción entre las entidades situadas dentro de un mundo ficcional, puede emparentarse esta distinción con la que provee en su libro *Heterocosmica* respecto de los mundos “unipersonales” (como el de Robinson Crusoe durante buena parte de la novela) y “multipersonales”.

basada en la obra de Heidegger y Gadamer está sin duda atravesada por estas categorías, empleadas a menudo para referirse a la forma en que se produce una interpretación significativa en horizontes históricos o culturales específicos. A su vez, interacción e inmersión también son problemas a menudo relacionados con los estudios sobre medios (en el sentido amplio del término): desde el papiro hasta la cultura digital, pasando por las modificaciones en la historia de la lectura y la división entre medios “fríos” y “calientes” de McLuhan (2007).

Existe, sin embargo, una forma de relacionarse con los mundos ficcionales en la cual la interacción (en el sentido específico) y la inmersión no ocupan un lugar central. Esto sucede cuando ceden su lugar a la “contemplación”, es decir, a la teoría. Solo en la medida que recreamos teóricamente las condiciones inmersivas e interactivas de un mundo e intentamos entenderlo como una entidad independiente de la relación concreta que tienen con un sujeto, aparece el mundo ficcional como un objeto “en sí”, un artefacto cuyas partes podemos diseccionar y clasificar. En este sentido, inmersión e interacción son tanto aquello que justifica el interés (teórico o no) por los mundos ficcionales, como elementos que dificultan la posibilidad de abstraer dichos mundos de las prácticas concretas con las cuales los atravesamos. Así, la construcción de wikis ficcionales forma parte de lo que llamamos “teoría”. Solo a partir de esta abstracción es factible transformar el cúmulo de experiencias que tenemos de cada mundo ficcional en una serie de generalizaciones que apunten a su constitución como un espacio independiente. Pero este proceso no debería hacernos olvidar que la posibilidad de sumergirnos en un mundo e interactuar con él está siempre en

el horizonte de nuestro análisis, dado que no son abstracciones lógico-semánticas lo que buscamos comprender.

La interacción (no necesariamente ergódica) y la inmersión, en sentido amplio, están presentes no solo en cualquier concepción que tengamos de los mundos ficcionales, sino que incluso se vuelven difíciles de distinguir entre sí. ¿No es cierto, acaso, que la inmersión consiste en una ilusión de interactividad? Nos sumergimos en un mundo ficcional en la medida que nos imaginamos capaces de interactuar directamente con los objetos y personajes que contiene. Nos resulta inmersivo aquello que podemos extraer de las relaciones específicas en las que está involucrado (relaciones con cadenas de signos, relaciones con otros objetos y episodios del mundo ficcional) y ser llevado a otras posibles relaciones de las que potencialmente formamos parte. El desarrollo altamente industrializado de franquicias ficcionales transmediales que mencionamos en la introducción se apoya en este mismo fenómeno, al igual que la obsesión contemporánea por los memes y el fanfic. Todo se puede utilizar, todo se puede expandir.

Capítulo 5

Funciones extensionales e intensionales

5.1. Extensión e intensión: para un análisis formal de los mundos ficcionales

Desde un principio señalamos que el análisis narratológico es uno de los campos donde la teoría de los mundos ficcionales ha intervenido de forma más directa. Las preguntas por la construcción de un relato y por los bloques de sentido que dan forma a un mundo ficcional están íntimamente relacionadas y a menudo es imposible separarlas, que no resulta extraño que la narratología estructural “clásica” (tal como aparece en autores como Todorov, Genette, o Barthes)¹ encare muchos de los problemas a los que haremos alusión en este capítulo, o al menos los presuponga.

El movimiento principal que realizan las teorías basadas en los mundos ficcionales consiste en desplazar del centro del análisis la secuencia narrativa para poner el énfasis en la construcción del mundo ficcional que da lugar a esa secuencia. La descripción ya no estará basada en la identificación de núcleos del relato, sino más bien en la disposición de los elementos que hacen posible las distintas narraciones que sucederán en ese ámbito. En cierto sentido, es un pasaje de

¹ Nos referimos a enfoques como los compilados en el volumen colectivo *Análisis estructural del relato* editado por Roland Barthes *et al.* (1970). Es sabido que varios de los autores mencionados (especialmente el mismo Barthes) se distanciaron de este tipo de análisis formal más tarde en su carrera.

la Historia a la Geografía, al menos si se considera que esta última disciplina también incluye los efectos del territorio en las poblaciones que lo ocupan. No deja de ser cierto, sin embargo, que en el ámbito de los personajes (o “agentes”) las diferencias son más difíciles de percibir, dado que forman parte tanto del “estado de cosas” que conforma un mundo ficcional como de los relatos que lo atraviesan.

Uno de los aportes más significativos al análisis semántico de la ficción es la diferenciación de los planos (o modos) extensional e intensional como dos niveles de análisis independientes pero estrechamente relacionados entre sí. Es Lubomír Doležel (1998: 135) quien ha empleado esta terminología de modo sistemático en el ámbito de la teoría de los mundos ficcionales, tomándola prestada de la lógica, donde tiene un significado algo diferente.² Doležel reconoce su deuda con Frege por su clásica distinción entre “sentido” (*Sinn*) y “referencia” (*Bedeutung*), que aluden, respectivamente, a la forma en la que una cosa es presentada y a la cosa en sí. Por ejemplo, “Aristóteles” y “el autor de la *Ética Nicomaquea*” tienen la misma referencia, pero implican diferentes sentidos por cuanto resaltan aspectos diferentes de aquello que representan. Doležel equipara la referencia con la extensión, y el sentido con la intensión. En el análisis de un corpus, por ejemplo una novela, el análisis *extensional* se referirá a la configuración de las cosas existentes en el mundo de esa novela, mientras que el análisis *intensional* aludirá a la forma en la que son

² En lógica, la extensión de un conjunto C equivale a todos los individuos que pertenecen a C, mientras que la intensión se refiere a un conjunto de propiedades P que un individuo cualquiera debe tener para pertenecer al conjunto C. En *Fictional Worlds* de Pavel (1986: 108) estas expresiones no aparecen con el mismo significado que en Doležel.

presentadas esas cosas, y por lo tanto dependerá de la textura particular del objeto semiótico por analizar.

Cuando se entra en contacto con algún dispositivo semiótico que implica la creación de un mundo ficcional, lo inmediatamente percibido es el plano intensional: única vía de entrada que tenemos para reconstruir el universo extensional (que normalmente llamamos “mundo ficcional”). Así pues, para saber que en el mundo ficcional de *Alien* existen los xenomorfos, primero es necesario que los contemplemos de una forma definida por el “estilo” o “textura” del medio (determinados ángulos de la cámara, iluminación, el soundtrack empleado en escenas en las que aparecen, diálogos en los que se los menciona). Nunca podríamos acceder al xenomorfo “en sí”, librado de los signos que lo señalan. Con todo, es posible imaginar y representarnos el mundo ficcional de *Alien*, y es muy habitual que si no estamos particularmente interesados en las dimensiones técnicas del medio (si no somos estudiantes o críticos de cine, por ejemplo) recordemos el mundo ficcional por sus características extensionales antes que por los detalles de su presentación intensional. Dicho de otro modo: recordamos el contenido de las historias, sus personajes y características, más que su forma. Sólo el formalista empedernido recordará a *Madame Bovary* principalmente por el uso del estilo indirecto libre: la mayoría de nosotros recordaremos a Ema y a Charles, al ambiente rural y algunos otros elementos de ese tenor. El ejemplo de *Alien* es, de todas formas, complejo, ya que es muy difícil pensar en el xenomorfo sin pensar también en la forma incompleta en la que normalmente nos es mostrado. Frecuentemente, cuanto más obstaculiza lo intensional la representación completa de lo extensional, más indisociables se vuelven los dos planos.

A simple vista, esta distinción parece ser solo una forma más sofisticada de referirse a los binomios clásicos del análisis de la ficción: forma y contenido, signifiante y significado, *sujet* y *fable*. Sin duda, el tándem intensión/extensión está relacionado con estos términos y mucho de lo que abarcan podría englobarse en ellos. Las diferencias principales aparecen con más claridad en las limitaciones del análisis dentro del marco de los mundos ficcionales que en el significado de estas categorías. En otras palabras, es en el modo de identificar y relacionar los distintos operadores en el plano extensional e intensional donde la riqueza y especificidad de este modo de análisis se hace visible.

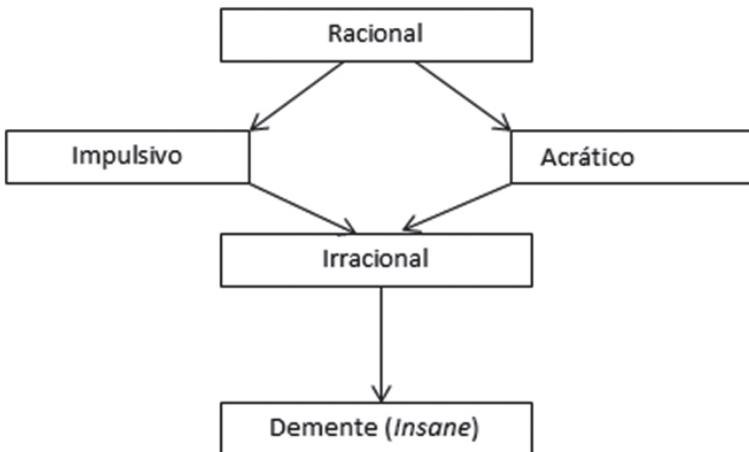
Empezaremos por concentrarnos en dos aspectos de distinto alcance que forman parte, para Doležel, del análisis extensional: la teoría de la acción, un aspecto muy puntual en el que la narratología orientada a los mundos ficcionales hizo (a nuestro juicio) un aporte interesante, y luego a los cuatro “operadores” extensionales más importantes.

5.2. La teoría de la acción

En *Tiempo y narración*, Paul Ricoeur declara que “la composición de la trama se enraíza en la pre-comprensión del mundo de la acción” (1995: 131). Dicho de otro modo, la configuración de un relato presupone la idea de que es posible organizar nuestra experiencia en el mundo como una red conceptual de acciones, agentes y motivaciones interdependientes entre sí. Para Ricoeur, esta comprensión de la acción forma lo que él llama “mímesis I”, mientras que su configuración propiamente narrativa, que puede ser analizada desde la narratología y no ya desde alguna variante de la antropología,

es la “mímesis II”. Indudablemente su intención está marcada por el método hermenéutico, que se basa en gran medida en la capacidad para analizar esta interacción (a la que se suma la “mímesis III”: el punto en el que nuestra experiencia es cambiada a través de la historia configurada por las mímisis anteriores). Doležel, como de costumbre, se apoya en la filosofía analítica para establecer una clasificación de la acción, aunque no es para nada imposible encontrar algunos puntos en común con Ricoeur, en particular por su mutua recurrencia a la *Poética* de Aristóteles, cuyo concepto de *mimesis praxeos* y las clasificaciones que supone pueden ser halladas en ambos teóricos.³

Doležel (1998: 71) propone el siguiente cuadro para clasificar el tipo de agencia de las distintas entidades que existen en un mundo ficcional:



³ Doležel (1998: 71) cita a varios autores que hacen referencia a la teoría de la acción racional.

Estas etiquetas definen lo que él llama “*Action modes*” y, en principio, sería posible atribuírselas a los entes de casi cualquier mundo ficcional. Es obvio que, como señala Ricoeur con relación a las categorías aristotélicas sobre el carácter moral o inmoral de los actos de los personajes en la tragedia, estas categorías no son más que una traspolación de nuestra forma de clasificar la acción en la vida cotidiana en un marco cultural determinado. Pese a este carácter intuitivo y relativamente arbitrario, su uso tiene ventajas para caracterizar extensionalmente los agentes de un mundo ficcional.

La acción racional es aquella dominada por el ejercicio del “silogismo práctico”, según el cual entre un deseo o intención y su realización seguimos la vía más conveniente conforme a nuestra capacidad. El modo impulsivo supone la disminución (pero no la total supresión) de la capacidad racional, que es reemplazada por lo emocional y por la acción no premeditada y espontánea. El modo acrático, la categoría menos transparente, es aquel en el cual el agente sigue un curso de acción que es perjudicial para sus intereses. Consiste en la negación del presupuesto de que obrar correctamente depende de entender correctamente el mundo, y de ahí que resultara una gran dificultad para las filosofías intelectualistas de la antigua Grecia.⁴ Es, evidentemente, uno de los principales modos de la tragedia. El modo irracional se define por ser un paso intermedio entre el impulsivo y el acrático, por

⁴ Platón presenta el problema en su *Protágoras* (352b-358d), donde Sócrates niega que pueda actuarse de forma errónea con conciencia plena de estar actuando mal. Aristóteles describe la *akrasia* desde una perspectiva diferente en su *Ética* a Nicómaco y establece los casos en los que un conocimiento y un apetito contrario pueden producir acciones de este tipo (VII, 2-3).

un lado, y la total insania, por el otro. La irracionalidad todavía implica alguna motivación, aunque más no sea difusa. La insania es, para Doležel, exactamente igual a lo que él llama la *n-force*, es decir, la fuerza totalmente irracional de un fenómeno natural, como un tornado. Un agente dominado por este modo de acción ya no preservará rasgo alguno de racionalidad, por ende, tampoco de motivación.

De más está decir que esta clasificación es gradual y no discreta. Casi cualquier ejemplo mínimamente complejo puede entrar simultáneamente en más de una categoría. Además, los agentes de un relato pueden oscilar y actuar de diversos modos sin por eso cambiar de identidad. No obstante, una clasificación que atienda a sus rasgos más frecuentes puede decir cosas interesantes sobre un mundo ficcional. Por ejemplo, los villanos clásicos de Batman incorporados en este esquema: existen villanos relativamente racionales, como el Pingüino o Gatúbela; villanos impulsivos, como Hiedra Venenosa; villanos acráticos, como el Acertijo; y villanos irracionales, como el Joker. Sin embargo, cualquier *connaisseur* sabe que esta categorización no hace justicia a la totalidad de manifestaciones del mundo ficcional de DC, y que hemos tenido variedades importantes en la racionalidad de estos personajes, sobre todo en el caso del Acertijo y el Joker. Este último ha sido representado en ocasiones como un ser absolutamente privado de motivaciones, que actúa con la fuerza caótica de la naturaleza. Pero también ha sido presentado como un brillante estratega que persigue el objetivo puntual de asesinar o humillar al héroe. El mismo Batman oscila entre sus representaciones más racionales (el mejor detective del planeta) e irracionales (un loco vengativo disfrazado). Pensar en estos modos de acción y en esta simple categorización

de Doležel puede ser una herramienta narratológica útil para contrastar variaciones de un mundo ficcional (ya sea dentro de un medio o a través de varios). En este sentido, puede ayudarnos a estructurar la interacción entre distintos agentes de un mundo ficcional y a compararlos con otros, por ejemplo al interrogarnos por los modos de acción que prevalecen en *Canción de hielo y fuego* y en *El señor de los anillos*.

Asimismo, reflexionar sobre el modo de agentividad de las entidades que pueblan un mundo ficcional puede conducir a preguntas sobre los modos de acción propios de las entidades no-humanas. Más allá de los ejemplos obvios que constituyen los objetos “con vida propia” (como el anillo de Sauron), resulta difícil abandonar el antropocentrismo y pensar de qué modo los objetos más inertes afectan activamente los mundos ficcionales y cómo interactúan sus potencialidades con las de otros objetos. Por este derrotero se llega a formulaciones como las de Bruno Latour y su *Actor-Network Theory*, o a ontologías como las de Graham Harman (2015) y Steven Shaviro (2011), quienes abordaron desde distintos ángulos los modos de existencia y de actuación más allá de la división entre humanos y no-humanos. Podemos pensar, por ejemplo, en el vestido rosa de “Chanel” que Marge Simpson adquiere en el capítulo “Escenas del conflicto social en Springfield” (Temporada 7, Cap. 14). Normalmente pensamos en ese capítulo a partir del deseo fallido de Marge y el contraste con la realidad de su familia. Sin embargo, puede resultar sugestivo pensar en el funcionamiento de este episodio a partir de la capacidad del propio vestido para actuar sobre los distintos elementos del mundo ficcional y para experimentar diversos estados, sin que esto implique antropomorfizarlo ni asignarle una motivación al vestido en sí. Otro ejemplo son

los fantasmas del Pac-man, cada uno de los cuales está programado para seguir un patrón de movimientos diferente y alterarlo (o no) según el avance del jugador. En este sentido, a los fantasmas diseñados para seguir y emboscar al jugador podemos asignarles una dosis de racionalidad que no poseen aquellos que se mueven por el mapa de forma relativamente azarosa.

Como en tantos otros casos, las categorías posibles que surgen de pensar en los modos de acción de las entidades ficticiales no son tan importantes en sí mismas como las preguntas a las que pueden conducirnos. Desde un punto de vista extensional, su importancia radica en que son la articulación entre las disposiciones estáticas de un mundo ficcional (p. ej. la capacidad de un vestido de afectar y ser afectado de determinada manera) y la realización en sí del relato y sus peripecias.

5.3. Operadores extensionales

El núcleo del análisis extensional se encuentra, para Doležel, en las restricciones modales que estructuran cada mundo ficcional. Cada uno de estas restricciones implica una serie de operaciones que le dan forma a las tramas que se desarrollarán en él. Existen, en principio, cuatro tipos de operadores que pueden encontrarse en casi cualquier mundo ficcional:

- ▶ Operadores aléticos: se trata de las determinaciones más generales de aquello que es posible, imposible o necesario en el/los mundo/s en cuestión. Por ejemplo, en el mundo de DC Comics, es posible para un kriptoniano poseer super fuerza, la capacidad de volar y otros poderes

imposibles para los seres humanos (tanto en nuestro mundo actual como en el ficcional) gracias al efecto del “Sol amarillo”. En ese mismo mundo, es imposible para un kriptoniano usar dichos poderes bajo la influencia de un “Sol rojo”. En gran medida estos operadores son asimilables a las leyes de la naturaleza de cada mundo.

- ▶ Operadores deónticos: determinan aquello que está permitido, prohibido o que es obligatorio en un mundo ficcional. Reflejan la estructura moral y sus divisiones, por lo que dependen de que en el mundo ficcional exista algún tipo de sociedad y agentes motivados. Por ello son menos generales que los aléticos, que en principio pueden aplicarse a cualquier relato.
- ▶ Operadores axiológicos: expresan la valoración de algo por los (o algunos) integrantes del mundo ficcional. Doležel los divide en “bueno”, “malo” e “indiferente”. Aunque en principio es también posible pensar en mundos ficcionales que no contengan agentes capaces de realizar estas valoraciones, en la práctica es muy difícil imaginar el desarrollo de un relato ficcional que no contenga algo que sea considerado deseable o indeseable por alguien o algo. Es productivo pensar el operador axiológico a partir de los términos “deseable (bueno)”, “indeseable (malo)” e “indiferente”, aun cuando esto puede ser discutible en muchos casos, pues lo “deseable” y lo “malo” no necesariamente se oponen.
- ▶ Operadores epistémicos: expresan lo conocido tanto como lo desconocido o lo que solamente es “creído” en un mundo ficcional. Efectivamente, son numerosos los

relatos que juegan con la idea de que en el mundo en el cual se desarrollan hay elementos que son incognoscibles o que, al menos, su conocimiento requiere algún tipo de situación extraordinaria.

El siguiente esquema de Doležel (1998: 114) sintetiza estos operadores:

Cuantificador	Alético	Deóntico	Axiológico	Epistémico
E algo	M posible	P permitido	G bueno	K conocido
-E nada	-M imposible	-P prohibido	-G malo	-K desconocido
-E- todo	-M- necesario	-P- obligatorio	-G- indiferente	-K- creíble

El lector medianamente atento, sin duda, habrá notado que existen ciertas discordancias en el alcance de estos cuantificadores. Las restricciones aléticas son un componente esencial de cualquier mundo ficcional, puesto que determinan en un nivel básico cómo está formado ese mundo en lo respectivo a sus leyes más fundamentales. Los operadores restantes parecen depender de los personajes y sus motivaciones, y rara vez pueden aplicarse por igual a la totalidad de los elementos que componen un mundo ficcional. Son juicios sobre estados de cosas (“no está permitido [para la sociedad en cuyo marco transcurre el relato X] que una mujer casada se reúna con hombres sin la presencia de su marido”). Doležel diferencia el alcance de los operadores entre “codexales” (aquellos que afectan por igual todo el mundo ficcional) y “subjctivos” (aquellos que solo afectan alguno de sus componentes). En un mundo donde solo las mujeres tienen acceso a cierto conocimiento, los cuantificadores epistémicos diferirán en uno y otro sexo. En cambio, puede

hablarse de un cuantificador deóntico codexal en un mundo donde la sociedad por igual reconozca que el adulterio está prohibido.⁵

Es importante tener presente que nuestra reconstrucción de los operadores se vincula con dos elementos inevitables: en primer lugar, el principio de divergencia —que discutimos en el Capítulo 2—, según el cual todo lo desconocido del mundo es equiparado con nuestro mundo actual. Por ese motivo, asumimos que si no se sugiere (explícita o implícitamente) una diferencia en cualquiera de estos cuantificadores, este funciona igual que en nuestro mundo. En segundo lugar, hay que recordar que todos estos operadores dependen del punto en el que decidimos “cerrar” un relato. Nada impide que mientras el mundo siga siendo objeto de relatos se modifique sustancialmente cualquier cuantificador de un operador. Por ejemplo, hasta donde sabemos por el mundo canónico de *Star Wars*, no es posible para un Jedi disparar rayos eléctricos (*force lightning*), como lo hacen los Sith. Sin embargo, nada impide que en alguna de las próximas películas esta suposición resulte errónea. Por otro lado, el nivel de flexibilidad de los cuantificadores disminuye a medida que

⁵ La diferencia entre operadores axiológicos y deónticos descansa sobre la diferencia entre dos formas de plantear la ética: por un lado, las éticas deónticas, y por otro, las éticas de la “virtud” o axiológicas. Una ética deóntica intenta resolver la pregunta “¿cómo debemos comportarnos?”, por lo tanto, también cuáles son las normas que todos debemos acatar. Las éticas axiológicas, en cambio, se preguntan “¿qué es vivir bien?” y “¿qué necesito hacer para lograrlo?”. Desde la perspectiva de una ética deóntica, la pregunta axiológica puede considerarse idéntica a la pregunta deóntica (vivir bien = vivir de acuerdo a las normas universales), pero desde la perspectiva axiológica, el problema de cómo vivir bien no puede reducirse al problema de las normas de comportamiento. El conflicto entre estas dos perspectivas sobre la ética es muy productivo dramáticamente.

avanza el relato y las características del mundo se afianzan. Asimismo, esto también varía de acuerdo con el tipo de mundo ficcional. Mundos como el de *Buffy la cazavampiros* están mucho más abiertos a modificaciones que una novela realista de Emile Zola.

Nuestra inclinación natural es a establecer estas restricciones basándonos en nuestro propio mundo. En tal sentido, las restricciones aléticas de lo que resulta posible, imposible o necesario parecen siempre definirse en comparación con lo que consideramos que es posible, imposible o necesario en nuestra experiencia cotidiana. Por cuestiones de obvia practicidad, al intentar describir el funcionamiento de este cuantificador en un mundo ficcional, nos concentraremos solo en aquellos aspectos que percibimos como diferentes de nuestro mundo básico de referencia. Pero al mismo tiempo, como señala Marie-Laure Ryan (2015: 70-71), siempre debemos partir de la base de que tampoco sabemos qué es posible o imposible en nuestro Universo. En el mundo ficcional de la película *Los cazafantasmas* (1984), las personas pueden volver de la muerte como fantasmas en ciertas condiciones, lo que implica que hay un cuantificador alético que marca semejantes sucesos como “posibles”. La cuestión de si también ello es posible en nuestro mundo no generaría consenso inmediato.⁶

⁶ Esto nos retrotrae al concepto de *minimal departure* visto en el Capítulo 2. Para Ryan (2015: 71), es posible resolver parcialmente estas dificultades partiendo de la teoría de Lewis (que discutimos en el segundo apartado del Capítulo 1) según la cual el “mundo real” (*actual world*) no es más que el mundo de referencia del individuo en cuestión. De esta forma se superaría la dicotomía entre lo absolutamente real y lo irreal, manteniendo al mismo tiempo el multiperspectivismo cultural, religioso, individual, etc.

Una descripción exhaustiva de estos cuatro cuantificadores en cualquier mundo ficcional resultaría imposible. El crítico, como de costumbre, debe realizar una selección bastante limitada para identificar los cuantificadores que dan una impronta particularmente significativa al mundo sobre el que le interesa reflexionar. Este carácter significativo puede provenir por lo menos de tres fuentes: 1) aquellos puntos en los que el mundo ficcional en cuestión más se aleja del nuestro (p. ej. mundos en los que no existe la tercera dimensión, o en cuya sociedad la posesión de un libro está marcada como prohibida, o en los que nunca es deseable tener sexo, o en los que resulta imposible conocer las causas de la lluvia); 2) aquellos puntos en los que se distancia o asemeja con otros mundos ficcionales (mundos que se presentan como la “excepción” dentro de un género, como un mundo en el *fantasy* cuyos dragones no pudieran volar o escupir fuego, o en el que ser un talentoso espadachín fuera indeseable); 3) los aspectos que más influencia tienen en el desarrollo del relato construido sobre el mundo ficcional.

Este último elemento suele ser el más determinante en los análisis de los cuantificadores. Tomemos como ejemplo un relato archiconocido: la Caída de Adán y Eva, tal como aparece en el Antiguo Testamento (*Génesis* 1-3). Está claro desde el inicio del relato que los cuantificadores aléticos difieren significativamente entre los distintos personajes involucrados: Dios tiene capacidades como la creación *ex nihilo*, la capacidad de inducir el sueño a Adán, de realizar cirugía sin anestesia y de proferir maldiciones que tienen un efecto inmediato. Podemos hablar también, en términos generales, de un mundo en el que existen árboles cuyos frutos tienen capacidad de modificar cuantificadores aléticos y epistémicos

(el árbol de la vida y el árbol del conocimiento), en el cual es posible reunir a todos los animales a la vez y en el que las serpientes pueden hablar. Siguiendo el principio de divergencia mínima, diríamos que se asume que Adán y Eva pueden hacer, en principio, lo mismo que un hombre y una mujer en el mundo que conocemos por nuestros sentidos (vivir con una costilla menos, nombrar cosas, comer manzanas, etc.). En cuanto a los cuantificadores deontológicos, evidentemente la prohibición del fruto del árbol del conocimiento es el único que aparece resaltado en el relato. En términos axiológicos estamos ante el cruce de tres valoraciones: la serpiente desea (o considera “buena”) la caída de Adán y Eva; Dios considera “malo” (o indeseable) que los hombres adquieran el conocimiento que les da el fruto del árbol prohibido; y Adán y Eva consideran “bueno” probar el dichoso fruto. Sin duda, gran parte del misterio de este relato, tan interpretado a lo largo de los siglos, radica en el origen de estas valoraciones axiológicas: ¿por qué Dios está tan preocupado por que los hombres adquieran el conocimiento del Bien y del Mal? ¿Por qué la serpiente atenta contra esto? ¿Por qué los hombres desean el fruto? (¿es por el gusto de lo prohibido, por el apetito por los sabores nuevos o por el conocimiento que conlleva?). Por último, lo más interesante del cuantificador epistémico es la modificación que se produce a lo largo del relato entre el desconocimiento original de su desnudez, por parte de Adán y Eva, y su posterior descubrimiento tras probar el fruto.

En este relato, como en tantos otros, los cuatro cuantificadores se hallan estrechamente relacionados y forman un conjunto donde se define el contraste entre los primeros seres humanos y Dios (alécticamente omnipotente, a tal punto que puede fijar los cuantificadores deontológicos con base

en su percepción axiológica de lo bueno y lo malo). Al mismo tiempo, surge una cuestión llamativa en el plano epistémico: Dios se entera de que los hombres han quebrado su norma al ver que ocultan su desnudez. El conocimiento divino parece extraordinariamente precario: depende de los sentidos casi tanto como el de los hombres.

Es en la interacción entre cuantificadores donde con más frecuencia su valor descriptivo puede dar pie a explicaciones de mayor alcance acerca del funcionamiento de un determinado mundo ficcional. ¿Es dios omnisciente en el *Génesis* o debemos entender literalmente sus restricciones epistémicas? ¿La obligación fue una creación de su parte con conciencia de que sería quebrada? ¿El único motivo por el que los hombres desean la manzana (plano axiológico) es la prohibición (plano deóntico)? Un importantísimo número de relatos de todas las épocas se basan en divergencias en cuanto a la forma en que los cuantificadores axiológicos y deónticos definen una cosa o un estado de cosas. Por ejemplo, que algo prohibido resulte deseable. Que algo definido alécticamente como imposible resulte deseable también es una fuente de conflicto habitual. Muchos relatos se construyen en la interacción entre uno o varios personajes aislados de la mayoría de los miembros del mundo ficcional en relación con estos cuantificadores. Es decir, relatos basados en el rechazo, por parte de un sujeto, de los cuantificadores deónticos, axiológicos o epistémicos naturalizados por los otros actores involucrados en ese mundo. Victor Frankenstein con su deseo de cambiar las fronteras de la vida y la muerte combina estos tres cuantificadores y, dado que en el mundo ficcional donde transcurre la novela (y la infinita cantidad de adaptaciones de todo tipo) mediante procedimientos científicos es posible

dar vida a un cuerpo inerte, esta interacción también involucra los cuantificadores aléticos.

Un ejemplo curioso es el relato breve de Franz Kafka titulado “Un artista el hambre”, que narra la historia de un artista ambulante que vive de ayunar públicamente. Durante casi la totalidad del relato, entendemos que el artista ayuna porque considera que es su deber profesional, es decir, que su ayuno responde a cuantificadores deónticos que asignan, en el mundo de ese relato, que está prohibido para el ayunador ser infiel a su profesión, incluso cuando las circunstancias le permitirían hacerlo sin ser descubierto. Sin embargo, al final, justo antes de morir, el ayunador revela que el único motivo por el cual no comía es porque realmente nunca había encontrado nada que le gustara. Lo que la sociedad percibía como un elemento moral era una mera cuestión de gustos: pertenecía al plano axiológico subjetivo del personaje. Este cuento de Kafka presupone un Universo donde semejante caso resultaría posible (una persona que jamás en su vida hubiera probado un alimento que le resultara apetecible). En cuanto a lo epistémico, toda la construcción simbólica de la vida del ayunador se basa en el hecho de que resulta imposible conocer, para los espectadores, las verdaderas causas de su rechazo por la comida.

Doležel llama particularmente la atención sobre los mundos ficcionales que incorporan dentro de sí distintas dimensiones o planos. Un mundo ficcional como el de *Las crónicas de Narnia* implica una clara división entre los dos lados del ropero, la cual puede pensarse en relación con los cuantificadores mencionados. Es obvio que lo posible y lo imposible varía según el mundo del que se hable, y también existen diferencias deónticas, axiológicas y epistémicas. Lo mismo es

válido para cualquier relato que incorpore un plano onírico, o en obras donde el mundo de los Dioses se conciba separado del de los seres humanos. Doležel se refiere a este tipo de configuraciones como “mundos diádicos” (1998: 128-132).

Marie-Laure Ryan (1991: 109-123) desarrolla con cierto detalle las posibilidades dinámicas para entender cómo los cuatro cuantificadores propuestos por Doležel generan relatos. Debemos pensar, desde su perspectiva, en los mundos ficcionales como un aglomerado de mundos (podríamos decir “mundos privados”) compuestos por las modalidades narrativas que se construyen a partir de la proyección de cada personaje sobre los planos aléticos, deónticos, axiológicos y epistémicos. En principio, cada persona aspirará a unificar estos mundos bajo su voluntad, haciéndolos coincidir con su propio mundo de deseos. Un personaje que aspira a convertirse en Rey en un mundo ficcional buscará hacer que el resto considere que es posible (o incluso necesario) que él sea Rey; que es deseable, está permitido y no se opone al conocimiento existente sobre el mundo. En este sentido, Daenerys Targaryen desea mostrar que ella puede alcanzar el Trono de Hierro, que está permitido que una mujer asuma esa función (pese a que no existió ninguna reina Targaryen que no basara su derecho al trono en su marido o hijo), que es deseable que así sea, y que esto se ajustaría al conocimiento que existe sobre quién tiene derecho al trono. Ryan dice que “el argumento es el rastro dejado por los movimientos de estos mundos [privados] dentro del universo textual” (1991: 119). Esta autora lo compara con un juego de mesa en el que todos los jugadores (es decir, los agentes narrativos) buscan llevar al centro del tablero (el mundo ficcional en sí) sus propios mundos privados; hacer universalmente

posible/necesario, deseable, permitido y aceptado según el conocimiento compartido lo que ellos consideran axiológicamente positivo.⁷

Como todo elemento de análisis narratológico, el uso de estos cuantificadores para analizar un dispositivo ficcional sólo arrojará una descripción (más o menos sofisticada) conforme a nuestra capacidad para relacionar productivamente estas categorías con lo que encontramos en nuestro objeto de estudio. Su uso acrítico produce obviedades que intentan justificarse inflando la jerga técnica del marco teórico (“restricciones aléticas”). Por otro lado, su uso racional puede resultar una base útil para pensar cómo la conformación de las entidades de un mundo motiva los relatos que en él pueden aparecer, así como para justificar hipótesis de otro nivel. En este último sentido, los cuantificadores aléticos, deónticos, axiológicos y epistémicos pueden servir para entender fenómenos de recepción (¿por qué los best-sellers de cierto momento se apoyan en mundos basados en el contraste deóntico entre lo que está permitido para ciertos grupos socioeconómicos y lo que es obligatorio para otros?), representaciones ideológicas (¿por qué las mujeres de determinado/s mundo/s ficcional/es aceptan como natural una desarmonía entre sus mundos privados axiológicos y deónticos, mientras que los hombres son representados luchando para solucionar esa tensión?), cuestiones biopolíticas (¿por qué es posible para el cuerpo

⁷ Este tipo de formulaciones pueden caer en una cierta reducción psicologista, que presupone un conjunto de intenciones y motivaciones muy elaboradas que no se corresponden con la forma de acción de los personajes que forman parte de muchos de los mundos ficcionales que conocemos. Además, excluyen la posibilidad de pensar la interacción con los objetos, de la que hablamos más arriba.

humano en ciertas novelas alcanzar un determinado grado de desarrollo?) e infinidad de otras posibilidades.

5.4. Funciones intensionales

Al comienzo de este capítulo introdujimos el significado del plano intensional comparándolo con el “sentido” de Frege y, a nivel más general, con el análisis de la forma del dispositivo semiótico que da lugar al mundo ficcional. Una descripción intensional no apunta entonces a aquellos componentes que integran el mundo ficcional y cuáles son sus propiedades, sino a cómo estas propiedades son representadas por la textura de signos que componen el objeto que analizamos.

En su sentido más amplio, entonces, el análisis intensional es el de cualquier rasgo formal, desde el orden de las palabras en las oraciones hasta el uso de rimas o aliteraciones. En tal sentido, es sinónimo de análisis formal y/o estilístico. Sin embargo, no es este sentido ampliado el que más interesa a la teoría de los mundos ficcionales, sino más bien la forma en la que puede pensarse la interacción entre el plano extensional y el intensional.

Para Doležel, “las intensiones son funciones de extensiones a texturas” (1998: 138). Dicho en otros términos, los aspectos que interesan del análisis intensional a una narratología basada en los mundos ficcionales son los que tienen un correlato que puede ser analizado extensionalmente. De ahí que se hable de “funciones”. Una función intensional marca una relación entre alguna regularidad en la textura de un dispositivo semiótico y alguna de las características extensionales que lo definen. En otras palabras, rasgos formales que

ilustran la estructuración del mundo ficcional tal como es accesible a partir del dispositivo en cuestión. Por este motivo, el análisis intensional no puede ser realizado de forma precisa a partir de una traducción, ya que la forma de presentar las entidades referidas varía entre los lenguajes. En cambio, el análisis extensional sería en principio factible a partir de una (buena) traducción porque los componentes del mundo ficcional y sus propiedades no deberían variar.

Esto se entiende mejor a partir de ejemplos. Una función que se encuentra en todo relato es la de “nominación”, que remite a regularidades respecto de cómo se nombran los objetos ficcionales. La forma de nombrar a los personajes es la más evidente: pueden ser llamados por sus nombres, o bien por descripciones, que a su vez pueden variar (“Aquiles”, “el de los pies ligeros”, “el hijo de Peleo y Tetis”). La existencia de regularidades en este sentido ya marca de por sí un rasgo intensional, pero para vincularlo con la construcción extensional es necesario avanzar algún tipo de hipótesis que permita vincular ambos niveles de análisis. Por ejemplo, podemos encontrar una regularidad por la cual solo los personajes con determinadas propiedades aléticas (p. ej. ser guerreros extraordinarios que pueden pelear de forma imposible para el resto de los mortales) llevan nombres compuestos, o epítetos que alternan con sus nombres. En otros mundos ficcionales sucede que ciertos personajes carecen de nombre, como en la película de Roman Polanski *Ghost Writer* (2010), donde nunca se dice el nombre del protagonista. Carecer de nombre no es una propiedad extensional, puesto que suponemos, claro está, que dentro del mundo ficcional el personaje sí tiene un nombre. Sin embargo, el hecho de que no se diga cuál es (a diferencia del resto de los personajes) lo individualiza

en términos intensionales, y no es difícil, en este caso, vincularlo con el rasgo extensional más obvio de este personaje: es un escritor fantasma, lo que significa (tanto en su mundo como en el nuestro) que su nombre no figura en la tapa de los libros que escribe.

En *Heterocosmica*, Doležel describe otras dos funciones intensionales: la de “saturación” (que trabajaremos en el siguiente capítulo ya que amerita un desarrollo más amplio) y la de “autenticación”. Esta última es interesante precisamente porque, por definición, establece puntos de contacto entre una de las propiedades más básicas del plano extensional (la existencia o no existencia) con el plano intensional. La pregunta que surge en relación con esta función es: ¿qué es lo que hace posible decir que un objeto “existe” en un mundo ficcional? El hecho de ser nombrado le da una primera dosis de existencia; sin embargo, tal como en nuestro mundo, es habitual que el mundo ficcional considere dentro de sí distintos niveles de existencia, como puede apreciarse entre real/onírica, real/ficcional (dentro del mismo *mundo ficcional*), real/alucinatoria, etc. Lo que permite establecer estos niveles de existencia es la función intensional de autenticación, que nuclea todos los procedimientos por los cuales los miembros de un mundo ficcional hacen que los objetos con los que interactúan se vuelvan “reales” o existentes en un sentido específico. El ejemplo más evidente, propuesto por el mismo Doležel (1998: 148), es el de *Don Quijote*. Cuando el Quijote observa los molinos y los toma por gigantes, el lector puede preguntarse: ¿son realmente gigantes? La respuesta es sencilla: no, son molinos, ya que el narrador, cuya autoridad es (al menos en principio) inapelable, nos lo dice explícitamente. Por lo tanto, los molinos son reales y los gigantes no lo son. O

si se prefiere, son reales únicamente como alucinaciones. La función de autenticación se manifiesta a través del enunciado del narrador que al inicio del capítulo octavo declara: “En esto descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento”.

Por supuesto, la potencial riqueza de esta función aparece en casos en los que el narrador no posee este grado de autoridad, lo cual puede deberse a varios motivos. Los más comunes son los que la narratología ha considerado bajo la rúbrica de “narrador no confiable” (*unreliable narrator*). En estos casos, los enunciados del narrador no bastan automáticamente para asignar un nivel de existencia determinado a los objetos que refiere. En términos de Austin (empleados por el mismo Doležel), las circunstancias de su enunciación atentan contra su efectividad, y sus esfuerzos por asegurar la realidad o irrealdad de aquello de lo que hablan ponen en duda al lector/espectador. Esto implica que la reconstrucción del mundo ficcional se vuelva una tarea mucho más trabajosa, y a menudo imposible (como en los ejemplos clásicos del fantástico de Todorov). No podemos saber, cuando termina *Otra vuelta de tuerca*, si hemos leído una historia que tiene lugar en un mundo ficcional donde los fantasmas son reales o uno donde la institutriz tiene la propiedad de alucinar. En otros casos, esta ambigüedad es resuelta de algún modo, como en muchísimas películas de terror en las que, luego de una irresolución inicial, se demuestra con pelos y señales la existencia de los fantasmas más allá de toda duda razonable.⁸

⁸ Doležel ofrece una detallada gradación que vincula tipos de narradores (a menudo asociados a géneros literarios específicos). Las formas de autenticación “autorizadas” (*authoritative*) son aquellas en las que un narrador externo (como en el caso del *Quijote*) provee la autenticación,

Tal como sucede con tantas otras herramientas producidas en el marco de los mundos ficcionales, es posible objetar que la “función de autenticación” en última instancia no ofrece más que una forma de nombrar fenómenos bien conocidos como el “narrador no fiable”. Su interés, sin embargo, depende en gran medida de la posibilidad de concebir niveles de existencia alternativos (que no tienen por qué pensarse en pares duales “real/no real”, sino que pueden incorporar todos los niveles de existencia que consideremos pertinentes para el mundo ficcional en cuestión) y articular la forma (intensional) de un objeto semiótico con todo aquello que presenta como su realidad.

Doležel es elocuente con respecto al hecho de que podemos pensar muchas funciones intensionales más allá de la de nominación, autenticación y saturación. En el caso de los medios audiovisuales, como el cine, se habla de una “función musicalizadora” que se activa cuando se utiliza música extradiegética (es decir, música que los personajes no escuchan) para señalar aspectos extensionales. Un ejemplo obvio es el del uso de cierta música para señalar la presencia de villanos, o en general, el uso de los *leitmotiv*, nacido de la ópera wagneriana, asociados con personajes concretos. En la película argentina *Kryptonita*, cada vez que los personajes involucrados en la trama relatan episodios heroicos de “Nafta Super”, el estilo visual pasa de una representación “realista” a una dominada por colores fuertes y vapores difusos. Aquí se pone en juego la función de autenticación, pues este cambio en la representación señala que hay una diferencia entre

mientras que las otras formas dependen del tipo de construcción del narrador intradieético. Véase, al respecto, *Heterocosmica*, pp. 148-159.

los niveles de realidad de lo que vemos que sucede en la trama central (en el hospital) y estos eventos cuasi mitológicos.

Tal como ya afirmamos, el análisis intensional es la forma que imaginaron Doležel y sus seguidores para que el análisis dentro del marco de los mundos ficcionales no consista únicamente en un análisis de contenido, incluso si este último es su mayor fortaleza. Por otra parte, en términos teóricos, el funcionamiento del nivel intensional permite pensarse en cuanto “acceso” (por necesidad accedemos intensionalmente a todo mundo extensional) o en cuanto “organización”, en la medida que, como muestran los ejemplos vistos, se produce una interacción entre funciones intensionales y contenidos extensionales que determina las propiedades de estos últimos. Tal dinámica permite especular también sobre la “esencia” de los objetos ficcionales y sus cualidades. ¿Puede afirmarse que las características de La Maga, el sable láser de Anakin Skywalker, Sancho Panza y el cuartel espacial de la Liga de la Justicia tienen una existencia más allá de la forma en la que accedemos (intensionalmente) a ellos en cada medio? La respuesta es sí y no: la tienen, en la medida que esa existencia es lo que posibilita su circulación transmedial; y no la tienen por cuanto siempre necesitaremos de alguna textura intensional para establecer su forma particular de existencia.

Indiscutiblemente, el análisis transmedial de mundos ficcionales (o análisis de mundos ficcionales transmediales), del que ya hemos hablado en varias ocasiones, es uno de los puntos en los que la interacción extensional/intensional puede ganar poder como herramienta de análisis. De acuerdo con la terminología de Ryan (2014), el concepto de función intensional es *medium-specific*, mientras que los

aspectos extensionales son *medium-free* (no dependen de ningún medio en concreto). La adaptación televisiva de *Canción de Hielo y Fuego* ofrece muchos ejemplos interesantes. En la tercera temporada (que corresponde aproximadamente a la primera mitad de la novela *A Storm of Swords*), se produce una serie de interacciones entre Daenerys Targaryen y Kraznys, un vendedor de esclavos que habla en ghisicari asumiendo que su posible compradora desconoce esa lengua. En las novelas de inmediato sabemos que Daenerys entiende perfectamente los insultos velados del esclavista, pues estos capítulos están narrados desde su perspectiva (lo que constituye sin duda un rasgo intensional). En la serie, la traducción de las palabras de Kraznys aparece subtitulada, ya que la focalización no tiene las mismas características en el medio cinematográfico. Esto posibilita que la escena reveladora del conocimiento de Daenerys del idioma en cuestión suceda al mismo tiempo para Kraznys que para nosotros, algo que resultaría imposible por la textura intensional de la novela. Otro ejemplo similar es la aparición de Barristan Selmy frente a Daenerys: en las novelas aparece como un personaje nuevo (Arstan Whitebeard) que luego se revela como Ser Barristan. En la serie, dado que se trata de un único actor, lograr este retardamiento dramático sería difícil.

Otro ejemplo, ligado directamente a las propiedades alélicas (extensionales), surge de la interacción entre cómics y videojuegos. Es típico que los videojuegos en los que aparecen superhéroes no se respete la magnitud de sus poderes, sin que necesariamente se justifique esto con algún motivo intradiégetico. Así, en el videojuego *Death and Return of Superman* prácticamente cualquier villano, por más intrascendente que fuera, podía dañar al Hombre de Acero, quien por

su parte producía un daño mínimo con su “visión calorífica” (que, además, no podía usar estando en vuelo). Desde ya, tampoco podía usar su super velocidad ni tantos otros poderes de los que goza en la vasta mayoría de sus encarnaciones no jugables. Las características intensionales del medio (que en un videojuego afectan directamente a su jugabilidad) implican, en la mayoría de los casos, modificar las propiedades extensionales de los objetos provenientes de otro medio.

Capítulo 6

Saturación e indeterminación

En capítulos anteriores exploramos varios de los elementos que hacen a la configuración de un mundo ficcional, así como a nuestras formas de interacción y acceso a él. Ahora, una vez establecido ese conjunto de reglas y mecanismos (esa estructura, si se quiere), resta uno de los problemas más escurridizos e incómodos para un análisis estructural: por definición, un mundo ficcional no es un esquema vacío, sino que se encuentra, en alguna medida, *saturado*. Es decir, lo compone una materialidad virtual de extensiones de territorio, una multitud de objetos y de personajes, sobre los que poseemos una cantidad discreta de información. Y, como ya hemos sugerido, es ese stock de objetos, mapas y personajes lo que permanece en nuestra memoria del mundo ficcional.

Varias son las preguntas que surgen, pues, al mover el foco hacia el *contenido* de un mundo ficcional: ¿qué vemos cuando accedemos a dicho mundo? ¿A qué tenemos acceso? ¿Qué partes de ese mundo resultan, en cambio, zonas vedadas? ¿Cuáles son y en qué se basan los supuestos que rigen las formas disponibles de completar la información faltante? ¿Qué planos conforman el escorzo de nuestra visión sobre el mundo? ¿Qué problemas particulares surgen de la caracterización de personajes/agentes? En las páginas que siguen, procuraremos aproximarnos a estos problemas.

6.1. Representación mimética y estructuras salientes

Históricamente, los estudios literarios y culturales que se han encargado de cuestiones relacionadas con aspectos del contenido en obras de ficción han analizado sobre todo el problema de la representación. Este es, por supuesto, el acercamiento ofrecido por Erich Auerbach en su clásico *Mimesis*: exponer los modos y artificios de presentación ficcional y, a partir de ello, rastrear en la historia de la literatura de qué manera se desarrolla la representación de “lo real”. El planteo que guía el emblemático estudio de Auerbach implica, sin embargo, un presupuesto básico y un foco teórico que se deriva de él: que puede concebirse la historia de la literatura como una evolución de las formas de representar la realidad (con algunos hallazgos tempranos y algunos retrocesos, pero de todas maneras un perfeccionamiento progresivo), y que por ende debe enfocarse el problema de la representación en el de la relación de la literatura con la realidad de la que emerge, sobre todo pensada en términos sociales.¹

Ya hemos visto que Lubomír Doležel criticó, de esta aproximación, el hábito de establecer relaciones entre detalles ficcionales particulares y generalidades que existen fuera del texto, aduciendo la relativa facilidad de manipular ese tipo de conclusiones para hacer afirmaciones falaces o banales.² Las particularidades individuales de los objetos ficcionales

¹ Ese presupuesto y ese foco del trabajo de Auerbach suele ser compartido con los estudios culturales aplicados a obras ficcionales (de qué manera se relaciona ese contenido ficcional con la cultura real y concreta de la que emergen), y con la crítica y teoría literaria marxista (de Lukács a Jameson), que se preocupa por la representación de la realidad material de la lucha de clases.

² Ver Capítulo 2.

no pueden ser subsumidas en arquetipos o categorías provenientes de ámbitos externos. Sin embargo, es innegable que las entidades que existen dentro de los mundos ficcionales, así como los mundos en sí mismos, parecen necesitar de *algún* tipo de relación con el mundo real. Si así no fuera, cada texto (o dispositivo semiótico) vinculado con un mundo ficcional debería definir explícitamente todas sus propiedades. Por ejemplo, ninguna novela podría empezar con frases como las del *Extranjero* de Albert Camus: “Hoy ha muerto mamá. O quizás ayer. No lo sé.” sin definir qué es una madre, lo que por extensión implicaría definir la forma de reproducción de los mamíferos, el tipo de relación que se espera que exista entre un hijo y una madre en las sociedades occidentales modernas, etc.

Hemos visto en el Capítulo 3 de este libro que todo esto resulta innecesario gracias al principio de divergencia mínima, el cual nos permite asumir que hasta que se aclare lo contrario, todo lo que sabemos sobre las madres humanas será válido en la novela por más extraño que pueda llegar a ser el mundo ficcional narrado. Como también vimos, a este procedimiento se le suma todo lo que podemos reponer de la enciclopedia ficcional, lo que no resulta necesario para la madre de Mersault, pero sí puede serlo, por ejemplo, para Lily Potter en las novelas de Rowling (dado que es una bruja). Diremos entonces que la definición de una entidad ficcional surgirá de la interacción entre la divergencia mínima, las enciclopedias ficcionales pertinentes y aquella información contenida en el dispositivo semiótico de forma explícita o cuasi explícita. Aunque esto parece sostenerse en términos generales, no hay duda de que existe una enorme cantidad de variaciones y posibilidades respecto de cómo se realiza

este proceso en la intersección entre el dispositivo semiótico, el lector y el mundo ficcional. Por ejemplo, el cuento “Cefalea” de Julio Cortázar comienza con la frase “Cuidamos las manuscipias hasta bastante tarde...”. Al menos en un primer momento, será muy poco lo que podremos emplear de la divergencia mínima y de la enciclopedia ficcional para tratar de identificar las propiedades de las “manuscipias”, que no existen ni en nuestro mundo ni en otras ficciones. A medida que recuperemos información del texto, podremos trabajosamente recomponer algunas de las características de estos seres y relacionarlos (sin por eso equipararlos) con entidades que conocemos en nuestro propio mundo. Ya la primera frase nos dice, por ejemplo, que son algún tipo de ser susceptible de recibir cuidado.

Utilizaremos aquí la palabra “saturación”, propuesta por Doležel en *Heterocosmica*, para referirnos a la relación que se establece entre el dispositivo semiótico y el mundo ficcional respecto de la construcción de las propiedades de las entidades ficcionales (que, por supuesto, no están limitadas a los personajes e incluyen objetos, lugares, períodos, etc.). Como se verá a continuación, existen diversas formas en las que los mundos ficcionales saturan aquellos elementos que contienen, desde las descripciones detalladas, el uso de distintos modos de elipsis e inferencias.

6.2. Saturación y bordes

Esto nos trae a un problema inmediatamente relacionado: nuestra percepción de lo real parte de una saturación completa y de la negociación constante entre nuestros sentidos, es decir, del recorte que nuestra psique necesita hacer de la

información proporcionada por ellos para organizar la experiencia y no colapsar en la hiperestesia. Nuestros marcos de referencia son incompletos, pero organizamos nuestra experiencia cotidiana partiendo del presupuesto de que aquello que no nos consta o no conocemos desde nuestra focalización forzosamente ha de estar allí: podemos no haber viajado jamás a China, pero vivimos en la certeza de que no por eso los teatros de Shangai dejan de tener un número determinado, que podríamos averiguarlo, y que pueden ser visitados en direcciones verificables. Los problemas filosóficos y científicos respecto de la posibilidad de lo verdadero y los límites de la realidad y de lo cognoscible no impiden que nuestra experiencia del mundo, desde niveles funcionales de cordura, dependa de esta noción de hipersaturación (verificable) de lo real.

En cambio, por definición, un mundo ficcional es un mundo incompleto. Todo enunciado que podamos emitir sobre dicho mundo sólo podrá tener un valor de verdad en tanto los objetos, personajes y estados a los que refiera estén, de alguna manera, representados, en foco. Es decir, por poner un ejemplo, no podemos afirmar ni negar la existencia de la localidad de Aldo Bonzi en los mundos ficcionales en los que transcurre el *Ulysses* de Joyce, el *Grand Theft Auto* o *Seinfeld*. Al menos, no hasta que una expansión de esos mundos ficcionales llegue hasta allí, y nos encontremos, por ejemplo, con un personaje que recibe una carta de estas latitudes, o con un GTA Conurbano Bonaerense.

La saturación del mundo ficcional, entonces, jamás supone la amenaza hiperestésica de lo real, sino que es una selección de escorzos y una gradual distribución de ausencias, dependiente, por principio de divergencia mínima, del marco

de referencia de la realidad en la que se inserta. Mientras nos mantengamos relativamente cerca de las zonas actualizadas y directamente saturadas, los supuestos que manejamos para completar nuestra información sobre ese mundo tendrán un valor de verdad condicional, es decir, supondremos que son tales hasta tanto se nos diga lo contrario. Así, no son pocos los jugadores que se sorprenden si alguien les señala el hecho de que no se ven niños en las calles de los GTA, dado que el fenómeno nunca nos es explicado, y el reflejo más habitual del receptor es suponer (y reponer) su existencia. La representación de la niñez se da allí por un escorzo particularmente indirecto: los relatos que algunos de los personajes reponen sobre sus respectivas infancias y sobre las de sus hijos ya crecidos.

Esta ausencia, esta representación indirecta y fragmentaria y el consecuente implícito tienen, en este caso, por supuesto, razones ideológicas y legales concretas, que surgieron de planteos explícitos durante el desarrollo de la saga.³ Se trata en este caso de un borde artificial, central al planteo de la representación para ese dispositivo ficcional. Pero siempre existen tales bordes.

Como lo supuso Auerbach y lo constatan a menudo los estudios culturales y la crítica marxista, el lugar por el que pasa ese borde de lo no representado suele responder a razones ideológicas, y ser por ende política y culturalmente relevante:

³ Esto sucede porque en el GTA todos los personajes son susceptibles de ser violentamente asesinados por el jugador sin motivo alguno. Evidentemente, la posibilidad de masacrar infantes a voluntad no podía ser incluida como parte de la jugabilidad sin violar disposiciones legales. Existe un *trope* al respecto: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Hide-YourChildren>.

tómese por ejemplo el análisis de las narraciones propuestas por la industria cultural a partir del “test de Bechdel”⁴, y el hecho de que, como participantes en esta cultura, normalmente necesitemos que alguien nos señale la sistemática exclusión de las mujeres de lo que es factible de ser representado, el relegamiento de lo femenino al trasfondo y a lo implícito. Sin entrar en detalles, hay, en efecto, una relación estrecha y compleja entre la representación del mundo ficcional, su relación con el marco de referencia de la cultura desde y para la que dicha ficción fue trazada, y los modos en los que se manifiesta y funciona la saturación.

Sin embargo, el problema de lo explícito, lo omitido y lo implícito, que abre un amplísimo campo de análisis, en absoluto se agota allí. El borde de lo representado y los muchos huecos que lo pueblan son, como sugeríamos antes, inevitables, inherentes a la estructura saliente ficcional. El recorte y la focalización resultan, pues, estrictamente necesarios para producir ficción, y la generación de un borde difuso de implícitos es necesaria para poder decodificarla. Necesitamos suponer que Heathcliff y Cathy de *Cumbres Borrascosas* tenían, ambos, cinco dedos en las manos, pese a que eso jamás se nos diga. Ahora bien, es improbable que muchos lectores de Emily Brontë lleguen a imaginar la forma y el tamaño de los dedos de los pies de los personajes: no necesitamos

⁴ El test implica preguntarse si la obra presenta por lo menos dos personajes femeninos, que tengan nombres, y que hablen entre sí sobre cualquier cosa que no sea un hombre. Fue planteado a modo de broma por Alison Bechdel en su comic *Dykes to watch out for*, en 1985. El hecho es que el común de los productos de la industria cinematográfica no lo supera. Fue ampliamente retomado (y variado) por la crítica feminista a la hora de hablar de la desigualdad en industrias culturales.

esa información para completar una imagen manejable del mundo ficcional.

Este problema es en cierto modo “fundacional” en el marco teórico de los mundos ficcionales, ya que se relaciona directamente con una de sus fuentes principales: la filosofía analítica y la semántica.⁵ El carácter incompleto e indeterminado de los mundos ficcionales los diferenciaría, al menos en principio, de la naturaleza ultradeterminada de los mundos posibles creados únicamente para testear hipótesis lógicas. Esto ha sido señalado tanto por Pavel como por Doležel y Ronen, aunque es esta última autora la que le dedicó un estudio más completo. En el cuarto capítulo de su *Possible Worlds in Literary Theory*, Ronen sostiene que la incompletitud e indeterminación de los mundos ficcionales es, en última instancia, una cuestión retórica explotada de forma diferente por cada autor (1994: 112). Su existencia no representa ningún obstáculo para la conformación de un mundo ficcional ni para nuestras posibilidades de establecer una relación con él. Ronen hace uso del neologismo *definitize* para referirse a cómo los textos ficcionales definen (o “saturan”, en la terminología doleželiana) elementos que están perfectamente individualizados pese a estar rodeados de zonas de indeterminación de distinta extensión.⁶ A su vez, distingue en primer lugar la presentación de entidades entre las dos formas más obvias: a partir de su nombre (“Fulano entró en la habitación”) o a partir de sus características (“un hombre alto de pelo castaño entró en la habitación”). Huelga decir que son

⁵ Al respecto, véase el Cap. 1.2.

⁶ “Definitization is that stage or process in which it is textually indicated that a name or a description denotes a single, concrete, well individuated, and distinct object.” (Ronen, 1998: 137).

combinables entre sí y con otros recursos que varían según cada medio.

6.3. Las manchas de indeterminación en Roman Ingarden

Si pensamos en los cuerpos de Heathcliff y Catherine en *Wuthering Heights* como objetos representados, y nos preguntamos qué ocurre con este margen incómodo que nos permite, como lectores, no cuestionarnos jamás por los pies de los personajes, podemos encontrar un intento de explicación en *La obra de arte literaria* de Roman Ingarden. Allí, el filósofo polaco ensaya la siguiente explicación sobre este carácter difuso de los objetos representados:

En su contenido, el objeto representado no está determinado universal e inequívocamente, ni es infinito el número de los determinantes inequívocamente especificados que le están asignados y que también están co-representados: solamente se proyecta un esquema formal de muchos puntos indeterminados, pero casi todos ellos se quedan sin completar. (Ingarden, 1998: 295)

En principio, Ingarden (quien no habla de “mundos ficcionales”, pero es a menudo citado por los autores que trabajan en ese marco) se preocupa por separar la obra de arte del soporte material a través del cual entramos en contacto con ella. Así, distingue la obra literaria del objeto de papel impreso que suele transmitirla, la obra musical de la partitura,⁷ la obra pictórica del objeto-cuadro,⁸ el edificio de la obra de arte

⁷ Y de la grabación, aunque esto involucra otros aspectos, dado que la grabación lo es de una performance musical, que ya es, para Ingarden, una concretización (Ingarden, 1989: 91-92).

⁸ “Picture” vs. “painting”, en la edición en lengua inglesa (Ingarden, 1989: 137-138).

arquitectónico y los actores y la utilería del film. Lo que queda, entonces, es un objeto no-real, que no puede ser calificado de “ideal” porque proviene de un acto creativo que lo funda, pero que una vez que ha sido creado no está sujeto a los avatares de lo que pueda ocurrir con su soporte material o con su creador.⁹ Es decir, se trata de una entidad independiente de los objetos reales que puedan reproducirla, y de las proyecciones imaginarias en la mente del artista y de su público.

Sobre las determinaciones cualitativas y la estructura propias de lo literario, Ingarden postula que en ese caso nos encontramos frente a una clase de obra de arte multi-estratificada,¹⁰ es decir, compuesta por elementos heterogéneos que componen estratos claramente diferenciables: el de las formaciones lingüísticas de sonido, el de las unidades de sentido, el de los objetos representados y el de los aspectos esquematizados.¹¹ En este punto Ingarden señala un primer resquicio de indeterminación, dado por el margen que el *tempo* prescripto por las cualidades rítmicas del texto deja

⁹ Uno podría preguntarse por la “muerte” de la obra de arte que sigue a la desaparición de su autor, sus lectores/espectadores/oyentes y todos sus soportes materiales, que es algo que ocurre con harta frecuencia: ¿de qué modo existen o han dejado de existir las obras cuyas últimas o únicas copias se perdieron en el incendio de la biblioteca de Alejandría, o en los de las muchas otras bibliotecas menos célebres que han sucumbido a guerras y desastres a lo largo de los siglos? ¿De qué modo existirán o dejarán de existir las obras de arte cuando no haya humanos para verlas?

¹⁰ Cabe señalar que, para Ingarden, no todas las obras de arte lo son: este es un rasgo que, por ejemplo, la pieza musical no comparte.

¹¹ El estrato de los sonidos verbales representa, según Ingarden, la puerta de acceso a la obra literaria (Ingarden, 1998: 79). Esa materialidad corresponde, *mutatis mutandis*, al plano intensional tal como se expuso en el capítulo anterior.

a la reconstrucción del estrato fonético que hace cada lector específico (Ingarden, 1998: 69-70). En los casos más radicales, el margen es suficiente para que deje espacio a actualizaciones de tono, énfasis o velocidad con potencial para cambiar el sentido de lo dicho.¹²

Si nos preguntamos por el problema de los dedos de los pies de Heathcliff, es decir, el de los huecos en la representación, encontramos que, para Ingarden, el núcleo de este asunto debería ser buscado en el estrato de las objetividades representadas y en su relación con el de las unidades de sentido y con el de los aspectos esquematizados. Esto no quiere decir que debemos perder de vista el estrato de los sonidos verbales, sino que para esta cuestión quedará momentáneamente fuera de foco.

Para Ingarden, en el estrato de las unidades de sentido, que es el plano del discurso, las proposiciones tienen un carácter cuasi judicial, es decir que se encuentran a medio camino entre lo contrastable con la realidad y la mera afirmación que no remite a ningún valor de verdad. Esto, en el estrato de las objetividades representadas (*mutatis mutandis*, el mundo ficcional), afecta la naturaleza de los objetos: por una parte, permite proyectar elementos imposibles en el mundo real, y por otra, “irrealiza” los objetos “reales” que designa. Por poner ejemplos concretos, en *62/Modelo para armar* de Julio Cortázar, el conjunto de las proposiciones referidas a

¹² Pese a que Ingarden no entra en ello, es especialmente interesante pensar esto en el trabajo con textos líricos o narrativos antiguos o medievales, donde la ausencia de una puntuación normativizada como la conocemos hoy día deja al lector mucho más sumido en la polisemia, habitualmente limitada por el editor contemporáneo que repone puntuación haciendo pie en su propia hipótesis de lectura.

“mi paredro” pueden referir a uno, todos o ninguno de los personajes. Personas, objetos, paisajes o animales, cuyo tipo de existencia es *real* (un tren y un caracol son el eje de un capítulo en *62/Modelo para armar*), aparecen en la obra literaria con un carácter de realidad que no se identifica con el carácter óptico de los objetos verdaderamente existentes, sino que apenas presenta un *habitus* externo de realidad.

Si lo real está completa y unívocamente determinado, esto no es así respecto de lo representado en la obra de arte literaria, que por los límites mismos de lo verbal no es capaz de reproducir la complejidad infinita de lo concreto. La adición de expresiones atributivas puede quitar ciertos puntos de indeterminación, por ejemplo agregando a “varón” la expresión “viejo y experimentado”. Pero, con esto, subsiste un número infinito de indeterminaciones, que sólo podría desaparecer en una serie infinita de determinaciones.¹³

El efecto de realidad se produce porque estas áreas indeterminadas a menudo quedan ocultas al lector, que las completa más o menos automáticamente en la concretización que su lectura implica (Ingarden, 1998: 297-299). Se trata de una concepción que tiene algunas similitudes con el principio de divergencia mínima de Ryan mentado más arriba: hay un margen de inferencia dado por las proposiciones del texto, y el “hombre viejo” será imaginado con arrugas y pelo cano (y Heathcliff tendrá cinco dedos en cada uno de sus pies) hasta tanto la obra diga lo contrario. Otros puntos de

¹³ Afirma Ingarden: “Podemos decir que, con respecto a la determinación del objeto representado en ella, cada obra literaria se halla incompleta y siempre con la necesidad de mayor suplementación: en términos del texto, sin embargo, esta suplementación nunca puede ser exhaustivamente completada” (1998: 295).

indeterminación, sin embargo, no pueden completarse por suplementación textual, y quedan enteramente a discreción del lector, que podrá o no complementarlos, ya enteramente a su arbitrio.¹⁴

En este punto, Ingarden vuelve a subrayar la diferencia entre la obra literaria y las lecturas (o puestas, en el caso de la obra teatral) que la concretizan. La concretización es un fenómeno posibilitado por la obra, pero no forma parte de ella, y posee características propias. De allí se infiere, no obstante, una característica que sí es propia de la obra literaria: su estructura esquemática, la cual posibilita que una y la misma obra sea capaz de concretizarse en infinitas lecturas (Ingarden, 1998: 298).

Estamos ya desplazándonos al siguiente estrato de la obra de arte literaria tal como la caracteriza Ingarden: el estrato de los aspectos esquematizados, que es el que nos presenta los objetos. En primer lugar, los aspectos esquematizados son diversos de los aspectos concretos perceptuales que conforman nuestra experiencia del mundo. Percibimos los objetos reales a través de una perspectiva movible que nos otorga variados aspectos. En el ejemplo que da Ingarden, una esfera puede ser percibida por el o los aspectos con los que entramos en

¹⁴ La existencia de este tipo de concretizaciones es la que crea en muchos lectores la necesidad de ampliar imaginativamente el mundo para comprenderlo bajo sus parámetros. Necesidad que es, a menudo, el punto de partida para la creación de una nueva obra literaria, que abrirá a su vez otra configuración de puntos de indeterminación y otros esquemas. Así, la historia de Bertha, la mujer casada por conveniencia y encerrada en el ático de Mr. Rochester en *Jane Eyre* de Charlotte Brontë, por ejemplo, lo suficientemente indeterminada para dejar vía libre a las fantasías de sus muchos lectores, sirvió como base para *Wide Sargasso Sea*, donde Jean Rhys imagina una historia de abuso e infortunio para este personaje.

contacto, que nunca se dan todos en simultáneo: se trata de aspectos de cualidad incompleta, dado que no podemos ver sino una de sus caras; si es opaca, no podemos percibir su interior; si está coloreada de un color uniforme, percibiremos los cambios de tonalidad con los que la baña la luz.

La continua multiplicidad de aspectos es relativa para el sujeto percibiente, pero no por ello llega a ser del todo subjetiva, dado que el aspecto concreto, efectivamente, es el de un objeto que está ahí para ser percibido.¹⁵ Dichos aspectos son, entonces, simultáneamente distintos del objeto (un aspecto de redondez no es redondo) y de la psiquis del sujeto que los experimenta.¹⁶ Se trata, pues, de un esquema, o de una

¹⁵ Ingarden no se preocupa aquí por la clase de aspectos a la que podrían pertenecer el sueño, el delirio o el tipo particular de aspectos laxamente relacionados con el objeto concreto que puede darse en estados alterados de conciencia, que la literatura a menudo intenta emular en lugar de buscar un aspecto esquematizado que evoque nuestra experiencia de los aspectos concretos. Aunque dada su definición de los aspectos esquematizados de la representación literaria y de los aspectos concretos, es lícito pensar que aquí debería haber una tercera clase de aspectos, entera o mayormente subjetivos y no voluntariamente imaginarios. Este punto, como veremos, puede relacionarse con la crítica que realiza Wolfgang Iser al tratamiento de las manchas de indeterminación en la obra literaria como puntos a ser llenados en textos que trabajan sobre la forma de relacionarnos con lo real, y no con otras formas menos tabuladas de la percepción.

¹⁶ Para los aspectos que aparecen como estrato de la obra literaria, Ingarden brinda la siguiente definición: "Los aspectos esquematizados, que no son concretos, ni tampoco, de ninguna manera, físicos, pertenecen a la estructura de la obra de arte literaria como un estrato separado. Pueden aparecer en ella solamente como esquematizados. Esto se debe a que no son generados por la experiencia de ningún individuo físico; más bien tienen su base en su determinación y, en cierto sentido, su existencia potencial en los estados de cosas proyectados por las oraciones o en los objetos representados por medio de los conjuntos de circunstancias" (Ingarden, 1998: 311).

estructura si se quiere. Hacen aparecer los objetos expuestos de una manera predeterminada por la obra, que permite una *gestalt* de completitud. Sin el estrato de aspectos esquematizados, señala Ingarden, las objetividades representadas serían apenas esquemas vacíos, conceptuales. La actualización de tales objetos representados sólo se puede poner en marcha por los aspectos puestos a disposición del lector.¹⁷

De alguna manera, en la concepción de Ingarden sobre la forma en que los aspectos esquematizados presentan los objetos, no hay escapatoria a la sinécdoque: siempre parciales, los aspectos esquematizados deben ser actualizados para conferir la ilusión de una cuasi-realidad en el lector.

De este panorama, recapitulando, tenemos puntos de indeterminación en todos los estratos de la obra literaria, que solo pueden concretizarse en una lectura que será, a la vez, pauta por la obra y distinta de ella: las entonaciones precisas dejan un margen al lector o intérprete en el estrato de las formaciones lingüísticas, las unidades de sentido no descartan por completo su polisemia (hecho que puede ser utilizado como recurso artístico), los objetos representados tienen un margen infinito de indeterminación por muchos atributos que se otorgan para definirlos, y los aspectos

¹⁷ No se refiere Ingarden directamente a lo que la narratología ha tipificado como “focalización” (cfr. Bal, 1990: 107-120), esto es, la perspectiva perceptual implícita en la construcción de un relato; pero una concepción análoga claramente subyace: podríamos realizar algunas transpolaciones, tal vez, para buscar el carácter objetivo del narrador (como objeto representado) y la pertenencia del focalizador (que no representa un objeto o un personaje sino una perspectiva perceptiva) como punto focal de los aspectos esquematizados. Pero ello implicaría, efectivamente, transpolar, y elaborar fuera de lo que proponen tanto Ingarden como las categorías del análisis narratológico del relato, y merecería un trabajo aparte.

esquemáticos que nos los presentan, si bien pautan los márgenes para estas concretizaciones, no dejan de ser parciales y esquemáticos, y dentro de este margen caben potencialmente infinitas variantes.

6.4. La saturación en términos intensionales y extensionales

Si hemos de volver a las cuestiones planteadas más arriba, es necesario reponer de qué manera llegan estas ideas a la semántica de los mundos posibles literarios tal como la hemos presentado en este libro. Doležel reintroduce el elemento lingüístico de lo no-dicho mediante la noción de “textura” (es decir, a las funciones intensionales que fueron explicadas en el capítulo anterior), y retoma en su función de “saturación” características que eran propias de la indeterminación tal como la concebía Ingarden, a saber: la existencia de determinaciones explícitas e implícitas. Doležel introduce el concepto de “valor cero” (*zero/gap*), que a su vez toma de Wolfgang Iser. Estos *gaps* (“agujeros”) son para Doležel irrecuperables y no pueden ser llenados.¹⁸ En este sentido, se diferencia de Ingarden y sobre todo de Iser, a quien cuestiona por hacer del llenado de los agujeros del texto un proceso sobredeterminado por la mimesis con el mundo real.¹⁹

¹⁸ “With regard to the notion of gaps in fictional worlds it should be mentioned that in Doležel’s conception (in contrast to the conceptions of Ingarden and Iser), gaps cannot be filled and actually are not supposed to be filled: According to Doležel, as regards fictional narrative, we lack procedures with which to fill the gaps. Gaps are an inevitable and highly significant part of the structure of fictional worlds.” (Fořt y Sládek, 2010: 338)

¹⁹ Iser (1978) a su vez cuestionó a Ingarden por su visión limitante del rol del lector respecto de la indeterminación (Brinker, 1980).

Los posicionamientos de Doležel, en definitiva, difieren en su enfoque de los de Ingarden y de aquellos que siguieron las líneas abiertas por la fenomenología de la lectura, pues mientras que Doležel se ocupa principalmente de lo que sucede entre los dispositivos semióticos y los mundos ficcionales, Ingarden o Iser ponen el acento en la relación entre el lector y el texto. El mundo ficcional aparece, en comparación, fuera de foco, así como la actividad concreta del lector no tiene un gran peso en *Heterocosmica* ni en la mayoría de los textos escritos dentro del marco de la teoría de los mundos ficcionales en su formulación más clásica.²⁰

Para Doležel, la saturación es una de las funciones intensionales más significativas al momento de caracterizar la textura de un dispositivo semiótico vinculado con un mundo ficcional.²¹ El uso de la indeterminación, relativa o total, y su articulación con las zonas de máxima precisión producen textos radicalmente divergentes, incluso si se tratara de textos referidos a mundos ficcionales muy similares respecto de sus propiedades extensionales. La distinción elemental es la que diferencia aquellos elementos determinados por oposición a los indeterminados:

El dominio determinado representa el núcleo sólido del mundo ficcional, sus hechos determinados. Gracias a su modo de construcción —la textura explícita— todos los hechos ficcionales tienen la misma categoría semántica. El dominio borroso de los hechos indeterminados suplementa el núcleo. Debido a que la textura implícita cons-

²⁰ Doležel (1998: 20-24) intenta una definición de los distintos tipos de inferencia y sostiene la necesidad de apegarse sólo a aquellas realmente derivadas del texto.

²¹ Sobre las funciones intensionales, véase Doležel (1998: 197-208).

truye los hechos ficcionales indeterminados que un procedimiento de inferencia tiene que recuperar, la categoría semántica de éstos no puede ser uniforme. (Doležel, 1999: 259)

La distinción entre extensión e intensión, en su vínculo con el problema específico de la saturación, genera sugestivos problemas relacionados con el marco teórico de los mundos ficcionales. Resulta interesante, al respecto, preguntarse cuál es la relación entre la saturación y las características de la “población” de un mundo ficcional.²² Veamos dos ejemplos para ilustrar esta diferencia. Por un lado, podemos pensar en el *Pong*, el primer videojuego de la historia. El mundo del *Pong* está constituido, en principio, por una pequeña lista de entidades geométricas con una limitadísima lista de movimientos. Entendido de esta forma, diríamos en términos extensionales que su población es mínima y sus características son fácilmente resumibles. No podría decirse lo mismo, por otro lado, de un microrrelato como el que citamos en la Introducción (“En venta: escarpines, jamás usados”). En este último caso, la información que tenemos es mínima, sin embargo las entidades ficcionales presentes no son comparables en cuanto a su complejidad con las formas geométricas del *Pong*. Los escarpines, por ejemplo, en términos extensionales, son objetos complejos, con un tamaño, un peso, un olor, un origen específico (¿son hechos a mano?, ¿fabricados en

²² Pavel se refiere a algo similar a la saturación con el nombre “densidad referencial” (*referential density*), a la que define de la siguiente forma: “The relationship between world dimensions and text dimensions determines what might be called the *referential density* of a text. If we allow textual amplitude to vary while keeping the dimensions of the fictional world constant, the longer text will appear more diluted than the shorter” (1986, 198-102).

serie?) y muchas otras características. Que en el relato se trate de una venta y de un aviso publicado también implica, según el principio de divergencia mínima, que hay agentes, humanos involucrados y demás. Aquí, por lo tanto, la saturación es mínima, pero la indeterminación general no nos permite saber casi nada sobre la población de este mundo.

Por supuesto, estas distinciones se vuelven problemáticas en una enorme cantidad de casos. Parece fácil afirmar que el nivel de saturación de cualquier novela de Flaubert es mucho más alto que el del *Extranjero* de Camus, pero en el nivel extensional las comparaciones dependen en gran medida de nuestros presupuestos. Por ejemplo, alguien podría sostener que las líneas blancas del *Pong* son igual de complejas que Emma Bovary y que el videojuego sólo representa intensionalmente una parte mínima de sus interacciones y deja de lado, por ejemplo, sus pensamientos. Es por este tipo de complicaciones que la “saturación” es un problema que puede trabajarse empíricamente a partir de la textura del dispositivo ficcional, mientras que el nivel de determinación del contenido extensional siempre tiene un grado de especulación. Desconocemos por completo qué tan poblado está el mundo del relato de los escarpines. A su vez, podría decirse que el panorama político de *Canción de hielo y fuego* está más saturado (en términos extensionales) que el de *El señor de los anillos*, pero a esta observación, a primera vista cierta, podría objetársele que, en rigor, en la textura de la saga de Tolkien estos aspectos están desplazados al trasfondo, lo cual no implica que no existan. En términos intensionales, si bien no podemos establecer una escala única ni un sistema numérico para medir la saturación, nos movemos sobre una base más segura, ya que aquí no hay duda de que, en este sentido,

la cuestión política está mucho más saturada en las novelas de George R. R. Martin.²³

6.5. Trasfondo y primer plano

La distinción entre “trasfondo” y “primer plano”, que pre-existe por muchos siglos a la teoría de los mundos ficcionales, está indudablemente ligada con el problema de la saturación, y así lo reconocieron los autores mencionados hasta aquí. Nos movemos para esto en el plano intensional, ya que la distinción primer plano/trasfondo siempre está mediada por la perspectiva y la focalización. Las zonas de indeterminación y los huecos pueden hallarse en todos los niveles, pero necesariamente serán mucho mayores en aquello que constituye el trasfondo en comparación con los objetos y sucesos ficcionales que aparezcan en primer plano. Por ejemplo, Harry Potter está más saturado que Hermione y Ron, que a su vez están mucho más saturados que el resto de sus compañeros en Hogwarts.

Pensado en tales términos, esto es una obviedad que no hace más que agregar terminología a un fenómeno archiconocido de la ficción. Sin embargo, no deja de tratarse de una

²³ En una entrevista otorgada a Rolling Stone el 23 de abril de 2014, George R. R. Martin se refirió directamente a esta cuestión como un disparador para la creación de su saga: “Tolkien can say that Aragorn became king and reigned for a hundred years, and he was wise and good. But Tolkien doesn’t ask the question: What was Aragorn’s tax policy? Did he maintain a standing army? What did he do in times of flood and famine? And what about all these orcs? By the end of the war, Sauron is gone but all of the orcs aren’t gone — they’re in the mountains. Did Aragorn pursue a policy of systematic genocide and kill them? Even the little baby orcs, in their little orc cradles?”. Disponible en: <http://www.rollingstone.com/tv/news/george-r-r-martin-the-rolling-stone-interview-20140423>.

herramienta comparativa interesante para establecer relaciones entre dispositivos semióticos y mundos, lo cual puede observarse con claridad —fuera del marco teórico aquí trabajado— en la descripción que realiza Auerbach de la *Odissea* y del *Génesis* en el primer capítulo de *Mimesis*, sobre el que volveremos enseguida. Ya dentro del terreno de los mundos ficcionales, Pavel presenta la teoría de que la saturación (aunque él no utiliza este término sino la expresión “densidad referencial”) varía de acuerdo con la percepción que tiene una cultura sobre su estabilidad en un determinado momento. Así, en períodos de crisis, el nivel de saturación se reduce y los textos presentan mayores zonas de indeterminación, mientras que en períodos de estabilidad la saturación es mayor y los mundos ficcionales son descritos con un nivel de detalle mucho más alto.²⁴ Más allá de que resulta fácil encontrar contraejemplos, este tipo de observaciones invitan a repensar algunos lugares comunes de la historia literaria desde un ángulo distinto.

En su libro *On Literary Worlds*, Eric Hayot piensa el problema de la saturación de los mundos ficcionales desde una perspectiva específicamente comparatista. Para ello, lo divide en dos aspectos interrelacionados: la “amplitud” (*amplitude*) y la “completitud” (*completeness*).²⁵ Un texto de amplitud

²⁴ “Faced with the unavoidable incompleteness of fictional worlds, authors and cultures have the choice of maximizing or minimizing it. Cultures and periods enjoying a stable world view will tend to seek minimal incompleteness by adopting various strategies [...] By contrast, periods of transition and conflict tend to maximize the incompleteness of fictional worlds, which supposedly mirror corresponding features outside fiction” (Pavel, 1986: 108-109).

²⁵ Estas categorías de análisis aparecen en el capítulo 5: “Aspects of Worldness” (Hayot, 2012: 54-89).

baja es aquel cuyos elementos relevantes para comprender la trama y el mundo ficcional están explicitados, es decir, colocados en “primer plano”. Por el contrario, en un texto de amplitud alta existen muchos elementos relevantes que deben ser repuestos a través de inferencias o hipótesis, es decir que se ubican en el trasfondo. Así pues, la *Odisea*, según la lectura de Auerbach en *Mímesis*, tiene una amplitud cercana a cero, pues todo lo que tiene relevancia para el relato está puesto en primer plano. De ahí que la descripción del origen de la cicatriz de Odiseo tenga tanta importancia en términos formales como sus aventuras. Por contraste, la historia del sacrificio de Abraham en el *Génesis* tiene una enorme amplitud, ya que existe una distancia considerable (o incluso diríamos, insondable) entre los pocos elementos hallados en primer plano y todo aquello que esos sucesos involucran como trasfondo (por ejemplo, las intenciones de Dios, los sentimientos de Abraham, el espacio en el que sucede la acción, etc.). La amplitud puede pensarse en varios sentidos: desde un ángulo psicológico (p. ej. la distancia entre lo que conocemos de la vida mental de los personajes y sus actos), social (p. ej. la relación entre las acciones de un personaje y sus condicionamientos sociales), o narrativo (los sucesos omitidos que resultan clave para el desarrollo del argumento). Esta diferenciación, según Hayot, puede pensarse más allá de episodios u obras individuales y extenderse hacia géneros, períodos o tradiciones, aunque en este caso será inevitable reconocer excepciones varias.

La “completitud” surge de la ya mencionada formulación de Ronen acerca de la indeterminación como un efecto retórico empleado por los creadores de ficciones. Para Hayot, cada mundo genera efectos de completitud o incompletitud

que determinan la relación que establecemos con todas las zonas indeterminadas en un mundo ficcional. Una novela naturalista del siglo XIX, con su énfasis en lograr la verosimilitud a través de la caracterización detallada de una cantidad importante de objetos, implica que es posible, en principio, asumir la completitud de todo aquello que no está determinado. Quizás no tenga mucho sentido preguntarse si en *La ralea* de Emile Zola existe o no la ciudad de Córdoba, pero la forma como están construidas las zonas del mundo a las que tenemos acceso directo nos permiten asumir que esta ciudad sin duda existe, de la misma forma que se nos permite asumir que todos los personajes tienen dedos en los pies pese a que nunca se los describa. En cambio, preguntarse por la existencia de la ciudad de Córdoba en *Esperando a Godot* resulta totalmente irrelevante, ya que la construcción del mundo de la obra teatral de Beckett no sugiere en lo más mínimo la presencia de una geografía completa. La completitud / incompletitud se observa también en el desarrollo de los objetos que están fuera del foco narrativo. ¿Qué ocurre con los personajes, espacios y objetos cuando el foco narrativo se desplaza? ¿Están congelados en un estado fijo hasta que su presencia vuelva a ser necesaria para la trama, o evolucionan de una manera indeterminada pero independiente? Esta segunda posibilidad, muy visible por ejemplo en las novelas de Balzac o en series como *The Wire*, implica un grado más alto de completitud y habilita preguntas pertinentes acerca de objetos ficcionales que no figuran prominentemente en primer plano. Un ejemplo llamativo es el de la construcción cinematográfica del universo de Marvel: por un lado, presupone completitud respecto de la evolución de cada uno de sus héroes y villanos, pero al mismo tiempo involucra

continuamente episodios en los que resulta difícil explicar la ausencia de determinados personajes (¿por qué la mayoría de los Avengers no ayudó al Capitán América en *The Winter Soldier*?).

Lógicamente, el criterio de “pertinencia” no deja de ser ambiguo. ¿Resulta pertinente preguntarse, tal como han hecho los lectores y espectadores durante décadas, cómo hace Batman para ir al baño en sus rondas nocturnas por Ciudad Gótica? La respuesta es dudosa. De todos modos, lleva razón Hayot cuando señala que las inferencias y preguntas que nos hacemos acerca de las zonas de indeterminación no surgen de una noción lógico-semántica de la completitud, sino que dependen de los procedimientos retóricos involucrados en la representación del mundo y de la relación que plantea entre fondo y trasfondo.

6.6. Saturación y transmedialidad

Aunque hemos privilegiado en este capítulo los ejemplos literarios, el problema de la saturación es uno de los más complejos e interesantes para trabajar desde una perspectiva transmedial. Entendida como una propiedad intensional, la textura de cada medio indudablemente involucra operaciones muy distintas a la hora de generar efectos de saturación e indeterminación. La diferencia entre medios textuales, visuales y audiovisuales es enorme en este sentido. A la tradicional y muchas veces estudiada diferencia entre palabras e imágenes, se suma la más contemporánea distinción entre la reproductibilidad técnica y la “artesanal”. Es obvio que el sentido de indeterminación varía cuando contrastamos descripciones textuales de los rasgos de un personaje ficcional, cuando

vemos a un actor representando a un personaje en el teatro, o ante la imagen de ese actor proyectada en una pantalla.

Los medios que implican el uso de imágenes, ¿están por definición más “saturados” que los medios basados en texto?²⁶ No, dado que la saturación como función intensional solo existe al interior de cada medio. La comparación debería hacerse, en principio, entre texturas propias de cada uno de ellos. Nuestro ejemplo del *Pong* y el microrrelato es útil a fines ilustrativos, pero dudoso en su metodología. Convendría preguntarse si existe más saturación (y/o amplitud y completitud) en los cómics de Alan Moore o de Grant Morrison, por ejemplo, o en las versiones cinematográficas de Batman de Tim Burton y Christopher Nolan. Las herramientas que hemos descrito son aplicables a cualquier medio, mientras entendamos que todo mundo ficcional tiene zonas de indeterminación de distintos tipos y grados, y que plantea relaciones entre primer plano y trasfondo relevantes para entender su estructuración. La fenomenología de la recepción de imágenes (fijas o en

²⁶ La reflexión sobre las formas de saturación propias de cada medio evoca indefectiblemente a las teorías de McLuhan, quien dividió los medios en fríos y calientes (2007: 43-52). Según este teórico, “el medio caliente es aquel que extiende, en ‘alta definición’, un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información” (43), mientras que un medio frío es lo contrario, da información a varios sentidos en baja definición. Los medios calientes no dejan demasiado espacio para que el receptor complete o agregue información, mientras que los medios fríos estimulan la participación del receptor. Efectivamente, para McLuhan, la fotografía es un medio caliente, de alta definición (está más “saturado”, podría decirse en analogía con la teoría de los mundos ficcionales), pero no todos los medios visuales son necesariamente calientes. El cine sería un medio caliente, pero la televisión (al menos en el momento en que McLuhan escribía) sería uno frío. Por su parte, el mismo carácter plural se postula para los medios textuales: los jeroglíficos serían un medio frío, mientras que la imprenta uno caliente.

movimiento) y textos, por supuesto, varía considerablemente, por lo que no podemos apresurarnos en trasladar las mentadas hipótesis de Ingarden e Iser a estos dominios.²⁷

Como sucede con otras herramientas de análisis y problemas teóricos comentados a lo largo de este libro, a menudo lo más interesante es investigar aquellos casos expresamente problematizados por los dispositivos ficcionales en sí mismos. Hemos mencionado, a modo de ejemplo, cómo el problema de la saturación y la completitud resulta especialmente relevante en los procesos actuales (mediados por cuestiones legales y económicas de todo tipo) con los que se construyen los universos ficcionales transmediales de los superhéroes. Ya en el ámbito del cómic resultaba complejo establecer la existencia simultánea en un mismo mundo ficcional de los distintos superhéroes de Marvel o DC, sobre todo si se tiene en cuenta la diferencia relativa de sus poderes. Repleta está Internet de parodias en las que Superman, Flash oLinterna verde resuelven en segundos conflictos que a Batman le llevan un considerable esfuerzo y en los que pone en riesgo su vida y la de sus conciudadanos. Est es la causa, por lo general, de que la completitud de los mundos ficcionales de los superhéroes esté puesta entre paréntesis, sostenida en ocasiones y relegada a un trasfondo lejano. El traslado al cine en las películas de Batman de Tim Burton y Christopher Nolan implicaba la desaparición del resto de los superhéroes del mundo, mientras que en la actualidad tanto Marvel como DC

²⁷ El propio Ingarden escribió muy brevemente sobre cine partiendo de las premisas fenomenológicas que guiaron su trabajo sobre la textualidad. Malherbe (2016) intenta reconstruir los indicios del pensamiento de Ingarden y desarrollar una teoría fenomenológica que aborde este fenómeno.

han intentado replicar el efecto de completitud relativo que existe en las historietas.

Otro ejemplo interesante (aunque lamentablemente menos conocido) de meta-reflexión sobre las relaciones entre medio y saturación se da en el capítulo “Reincarnation” de *Futurama*, que se halla dividido en tres breves historias narradas con un estilo visual diferente. La primera emula los dibujos animados en blanco y negro de la década del ‘30, y culmina cuando sus protagonistas crean, por accidente, un color totalmente nuevo, que no surge de ninguno de los conocidos por el hombre. Dado que el capítulo es en blanco y negro, para nosotros no es más que una línea gris. En la segunda historia breve, que imita el estilo visual de los juegos de 8-bits, los personajes descubren el sustrato último de la materia en las profundidades de un átomo; sin embargo, dado que la imagen está pixelada, para nosotros no es más que un cuadrado negro. Y la tercera y última está representada como un animé de los ‘80, donde uno de los protagonistas logra superar una situación compleja realizando un baile de una velocidad y plasticidad casi imposibles. Pero el estilo de animación rígido del animé del período implica que el movimiento no es representado más que con un incremento de la música y el uso de un fondo estridente y parpadeante. En pocas palabras, lo que hace este brillante episodio de *Futurama* es reflexionar lúdicamente sobre las limitaciones propias de la saturación de cada estilo visual, al mismo tiempo que presenta una contraposición clara entre el mundo entendido extensionalmente (donde los personajes se deslumbran con el color nuevo, con la forma de la última partícula de la realidad y con el despliegue del baile) y la textura, que frustra nuestros esfuerzos por acceder a los objetos ficcionales en toda su gloria.

Los géneros ficcionales vinculados con el horror y lo fantástico suelen explotar las particularidades de la saturación en los distintos medios en los que existen. El caso más célebre es el de Lovecraft, cuyas famosas descripciones inaprensibles han sido objeto de todo tipo de reapropiaciones, tanto en el ámbito del cómic como en el del cine y los videojuegos. Si pensamos en objetos ficcionales nativos del cine, el xenomorfo de *Alien* también atravesó diferentes períodos y procesos que lo convirtieron de un ser vagamente indefinible en la película original a una conocidísima *action figure* asequible en jugueterías con una anatomía sólidamente establecida. El uso contemporáneo de la “cámara en mano” definió una estética del terror basada en la presencia de seres o entidades que nunca (o casi nunca) aparecen enfocadas por el tiempo suficiente como para perder gran parte de su indeterminación. Compartimos la confusión de los personajes del relato, lo que genera un efecto de inmersión.

En el ámbito del *fantasy*, el funcionamiento de la magia es uno de los aspectos que dividen aguas entre distintos mundos ficcionales, y que oscila entre, por un lado, su representación como una fuerza inherentemente inasible cuyas reglas (si es que las tiene) no pueden ser expresadas y/o comprendidas, y por otro lado, su regularización en escuelas, subdivisiones, normativas y ministerios. Así, volviendo a la cuestión de la completitud, diríamos que parece tener poco sentido preguntarse cómo Gandalf realizó determinada acción mágica en determinado momento, ya que sus poderes se mantienen en un ámbito de indeterminación muy grande, mientras que, a la inversa, los poderes de Harry Potter o de Raistlin Majere en la saga *Dragonlance* son susceptibles de una explicación más detallada. Este principio suele estar vinculado con

la focalización: cuando se narra desde la perspectiva de un mago, las reglas suelen estar mucho más explicitadas, mientras que cuando el personaje con poderes mágicos es percibido desde el exterior, la saturación tiende a ser mucho menor. El caso extremo es el de los videojuegos en los que el avatar del jugador maneja poderes mágicos: allí, las reglas de la magia están absolutamente definidas (por una necesidad de la programación y de la jugabilidad) y, salvo excepciones, pueden ser conocidas a la perfección por el jugador.

Para terminar, vale la pena destacar que la saturación como propiedad extensional e intensional de los mundos ficcionales es uno de los factores que se han visto más afectados por el crecimiento de la Web como forma de acceso y espacio de reflexión compartido sobre la naturaleza de estos mundos. Todos los mundos ficcionales que gozan de cierta popularidad son convertidos en “wikis” que recopilan pacientemente aquello que puede saberse sobre cada uno de los objetos que incorpora, intentando en conjunto reducir los espacios de indeterminación al mínimo y resaltar las diferencias entre versiones. Estas wikis han sido incorporadas a la lógica misma de la producción de mundos ficcionales, en la medida que funcionan como un apoyo para sus posibilidades de expansión ilimitada. Es difícil asegurar que las superpobladas novelas de *Canción de hielo y fuego* tendrían el mismo éxito si los lectores no dispusiéramos de la posibilidad de consultar <http://awoiaf.westeros.org/> todas las veces que nos resulte necesario. Además, apenas hace falta decir que la elaboración y la consulta de estas wikis se transforman fácilmente en un placer en sí mismo y en otra forma suplementaria de navegar por los mundos ficcionales.

Capítulo 7

Mundos ficcionales imposibles

Este capítulo se divide en dos partes. La primera trata el problema de aquellos mundos ficcionales que implican una imposibilidad constitutiva: son mundos que violan los principios de identidad y de tercero excluido, de allí que sean imposibles para la lógica clásica: uno de los presupuestos teóricos del concepto de “mundo posible” en el que abrevia la teoría de los mundos ficcionales. Como veremos, ello implica tomar una serie de recaudos respecto de la relación entre el concepto de mundo ficcional y dichos presupuestos. La segunda parte del capítulo reflexiona sobre problemas que surgen al concebir la imposibilidad como una función que dinamiza los conflictos argumentales de numerosos mundos ficcionales.

Tal como han declarado muchos de los teóricos aludidos en este libro, existen ficciones sobre lo imposible o, al menos, sobre lo que parece imposible, lo que sobrepasa los límites de la experiencia. Pueden referirse a la vida después de la muerte, viajes en el tiempo, encuentros con los dioses, identidades contradictorias, superposición de espacios y/o de tiempos, acontecimientos imposibles de narrar, objetos que por definición no pueden ser descritos, lenguajes que no pueden ser comprendidos por el ser humano, entre otros asuntos. Todas estas ficciones implican el problema de los límites de la representación y, por lo tanto, de la construcción de mundos. A su vez, plantean el problema de los límites de lo posible y de

lo imposible en sí mismos.¹ ¿Qué tipos de mundos ficcionales producen estos relatos? ¿Qué sería lo “irrepresentable” y cuáles son sus características? ¿Cómo se construyen los mundos de estas ficciones? ¿De qué modo se establece la relación entre mundo y dispositivo semiótico en las ficciones de lo imposible?

7.1. Lo imposible, lo irrepresentable y el principio de no contradicción

Hablar de “mundos posibles ficcionales imposibles” implica una contradicción que solo puede resolverse afinando un poco la noción de imposibilidad que nos interesa utilizar. Para explorar estos fenómenos, tomaremos distancia de una noción absoluta de imposibilidad. A su vez, es necesario recordar que no todo lo “extraño” es imposible. En su reciente libro *Unnatural Narratives* (2016), Jan Alber reúne lo antinatural, lo extraño y lo imposible en una única categoría. Así, por ejemplo, cualquier historia de zombies, de personas que tiran bolas de fuego, de viajes en el espacio, cuentos de hadas, etc., sería una ficción de lo imposible. Desde este punto de vista, cualquier relato que no se ajuste a una determinada imagen del mundo correspondiente punto por punto al conocimiento actual de las ciencias naturales, y a determinadas declinaciones hegemónicas del sentido común, es una ficción de este tipo. Ello implica confundir diferentes dominios de posibilidad. Una cosa es lo que es posible para la física y otra, muy distinta, lo que es posible enunciar en el lenguaje o lo que es posible para diferentes sistemas de lógica, o lo que es posible creer en

¹ Es decir, la posibilidad de la posibilidad y la imposibilidad de la imposibilidad.

determinado contexto social o cultural o lo que es posible clasificar bajo determinada convención de género literario, etc.

Para los fines de la teoría de los mundos ficcionales, la imposibilidad está asociada sobre todo con dos factores vinculados entre sí: un alejamiento excesivo entre el funcionamiento del mundo real y del mundo ficcional (es decir, baja accesibilidad)², y una imposibilidad técnica de generar algo como una imagen mental coherente y relativamente estable del mundo en cuestión. Ambos factores admiten diferentes grados. En un extremo tendríamos un mundo idéntico al nuestro y por ende muy fácil de imaginar (“María se despertó y desayunó un café”), y en el otro extremo, un mundo a la vez totalmente ajeno a lo que conocemos (incluso en cuestiones como las leyes matemáticas y lógicas) e imposible de conceptualizar en un conjunto de elementos y reglas estables (“María y no María sumaban tres personas cada una parada en uno de los lados de un cuadrado circular cuya superficie total era inexistente”).

De todos los dominios de posibilidad, el más general es el de la lógica, que tradicionalmente se rige por el principio de no contradicción. A grandes rasgos, este principio postula que no es posible para algo ser y no ser al mismo tiempo. Este principio tiene una larga historia que coincide con el desarrollo de la metafísica, la semántica y la lógica. Hay dos formas principales de interpretarlo: como un principio que rige sobre el valor de verdad de las proposiciones o como un principio que limita la constitución misma de las cosas. Según la primera concepción, un enunciado puede tener sólo uno de dos valores de verdad: verdadero o falso; y conforme

² Ver Capítulo 2.

a la segunda, una cosa no puede poseer un atributo y no poseerlo al mismo tiempo, aunque esto depende de qué clase de atributos se trate. Aristóteles, por ejemplo, distinguía entre propiedades esenciales y accidentales de las cosas, así como entre contradicción y oposición (*Categorías* 13b). Las propiedades accidentales pueden oponerse sin contradicción, como ocurre con el frío o el calor, que pueden encontrarse en diferentes grados y proporciones en un mismo cuerpo. Pero las propiedades esenciales, que permiten diferenciar entre sustancias, no pueden oponerse sin contradicción. Así, por ejemplo, un caballo no puede ser y no ser cuadrúpedo simultáneamente o una taza no puede ser cóncava y convexa a la vez. Nótese, sin embargo, que estas propiedades podrían darse sucesivamente a lo largo del tiempo, pero para Aristóteles, eso ya formaría parte de los accidentes que pueden ocurrirle a la sustancia, por ejemplo: que el caballo pierda una pata. Lo mismo sucede, en el plano de los mundos ficcionales, si se incorpora la sucesión de los acontecimientos. Además, puede haber oposición sin contradicción en aquello que es en potencia y no todavía en acto.

Si hay una figura que no puede faltar a la hora de dar un ejemplo de contradicción lógica, es el círculo cuadrado, un concepto a todas luces contradictorio. Es imposible pensar un círculo cuadrado. No podemos dibujarlo ni imaginarlo ni podemos describir sus propiedades. Sin embargo, podemos mencionarlo, como acabamos de hacer. Inevitablemente, siempre que se quiera dar un ejemplo de contradicción, de inconsistencia, de algo imposible, no podemos tampoco evitar *mencionarlo*.³

³ Umberto Eco, 1994, pp. 81-83 (citado por Doležel en *Heterocosmica*).

¿Pero qué significa mencionar el círculo cuadrado? ¿En qué se diferencia de describirlo, dibujarlo o imaginarlo? En cierto sentido, mencionarlo es como llamarlo por su nombre propio. Cuando llamamos a alguien por su nombre propio nunca decimos, con el mismo nombre, ninguna de las características de ese individuo, salvo la de ser designado por ese nombre. En este sentido, el mero nombre de una cosa es una tautología que sólo sirve para señalar la cosa (cf. el apartado 1.2 de este libro). Pero cuando mencionamos el círculo cuadrado no estamos solamente señalando alguna cosa. De hecho, si al mencionar el círculo cuadrado señaláramos alguna cosa, ¿qué estaríamos señalando? ¿Estaríamos realmente señalando una cosa? ¿O no estaríamos señalando más que el hecho de que no hay ninguna cosa que se pueda señalar? No obstante, cuando decimos “círculo cuadrado” ya siempre estamos diciendo dos cosas que sí podemos describir, imaginar y dibujar: decimos “círculo” y “cuadrado”. Por lo tanto, aunque cuando mencionamos el círculo cuadrado no hay ninguna cosa que podamos señalar como ejemplo, ya estamos dando las coordenadas aproximadas del “lugar” de ese desencuentro. Es precisamente en el encuentro de la forma del círculo y del cuadrado donde ya no podemos señalar ninguna cosa definida. Se trata de dos componentes determinados de una operación alquímica imposible. No hay manera de arribar a una nueva identidad conceptual a partir de la unión de esos dos conceptos.⁴

⁴ En *Form and Object*, Tristan Garcia (2014) se apoya en estas mismas razones para decir que hay múltiples objetos contradictorios pero determinados. Por ejemplo, un círculo cuadrado y un triángulo de cinco lados son objetos contradictorios, pero sus determinaciones son distintas, no se confunden entre ellas.

La enumeración caótica, famosamente ejemplificada por Borges en “El idioma analítico de John Wilkins”, es una operación estrechamente vinculada con este problema. Tal vez no sería posible mencionar siquiera el círculo cuadrado si el lenguaje no pudiera producir enumeraciones caóticas, o a la inversa, tal vez no habría enumeraciones caóticas si no fuera posible para el pensamiento coquetear con sus propios límites. Como sea, hay una correlación estrecha entre las contradicciones lógicas y la operación retórica de la enumeración caótica. Pensemos en el caso de Cthulhu en el universo lovecraftiano: en “La llamada de Cthulhu” se describe su figura como una conjunción aproximada de un pulpo, un dragón y un ser humano. Por supuesto que ya es habitual encontrarse con dibujos y pinturas que lo presentan como un gigante verde con cuerpo humanoide, alas correosas y un pulpo por cabeza. Sin embargo, Lovecraft es explícito cuando dice que, en sentido estricto, la forma de Cthulhu se componía de la conjunción *imposible* de esas formas. “La llamada de Cthulhu” enumera los materiales a partir de los cuales podemos intentar componer una imagen de Cthulhu, pero nunca ofrece una descripción de conjunto de su figura. En el mismo relato nos encontramos con una situación donde existe un ángulo recto y obtuso; se trata, según el relato, de una superficie cuyo ángulo parece agudo pero “se comporta” como un ángulo obtuso.⁵ En este caso, la contradicción yace en la doble identidad del ángulo de esa superficie. Nuevamente, al igual que cuando mencionamos un círculo cuadrado, el lenguaje hace

⁵ “Johansen jura que fue absorbido hacia arriba por un ángulo que no debía estar allí; un ángulo agudo que se había comportado como si fuese obtuso” (Lovecraft 2016, 512).

posible la presentación separada y sucesiva de los dos términos que habrían de converger en la identidad imposible.

Sin embargo, aun cuando no hay ninguna mediación que despeje la contradicción, eso no significa necesariamente que todo el mundo ficcional sea contradictorio por contener un elemento imposible. Ryan (2006: 673, n. 28) señala en este sentido que si las contradicciones están limitadas a ciertas áreas del mundo (“como los agujeros de un queso suizo”), eso no impide que podamos realizar inferencias conforme al principio general del distanciamiento mínimo sobre el resto de ese mundo. En la experiencia de lectura, nuestra tendencia más habitual frente a contradicciones irresolubles cuya explicación no podemos hallar es reemplazar lo contradictorio por algo vagamente confuso (una cuadrado que alterna erráticamente con un círculo) o, incluso, ignorar la contradicción y optar por una de las posibilidades presentes apenas modificada (un cuadrado con alguno de sus lados redondeado).

Otro caso se da cuando un personaje se encuentra en alguna situación que está más allá de sus capacidades para comprenderla y comunicarla. En ciertos casos, incluso, se trata de situaciones donde el personaje parece atravesar los límites mismos de la experiencia posible. Es obvio que si estos relatos están narrados en primera persona se produce una contradicción entre la enunciación y el enunciado; pero en una narración en tercera persona este tipo de situaciones también pueden implicar contradicciones. En *Matadero 5*, de Kurt Vonnegut, se narra que el protagonista, Billy Pilgrim, ha hecho contacto con extraterrestres. Estas criaturas, según se dice, son completamente otras para los seres humanos. Por empezar, no experimentan el tiempo como duración, sino como extensión, es decir, como espacio. Tampoco perciben relaciones

causales y, por lo tanto, carecen de los conceptos de intención y voluntad. Lo que para nosotros es una serie de sucesos en el tiempo, para ellos es un espacio dado, un objeto absoluto.

Primer problema: ¿cómo puede Billy tener una experiencia de lo completamente otro? ¿Cómo puede Billy comunicarlo? Segundo problema: los extraterrestres, se dice, escriben novelas. Estas novelas se caracterizan por su brevedad. El *objetivo* de los autores es evocar instantáneamente un fragmento de espacio-tiempo. ¿Pero cómo es esto posible? Si los extraterrestres carecen de conceptos como intención o voluntad, ¿cómo pueden plantearse el *objetivo* de lograr tal o cual efecto estético? ¿Cómo puede haber para ellos una relación entre medios y fines? Tercer problema: los extraterrestres, como ya dijimos, perciben el tiempo como si fuera un espacio; lo que para nosotros se presenta como duración y sucesión, para ellos se presenta como una “cadena montañosa”; sin embargo, los extraterrestres pueden focalizar su percepción en diferentes lugares de ese espacio (que para nosotros serían momentos en el tiempo). Pero esta focalización en diferentes lugares-momentos presupondría una temporalidad sucesiva que hiciera posible alternar entre diferentes focos de atención, o entre una visión panorámica y la observación de los detalles de esa “extensión espacio-temporal” que ellos perciben.

Todas estas paradojas se producen porque por medio del lenguaje humano se intenta describir cómo podría ser una forma de vida que estuviera radicalmente más allá de las condiciones de la experiencia humana.⁶ Cada vez que intentamos

⁶ Esto, sin duda, está relacionado con el carácter sintagmático del enunciado y la dificultad de describir lo simultáneo en un lenguaje que

imaginar cómo sería el mundo desde una perspectiva radicalmente otra, nuestros propios medios para imaginar esa perspectiva ya le “sobreimprimen” rasgos específicos de nuestras propias condiciones de la experiencia.

Este problema tiene muchas ramificaciones, y está en la raíz de importantes cuestiones éticas y políticas. Su relevancia para lo que entendemos por “literatura” es crucial y se halla históricamente marcada por la pretensión poskantiana (romántica) de acceder a lo completamente otro por medio de una imaginación intuitiva, liberada de las constricciones del entendimiento.

7.2. Sucesos contradictorios entre sí y violaciones de la lógica narrativa

Si nos encontramos con dos fragmentos de un relato que se contradicen entre sí, surgen varias posibilidades que ponemos en juego para que la posibilidad de construir un mundo coherente no se desvanezca. Por ejemplo, siempre es posible que haya un simple error de continuidad, pero ese tipo de error trasciende el mundo del relato y no es aquello que nos interesa aquí. Descartada esta posibilidad, es posible pensar casos en los que se presenta una contradicción que luego se revela como meramente aparente, debido a la manera en que fue presentada. Por ejemplo, si en una historia se dice que ha muerto un tal Jorge y luego se dice que ese mismo Jorge está vivo, aunque formalmente esos dos fragmentos aislados constituirían una contradicción, no hay razones suficientes para que ella no se explique, a lo largo del texto, como una

depende de la sucesión temporal. La película *Arrival* (2016) tematiza este problema.

relación no contradictoria entre situaciones opuestas o simplemente disímiles. Podría tratarse de una historia en la que Jorge murió y volvió como un zombi, o ser una historia sobre una confusión de identidades entre gemelos, etc. Contradicciones como estas parecen implicar por definición la necesidad narrativa de algún tipo de explicación, incluso cuando esta no puede hallarse expresada en el relato o en las reglas explícitas del mundo ficcional.⁷

Un mundo ficcional donde ocurren dos sucesos contradictorios separados en el tiempo implica una multiplicidad de mundos posibles en el cual esos dos sucesos están mediados por un orden causal que los convierte en sucesos opuestos pero no contradictorios. Una explicación de dos sucesos *aparentemente* contradictorios implicaría, así, la duplicación de los órdenes que regulan sus condiciones de posibilidad. En otras palabras, en un mundo en el que al igual que el nuestro la oposición entre la vida y la muerte es una disyuntiva exclusiva, podríamos introducir un orden de leyes mágicas que hagan posible bajo ciertas condiciones que esa oposición no sea contradictoria (habría entonces fantasmas, zombis, vampiros, resucitados, no-muertos en general).⁸ La dificultad reside en que las leyes de los mundos ficcionales no suelen estar explicitadas en su totalidad, lo cual sería posible sólo en un mundo considerablemente limitado. Tal como dijimos en

⁷ Alber (2016: 48) clasifica una lista de nueve estrategias que los lectores/espectadores pueden emplear para subsanar imposibilidades que incluyen estrategias de lectura como la alegorización y la transformación de imposibilidades aparentes en proyecciones de estados subjetivos.

⁸ Podría decirse, por otro lado, que esa multiplicidad de mundos posibles donde no hay contradicción entre estos dos sucesos en principio opuestos implica como límite un mundo imposible, en el cual no hay ninguna mediación, ninguna explicación de la imposibilidad.

el capítulo anterior, hasta los mundos ficcionales del *fantasy* más enciclopédico que se detienen a explicitar las reglas de la magia dejan mucho librado a la indeterminación y, al mismo tiempo, descansan sobre el presupuesto básico del principio de divergencia mínima en un enorme cantidad de aspectos. ¿En qué momento podemos decir, por lo tanto, que se produce una contradicción *real* y no solo una serie de excepciones y superposiciones entre reglas implícitas? De nuevo el límite parece ser la posibilidad en términos lógicos, lo que implicaría que por más diferentes que sean los mundos ficcionales en su funcionamiento y en sus leyes, estas nunca pueden oponerse al principio básico de no contradicción. Pero dada la tensión entre la estructura narrativa, con su sucesión virtualmente infinita de acontecimientos, y la posibilidad de fijar leyes universales que determinen globalmente las características de un mundo ficcional, nunca podremos cerrar la puerta a eventuales reajustes que expliquen contradicciones aparentes y hagan posible lo que en principio no lo era. En este sentido, los mundos ficcionales están sometidos a un principio de contingencia absoluta.⁹

Por otro lado, existen imposibilidades surgidas de los conflictos que se producen en términos narrativos mediante la introducción de elementos que se oponen radicalmente a las leyes de nuestro mundo. Esto es lo que sucede a menudo con los viajes en el tiempo, un recurso habitual de la narrativa que implica también una imposibilidad que va más allá de las leyes de la física y que incorpora problemas de causalidad

⁹ Según Quentin Meillassoux (2015), uno de los referentes contemporáneos del realismo especulativo, esta contingencia absoluta es la única ley natural absolutamente necesaria.

narrativa. Son las famosas paradojas temporales. Si viajamos en el tiempo para matar a Hitler y tenemos éxito, una vez cambiada la historia, ¿tendríamos aún motivos para viajar en el tiempo y matar a Hitler? No. Si ya hemos cambiado la historia, no tenemos ningún motivo ahora para viajar al pasado y cambiarla. Sin embargo, sin el motivo de cambiar la historia no habríamos viajado en el tiempo y no habríamos podido cambiarla. En conclusión: al cambiar la historia hemos roto la cadena causal que nos llevó a cambiar la historia en primer lugar y, en consecuencia, hemos anulado nuestras propias acciones; no hemos cambiado la historia.

Cabe mencionar que este problema no afecta todas las historias por igual: existen distintas alternativas propuestas desde la ficción para explicar esta paradoja, entre las que figura la misma teoría de los mundos posibles. Según esta teoría, si cada modificación producida al viajar en el tiempo produce un nuevo mundo posible, esto no implica necesariamente la desaparición del mundo posible original, sino que ambos pueden coexistir y la lógica narrativa continúa teniendo sustento.

7.3. Convenciones y auto-vaciamiento

La imposibilidad en los mundos ficcionales no surge únicamente de la lógica (narrativa o formal). Tal como resaltamos en otros capítulos, nuestra experiencia con la ficción siempre está mediada por expectativas basadas en enciclopedias ficcionales que nos hacen aceptar ciertas posibilidades y dudar de otras, incluso cuando no se puede hablar de contradicciones propiamente dichas. Por ejemplo, si leyendo una novela de Flaubert encontramos una contradicción en

un atributo de un personaje (primero se nos dice que una X es rubia, y luego, que es pelirroja), seguramente no pensaremos que es un mundo imposible donde el enunciado “X es rubia” y “X es no es rubia” son verdaderos simultáneamente, sino que partiremos de nuestro conocimiento convencionalizado de las características del realismo y de las novelas de Flaubert, y optaremos por asumir que se trata de un cambio explicable de alguna forma implícita en el texto... o, en última instancia, de un raro descuido del autor.¹⁰ En cambio, mirando una película de David Lynch, estas contradicciones no nos sugerirán una explicación ausente o un accidente, sino que formarán parte de una serie de imposibilidades mucho mayor.

La presencia innegable de convenciones en nuestra recepción de la ficción dificulta la posibilidad de establecer un corte claro entre la imposibilidad como una propiedad de los mundos “en sí” y la imposibilidad como una reacción que surge de nuestra propia relación con estos mundos. En este último sentido, vinculado con los problemas de inmersión que trabajamos en el Capítulo 3, la imposibilidad es más bien una decisión del lector/espectador, quien frente a una serie de eventos y descripciones finalmente decide abandonar el intento de coherencia y aceptar (de buena o mala gana) que está frente a un mundo “imposible” y decretar que todo esfuerzo de reconstrucción será vano. Ante ciertos fenómenos estéticos, por convención, esta decisión es mucho más inmediata.¹¹

¹⁰ El ejemplo no es casual, ya que esto es lo que sucede con el color de ojos de Emma Bovary, lo que ha suscitado un gran número de interpretaciones.

¹¹ Por supuesto, hay que diferenciar este tipo de reacciones de las que surgen por mera falta de verosimilitud. Una cosa es sentirse estafado por la imposibilidad de que James Bond reciba una ráfaga de disparos y ninguno

Un tercer tipo de imposibilidades surge del auto- vaciamiento de la autoridad del narrador. Doležel (1998: 166) analiza esto en detalle en *Heterocosmica* como parte de la función intensional de autenticación. En la mayoría de las ocasiones se trata de textos en los que no podemos reconstruir un mundo ficcional medianamente estable y coherente porque el narrador interviene para llamar la atención sobre la artificialidad del proceso y demostrar su capacidad para violar cualquier norma a su antojo. A modo de ejemplo, imaginemos un texto que comenzara diciendo “Un día, Juan se despertó y salió a trabajar. Pero Juan no existe, lo acabo de inventar. En el trabajo se encontró con un colega, o no, mejor, digamos que se encontró con un extraterrestre o dos, y que Juan no había ido a trabajar”. ¿Qué tipo de mundo ficcional podríamos reconstruir en una narración como esta? A menos que se trate de enunciados excepcionales desperdigados (y que potencialmente pueden ser ignorados o tratados como comentarios marginales), la confianza que depositamos automáticamente en el narrador para construir un mundo ficcional desaparece y nos vemos resignados a interpretar el texto de otra forma. Un ejemplo clásico de este tipo de recursos es *Si una noche de invierno un viajero* de Ítalo Calvino. Lo que surge de textos que emplean con frecuencia este recurso suele ser más un comentario metaficcional que la construcción de un mundo narrativo, aunque en definitiva esto depende de la posición que le asignemos al narrador en ese mundo.¹²

lo impacte, y otra muy distinta encontrar imposibilidades lógico-narrativas intradieéticas. Aquí nos estamos refiriendo solo a estas últimas.

¹² Un caso interesante de este tipo de problemas es el que aparece en la película *Stranger than Fiction* (2006), en donde la voz de una narradora literaria está incorporada dentro del mundo ficcional de la película.

La dificultad reside a menudo en distinguir entre imposibilidad e indeterminación: ¿son X e Y dos propiedades contradictorias entre sí o solo lo son en cierto sentido?; o ¿pertenece un determinado enunciado a un narrador “confiable”? ¿Qué “grado” de imposibilidad es tolerable para la capacidad del lector/espectador promedio de reconstruir un mundo ficcional autónomo? Todas estas preguntas parecen depender de la relación que establecemos en términos particulares con cada mundo “imposible”. En términos globales, sin embargo, nos permiten explorar las tensiones inherentes a la construcción/representación de mundos de ficción y su relación con las expectativas que se producen tanto a partir del mundo no-ficcional que habitamos como de las convenciones genéricas.

No es factible determinar una lista de imposibilidades lógico-narrativas que se pretenda exhaustiva y abarque todas las variaciones internas de los casos hasta aquí comentados. Es común asociar la representación de estas imposibilidades con las vanguardias del siglo XX o con las variantes del “posmodernismo”, dado que bajo estas estéticas vagamente indefinibles encontramos obras que buscan hacer visible su artificialidad y su ficcionalidad, y en el proceso atentan contra la coherencia interna de los mundos ficcionales. Es el caso de Brian McHale (1987) en *Postmodernist Fiction*, donde asocia varios de estos procedimientos con operaciones sobre la literatura en la posmodernidad que buscan poner el acento en problemas ontológicos y desafiar nuestras nociones sobre el mundo y la ficción.¹³

¹³ Ver sobre todo el capítulo 2 de la primera parte, “Some ontologies of fiction”.

7.4. Conflicto, oposición y mundos contrafácticos imposibles

Hasta aquí apuntamos ejemplos de imposibilidad más o menos manifiesta, vinculada con entidades que presentan una constitución imposible o bien con tensiones que se producen en la estructura misma del mundo ficcional, fenómenos habituales en estéticas asociadas con las vanguardias o con cualquier intento de superación de los principios básicos de la narración ficcional. Con todo, la imposibilidad aparece asociada con conflictos narrativos mucho más frecuentes. En principio, es frecuente encontrar oposiciones en cualquier historia. De hecho, si hay conflicto en una historia es porque hay oposición. Ahora bien, eso no significa que haya contradicción en tales oposiciones. Al respecto, en el Capítulo 5 vimos que Doležel construye un modelo de restricciones modales que permite analizar los conflictos narrativos en términos de una paradoja de doble vínculo¹⁴: la coexistencia de dos órdenes normativos que no pueden satisfacerse al mismo tiempo, porque para cumplir con una ley hay que infringir la otra. Existe la tentación de referirse a todo conflicto narrativo en términos de contradicción (el tópico del deseo por lo prohibido/imposible/incognoscible que desgarrar al sujeto, etc.). Sin embargo, en una historia donde hay un conflicto porque la satisfacción de un deseo se opone a la satisfacción de una ley moral, cívica o incluso física, en principio no hay ninguna contradicción, sino sólo oposición entre dos órdenes normativos cuyas condiciones de satisfacción son incompatibles.

¹⁴ Deleuze y Guattari se refieren a este concepto (desarrollado por el antropólogo Gregory Bateson) en el *Anti-Edipo* (1985: 82).

Por otro lado, se puede postular que cada momento de una narración implica un conjunto de mundos posibles narrativos, es decir, los resultados potenciales de esa acción. Entonces una historia con un conflicto de doble vínculo implicaría un mundo contrafáctico imposible, donde por medio de la misma acción se podrían satisfacer a la vez las dos normas opuestas.¹⁵ Lo contradictorio aquí sería que esa acción tenga el poder de satisfacer y no satisfacer simultáneamente la misma norma. Por ejemplo: un individuo desea una cosa pero también quiere cumplir con su deber, y no puede satisfacer su deseo sin fallar a su deber, ni cumplir su deber sin frustrar su deseo; este personaje preferiría que por medio de una sola acción pudiera satisfacer su deseo y al mismo tiempo cumplir su deber; quizás no piensa mucho en ello, quizás es un personaje estoico que toma una decisión moral y acepta sin vacilar la frustración o el dolor que ella conlleva, o quizás es un Bartleby que prefiere posponer la decisión y no hacer ninguna de las dos cosas. Pero, de cualquier manera, aunque nunca se revelen los pensamientos de este personaje, ese mundo imposible donde nuestro héroe se queda con el pan y con la torta no deja de estar implícito en la historia. Es más, la historia sería imposible sin el fantasma de esa utopía. Este mundo contrafáctico imposible funciona como un límite inmanente al mundo del relato, que condiciona las posibilidades de acción

¹⁵ Está claro que este tipo de problemas se encuentran en los mundos posibles internos a los agentes del relato. Se trata, *mutatis mutandis*, de lo que Pavel (1980: 108) llama “dominios narrativos” y que Eco analiza (sin usar esta terminología) en *Lector in fabula* (1993: 216-220).

de los personajes y el desarrollo dramático de la historia en general.¹⁶

Existen también imposibilidades en las cuales el conflicto se da al interior de un único cuantificador. Si se trata de mundos donde algo es físicamente posible e imposible al mismo tiempo, nos encontraremos con imposibilidades como el círculo cuadrado y otras mencionadas más arriba. Pero si la tensión es entre los cuantificadores que admiten un mayor grado de indeterminación, como el axiológico y el deóntico, la tensión narrativa puede explotarse de formas que no violan la lógica formal. La obra de Kafka ofrece ejemplos de ello, en particular respecto del cuantificador deóntico. Un relato como “Ante la Ley” parece escenificar un mundo donde lo que está permitido y lo que no lo está es absolutamente contradictorio. El hombre debe entrar a la Ley, pero al mismo tiempo, el guardia está ahí para que no lo haga. Intervienen también otros cuantificadores (sobre todo el epistémico, ya que aquello que puede saberse y que no puede saberse en ese mundo define gran parte de su naturaleza), pero la contradicción se encuentra en uno solo. Tal como en los casos ligados al doble vínculo, no se puede hablar aquí de “mundo imposible” en el mismo sentido que lo es un mundo en el que existen contradicciones lógicas en zonas clave, sin embargo se produce un efecto de imposibilidad ligado a la interacción contradictoria de reglas inmanentes.

Por último, dentro de las imposibilidades que estructuran conflictos narrativos, existe una tensión a menudo explotada

¹⁶ En su clásico ensayo “Lo inconsciente”, Freud afirmaba que el inconsciente no se rige por los principios lógicos clásicos y, en particular, al desconocer cualquier forma de negación, carece de cualquier noción de contradicción. Véase, al respecto, Beller Taboada (2009).

por la ficción entre la representación que por sí mismo hace un personaje de cómo será el mundo una vez que ha obtenido el objeto de su deseo, y el hecho de que este objeto de deseo depende de la mediación que obstaculiza su obtención en el mundo donde el personaje se encuentra. En otras palabras, la cosa deseada está constituida por la mediación, pero al mismo tiempo la mediación es el obstáculo que hay que suprimir para alcanzar la cosa. Cuando se elimina este obstáculo, la cosa desaparece, o peor: se vuelve a constituir en relación con una nueva mediación, con un nuevo obstáculo. Según algunos autores (literatos o psicólogos), este fenómeno es propio del deseo en general.¹⁷ La ficción quizás no hace otra cosa aquí que revelar esta estructura inherente del deseo mediante la escenificación del proceso de construcción de mundos imposibles (“utópicos”) al interior de mundos ficcionales que dinamizan la acción de los relatos.

7.5. Metaficción y tensiones constitutivas

En nuestro recorrido por algunas de las diferentes formas de imposibilidad asociadas con la ficción, encontramos una serie de tensiones básicas que van más allá de este problema específico y nos ponen frente a cuestiones esenciales que surgen de la teoría de los mundos ficcionales. Los mundos que juegan con la noción de imposibilidad tienen la capacidad de hacer estas tensiones especialmente visibles, de ahí que a menudo estén asociados con estéticas que deliberadamente ponen en juego las convenciones y los principios según los

¹⁷ Puede encontrarse una exposición bastante desarrollada en el ensayo de Samuel Beckett sobre Marcel Proust, titulado precisamente *Proust* (1992).

que solemos operar con la ficción. El coqueteo con la imposibilidad es, en este sentido, una vía privilegiada para la metaficción. La misma es intensamente explotada por Borges en “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, donde se recrea (al interior de una ficción) la concepción de un mundo ficcional cuya distancia con el nuestro es enorme, a tal punto que bien podría ingresar en un catálogo de universos ficcionales imposibles. Pese a ello, en el contenido del cuento, el narrador se concentra en las diferencias epistémicas (la cosmovisión idealista de los habitantes), conque lo que vemos allí desplegado es un mundo cuya imposibilidad radica en su incomensurabilidad con nuestra propia aprehensión intelectual de la realidad.

Hemos hablado de la tensión que surge entre la idea de mundo ficcional como un conjunto finito cuyas posibilidades están delimitadas por reglas y cuantificadores y el hecho de que todo relato puede expandirse indefinidamente. Esto hace, como dijimos, que cualquier reconstrucción de normas basadas en el principio de mínima divergencia, en regularidades en la trama o en declaraciones explícitas del narrador sea puramente contingente, pues bien podrían modificarse más adelante en la narración. Todo aquel que conoce el mundo ficcional de Harry Potter sabe que la única forma de crear un *horrorcrux* es asesinando a alguien. Diríase que esta es una propiedad aléctica de ese mundo y que no admite excepciones; sin embargo, nada impediría a J. K. Rowling incorporar un nuevo componente de la saga (en el formato que sea) que modificara esta regla sin que hacerlo implique una contradicción o imposibilidad.¹⁸

¹⁸ De hecho, bastante adelante en la saga (cerca del final del último libro) Rowling realiza un cambio de esta índole, e introduce la noción de que

Esto se halla fuertemente emparentado con la tensión que existe entre la posibilidad de conocer el funcionamiento de un mundo ficcional y la imposibilidad de que tal mundo esté plenamente saturado. Solo en mundos muy particulares (e inusuales) en la ficción es posible suponer que conocemos *todo* lo que sucede en el mundo y todo lo que podría o no podría suceder. Un mundo aparentemente incoherente podría ser solo aquel cuyas reglas más profundas están perdidas en la sombra. Nuestra sensación de que encontramos algo lo suficientemente extraño o incoherente como para ser susceptible de entrar en lo imposible puede, por lo tanto, ser una consecuencia inevitable de nuestro conocimiento parcial.

Existe también una tensión inherente a la dinámica entre fragmento y totalidad en el proceso de construcción/reconstrucción de mundos. A esto alude el concepto de “zonas de imposibilidad” de Ryan que mencionamos más arriba. ¿Qué extensión pueden tener estas zonas para que afirmemos que un mundo es globalmente imposible? Hablamos de autovaciamiento como una forma de provocar imposibilidad, pero es evidente, como demuestran muchos textos, que la inserción de algunos comentarios metaficcionales no invalidan automáticamente la posibilidad de concretar un mundo. Como en cualquier proceso de interpretación, el círculo hermenéutico que une las secciones individuales con una posible totalidad no se desvanece ante el primer escollo. Lo mismo sucede con la aparición de hechos o de objetos autocontradictorios o ilógicos.

el horrocrux, que en principio es presentado como un hechizo bastante complejo, no necesariamente es voluntario, y bajo ciertas circunstancias especiales se lo puede realizar accidentalmente (Harry es un horrocrux accidental de Voldemort).

Por último, la dificultad de orden más general que afecta la idea misma de “mundo ficcional” se encuentra entre las posibilidades de cada dispositivo semiótico y las posibilidades de representación y reconstrucción del intelecto. El lenguaje, como ya hemos visto, puede nombrar cosas irrepresentables, lo que no puede suceder en un medio visual. Por más extrañas que puedan ser las películas de David Lynch (por citar un ejemplo conocido), nunca podrán mostrarnos círculos cuadrados. La interacción entre las posibilidades técnicas de la conciencia humana y las posibilidades técnicas de cada medio, que por supuesto no coinciden punto por punto, están en el origen de gran parte de las operaciones revisadas tanto en este capítulo como en la totalidad del libro.

Epílogo

La teoría de los mundos ficcionales hoy

En el episodio 3f2 cuando Daly toca el esqueleto de Tomy como xilófono toca la misma costilla dos veces seguidas, y sin embargo produce dos notas diferentes... ¿qué debemos creer, que es una especie de *xilófono mágico* o algo así?"

Los Simpsons

Comenzamos este libro refiriéndonos a la necesidad de pensar la teoría de los mundos ficcionales en términos de su productividad, sin aclarar demasiado qué es lo que se estaría produciendo. ¿Interpretaciones e hipótesis de lectura? ¿Objetos nuevos para el análisis? ¿Visiones del mundo? ¿Herramientas? ¿Ideas? ¿Preguntas retóricas? Tal como vimos a lo largo de todos los capítulos, existe una tendencia en los autores que pensaron desde este marco teórico (en sus diferentes variantes) hacia la producción de esquemas y clasificaciones. Esta práctica se sustenta en la apuesta de pensar la ficción a partir de su capacidad creadora de mundos. Sin embargo, es preciso reconocer que, en muchos casos, esta base teórica gana espesura solo en función de las herramientas descriptivas que permite desplegar. Se trata de una perspectiva fuertemente anclada en la posibilidad de realizar clasificaciones sutiles a partir de algunos principios fundamentales. Ello contrasta con gran parte de los esfuerzos teóricos del presente y buena parte del siglo XX que apuntan a desclasificar y evadir definiciones.

Esta caracterización (que admite algunas excepciones) puede ser tanto una debilidad como una fuerza. Los enfoques que hacen de la teorización sobre el hecho literario (o ficcional en el mejor de los casos) su preocupación casi exclusiva parecen incitar la repetición de interpretaciones axiomáticas que no necesariamente responden a las características del corpus analizado (todas las obras literarias son rizomáticas, todas deconstruyen un orden establecido, o revelan la presión biopolítica normativizada, etc.). Por otro lado, la atención minuciosa a la construcción de *cada* mundo permite redirigir nuestro interés a cuestiones ineludibles sobre el funcionamiento propio de la ficción, que atraviesa nuestra existencia tanto individual como social. A su vez, su despliegue descriptivo puede servir para fundamentar hipótesis sobre cualquiera de los problemas más habituales de la crítica de la ideología. En cuanto parte de un compromiso con la existencia de entidades ficcionales cuya espesura va más allá de la mera simbolización, la teoría de los mundos ficcionales explicita las condiciones de posibilidad sobre las que descansa la constitución del objeto común a todos los discursos críticos.

Asimismo, esta teoría permite evitar dos formas habituales de reduccionismo en la teoría y la crítica literaria. Por un lado, la reducción de la literatura a un fenómeno lingüístico, y por otro, su reducción a un hecho social. En el primero de los casos se parte de la premisa de que todo arte está determinado fundamentalmente por el medio en que se realiza. Puesto que la literatura se realiza en y por el lenguaje, se concluye de allí que la literatura es un fenómeno puramente lingüístico, una premisa aceptada por la reducción lingüística tanto como sociológica. No es nuestra intención discutir estas premisas

aquí. El momento reduccionista de este razonamiento yace precisamente en lo que se entiende por “lingüístico”.

El reduccionismo lingüístico de la literatura presupone también una reducción del lenguaje a un conjunto limitado de objetos de estudio de la gramática, con privilegio de la sintaxis y la fono-morfología por sobre los fenómenos semánticos o pragmáticos. A menudo esta presuposición se traduce en la postulación de analogías entre “niveles” del lenguaje. Frente a esta presuposición, el reduccionismo sociológico simplemente sostiene que el lenguaje es un fenómeno social. Estas dos formas de reduccionismo no son mutuamente contradictorias, sino que resultan metodológicamente solidarias entre sí. Sin embargo, hay una serie de fenómenos que se resisten a cualquiera de estas operaciones de reducción. Sea lo que sea que designen palabras como “personaje”, “acción”, “problema”, “acontecimiento” (entre otras), no se dejan reducir a teorías del lenguaje como gramática ni como práctica social. La teoría sobre los mundos ficcionales es precisamente una teoría formal e inmanente sobre todo aquello que suele ser vagamente agrupado bajo conceptos como “contenido” o “representación”. Que un personaje de ficción esté “hecho de lenguaje” no es razón suficiente para sacarse de encima cualquier pregunta rigurosa sobre sus determinaciones inmanentes. ¿Qué nos queda de la literatura si eliminamos toda ilusión referencial? Que un mundo de ficción sea una “forma de hablar” no significa que necesitemos traducir esa forma en términos de un conjunto de prácticas sociales para no quedar atrapados en el velo de Maya. Es un error exigir que, para ser rigurosos en el estudio de la literatura, en lugar de hablar de personajes y mundos hablemos de lenguaje o de prácticas discursivas. Al contrario, precisamente porque

los personajes y los mundos de ficción están hechos de lenguaje, siempre que hablamos de esos conceptos ya estamos hablando de lenguaje y de prácticas discursivas. Esto no significa que nunca sea necesario explicitar las diversas formas lingüísticas o prácticas sociales a partir de las cuales emergen estas categorías, pero tampoco el hecho de que estas categorías emerjan de aquellos fenómenos es razón suficiente para justificar que un discurso riguroso sobre la literatura o la ficción deba ser reduccionista.

Pero no es este el único aspecto en el que la teoría de los mundos ficcionales resulta productiva. En cuanto aspira a sostener una mirada atenta a sus objetos sin reducirlos a ejemplos de categorías abstractas, dicha teoría tiene la capacidad de acercarse a toda una gama de discusiones propias de la cultura del *fandom*. Tal como decimos en la Introducción, hoy es imposible abordar el problema de los mundos ficcionales sin tener en cuenta una serie de fenómenos que atañen directamente a la construcción de cánones ficcionales y los debates que los atraviesan. Preguntarse por las minucias del funcionamiento de un mundo ficcional y acerca de los límites de lo posible e imposible en su lógica interna es una de las actividades predilectas del fan, para quien conocer los objetos y las reglas es un fin en sí mismo. Cuestiones que tradicionalmente podrían parecer irrelevantes para un enfoque crítico académico o periodístico son rescatadas por infinidad de debates en foros, wikis ficcionales o conversaciones entre amigos y amigas donde se discute, como ya hemos mencionado, por qué las águilas de *El señor de los anillos* no podían simplemente llevar el anillo y destruirlo por su cuenta.

Este no es el mismo escenario en el que Pavel y Doležel escribieron sus principales obras. Su propósito consistía más

bien en superar algunas limitaciones del estructuralismo por una vía completamente diferente de lo que hoy llamamos “postestructuralismo”, para lo cual aprovecharon herramientas desarrolladas por la filosofía analítica y la semántica modal, así como también (de forma menos evidente) la divulgación de algunas tesis de la física cuántica. En la actualidad, en cambio, la problematización de los mundos ficcionales está vinculada con las apuestas transmediales de las franquicias y por la expansión mundial, gracias a Internet, de la discusión pública del *fandom*. La teoría de los mundos ficcionales, adaptada al contexto transmedial contemporáneo, aporta un suelo común para los debates críticos y las *fan-theories*. Aunque este no es el único uso que puede dársele a las herramientas que forman parte de su desarrollo, que pueden ser invocadas para algo tan concreto y específico como un análisis formal de corte narratológico-descriptivo; es este el plano donde los autores del presente libro encontramos uno de sus mayores atractivos. De ahí la abundancia de ejemplos pertenecientes a este tipo de problemas.

Otro aspecto que diferencia nuestra postura actual dentro de la teoría de los mundos ficcionales de los fundadores de la corriente es que ya no podemos considerarla estrictamente una teoría “literaria”. Pavel, Doležel y Eco se preocupaban centralmente por los problemas propios de la ficción de las obras literarias, y sus ejemplos y reflexiones se limitaban al mundo del libro. Sin embargo, como hemos visto, el atractivo de una teoría centrada en el concepto de ficción es que permite escapar de los límites impuestos por los márgenes de la página y ampliar la reflexión hacia el mundo transmedial. Las categorías de ficción y mundo permiten contemplar y comparar objetos de medios disímiles que no pueden ser

contrastados con facilidad en su textura específica. Esta teoría abre la posibilidad, entonces, de comenzar a pensar la literatura como una forma particular de un fenómeno mucho más abarcativo: los dispositivos semióticos ficcionales. Y así como durante mucho tiempo se reflexionó acerca de la especificidad de lo literario, tal vez haya llegado el momento de pensar también en la especificidad de lo ficcional.

La teoría de los mundos ficcionales no es una teoría de la recepción. En la medida que postula una instancia que en cierta forma es “anterior” al texto (al menos desde una perspectiva conceptual), permite a su vez pensar en el proceso de producción de ficciones. Ya hemos observado que esta teoría piensa primero en la disposición de los objetos y luego en sus interacciones al interior de una trama. Este modo de pensar coincide con las estrategias empleadas por muchos autores para componer obras y personajes e incluso es similar al proceso mediante el cual los actores que siguen el método Stanislavski o a sus epígonos “entran en la piel” de un personaje para representar una obra. Ello es particularmente relevante en nuestro contexto contemporáneo, donde no se deja de insistir en que, a través de la masividad de las redes sociales y el auge de los blogs, la separación entre autores y lectores/receptores se ha vuelto cada vez más difusa. La concepción de un lector-autor es una idea ya vieja que estaba presente, por ejemplo, en la obra de Borges (“Pierre Menard, autor del Quijote”, “Examen de la obra de Herbert Quain”, etc.) y que el postestructuralismo alzó como bandera, pero que ha recibido poco compromiso en el análisis preciso de las competencias de los lectores para obrar como autores. Concentrarse en los mundos ficcionales, creemos haber argumentado, propone una teorización mucho más fiel a

esta relación que los productores y las audiencias modernas tienen con las obras.

Finalmente, desde una perspectiva más general, concentrarse en los mundos que postulan las obras ficcionales es también un modo de reflexionar sobre el carácter contingente de nuestra propia realidad. Si bien algunas ramas de esta teoría enfatizan la autonomía de los mundos ficcionales respecto del mundo actual, no deja de ser cierto que la relación entre los distintos planos de existencia jamás puede desaparecer. En primer lugar, nuestra posibilidad de cuestionar críticamente la realidad depende de nuestra capacidad para pensar alternativas contrafácticas con las cuales evaluarla, discutirla y comprenderla. Pero además, en la medida que las ficciones involucran un desplazamiento simbólico-narrativo, nos exigen realizar un salto hermenéutico que nos hace apropiarnos de esos postulados más allá del mero razonamiento analítico. Esto se ve reforzado porque la teoría de los mundos ficcionales, tal como aquí la desarrollamos, hace hincapié en el componente experiencial a través del análisis de la inmersión y la interacción, y enfatiza la atención sobre los efectos emocionales de las obras. Además de proponer una alternativa a lo real y apropiárnosla mediante la exégesis, de alguna manera *vivimos* esa posibilidad y, por ello, ya no podemos despegarnos de las marcas que haya dejado sobre nosotros. La ficción, vista desde esta perspectiva, deja de ser una vía escapista para volverse una herramienta efectiva de compromiso con la realidad.

Bibliografía

- Abrams, M. H. 1953. *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. Nueva York: Oxford University Press.
- Auerbach, Erich. 1993. *Mimesis: la representación de la realidad en la literatura occidental*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aumont, Jacques. 1983. *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, Roland. 2001 [1970]. S/Z. Madrid: Siglo XXI.
- Barthes, Roland, Algirdas. J. Greimas, y Claude Bremond, eds. 1970. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Beckett, Samuel. 1992. *Proust*. Barcelona: Edicions 62. Trad. de Bienvenido Álvarez.
- Beller Taboada, Walter. 2009. "Inconsciente, lógica y subjetividad: Los caminos del psicoanálisis". *En-claves del pensamiento* 3 (6): 23-40.
- Benet, Vicente. 1999. *Un siglo de sombra*. Valencia: De la mirada.
- Brinker, Menachem. 1980. "Two Phenomenologies of Reading: Ingarden and Iser on Textual Indeterminacy". *Poetics Today* 1 (4): 203-212; doi: 10.2307/1771896.
- Caillois, Roger. 1986. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carter, Lin. 1973. *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy*. Nueva York: Ballantine Books.
- Castoriadis, Cornelius. 2013. *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.

- Doležel, Lubomír. 1998. *Heterocosmica*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- . 1999. *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Traducido por Félix Rodríguez. Madrid: Arco/Libros.
- Eco, Umberto. 1976. *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano: Bompiani.
- . 1992. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- . 1993. *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- Eder, Jens; Fotis Jannidis y Ralf Schneider, eds. 2010. *Characters in Fictional Worlds Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Nueva York: De Gruyter. <http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=669168>.
- Everett, Hugh; J. A. Wheeler, y B. S DeWitt. 1973. *The Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics*. Princeton, N. J.: Princeton University Press.
- Fořt, Bohumil y Ondřej Sládek. 2010. "The Prague School and Lubomír Doležel's Theory of Fictional Worlds". En *Slavische Erzähltheorie: Russische und tschechische Ansätze*, editado por Wolf Schmid, 313-363. Berlin: De Gruyter.
- Funes, Leonardo y Maximiliano Soler Bistué. 2005. "Erótica textual y perspectiva lúdica en el *Libro de Buen Amor*". En *El libro de buen amor*, de Juan Ruíz, 81-96. París: Ellipse.
- Garcia, Tristan; Mark Allan Ohm y Jon Cogburn. 2014. *Form and Object a Treatise on Things*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Gerrig, Richard J. 1993. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. Nueva Haven: Yale University Press.

- Hayot, Eric. 2012. *On Literary Worlds*. Oxford, Nueva York: Oxford University Press.
- Huizinga, Johan. 1980. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*. Londres: Routledge.
- Ingarden, Roman. 1989. *Ontology of the Work of Art: The Musical Work, the Picture, the Architectural Work, the Film*. Atenas: Ohio University Press.
- . 1998. *La obra de arte literaria*. México: Taurus.
- Iser, Wolfgang. 1978. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kripke, Saúl. 1981. *El nombrar y la necesidad: Filosofía contemporánea*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lejeune, Philippe. 1975. *Le Pacte Autobiographique*. París: Seuil.
- Lewis, C. S. 1987. *Crítica literaria: un experimento*. Barcelona: Antoni Bosch.
- Lewis, David K. 1983. *Philosophical Papers*. Nueva York: Oxford University Press.
- Link, Daniel. 2009. *Fantasmas: imaginación y sociedad*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Lovecraft, H. P. 2016. *Narrativa completa*. Barcelona: Olmak Trade.
- Margolin, Uri. 1990. "Individuals in Narrative Worlds: An Ontological Perspective". *Poetics Today* 11 (4): 843-871; doi: 10.2307/1773080.
- McHale, Brian. 1987. *Postmodernist Fiction*. Nueva York: Methuen.

- McLuhan, Marshall. 2007 [1964]. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Meillassoux, Quentin. 2015. *Después de la finitud: ensayo sobre la necesidad de la contingencia*. Trad. de Margarita Martínez. Buenos Aires: Caja Negra.
- Pavel, Thomas G. 1980. "Narrative Domains". *Poetics Today* 1 (4): 105-114.
- . 1986. *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Ronen, Ruth. 1994. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge; Nueva York: Cambridge University Press.
- Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- . 2004. *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- . 2006. "From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative". *Poetics Today* 27 (4): 633-674; doi: 10.1215/03335372-2006-006.
- . 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure, y Jan-Noël Thon, eds. 2014. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sartre, Jean-Paul. 1964. *Lo imaginario. Psicología fenomenológica de la imaginación*. Buenos Aires. Losada.

- Schaeffer, Jean-Marie. 2002. ¿Por qué la ficción? Toledo: Lengua de Trapo.
- . 2013. *Pequeña ecología de los estudios literarios. ¿Por qué y cómo estudiar la literatura?* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Schmutz, Jacob. 2006. “Qui a inventé les mondes possibles?”. *Cahiers de philosophie de l’Université de Caen*, n.º 42: 9-46.
- Searle, John R. 1975. “The Logical Status of Fictional Discourse”. *New Literary History* 6 (2): 319-332; doi: 10.2307/468422.
- Walton, Kendall L. 2004. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press.
- Wittgenstein, Ludwig. 1988. *Investigaciones filosóficas*. México: Crítica.
- Zipfel, Frank. 2014. “Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality”. En *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, editado por Marie-Laure Ryan y Jan-Noël Thon, 103-125. Lincoln: University of Nebraska Press.

Índice

Agradecimientos.....	5
Introducción	7
1. Productividad	7
2. Mundos ficcionales en movimiento	11
3. Ficción, ontología y pragmática	14
4. Hacia una definición de los mundos ficcionales.....	24
Capítulo 1. Mundos Otros.....	33
1.1. Los mundos en plural	33
1.2. De los mundos posibles de la filosofía a los mundos ficcionales de la teoría literaria	43
1.2.1. Los mundos posibles para la semántica y los designadores rígidos de Saul Kripke	45
1.2.2. David Lewis.....	50
1.2.3. Relaciones con los estudios literarios	53
1.3. El surgimiento de las teorías de los mundos ficcionales frente al estructuralismo y a las teorías de la <i>mimesis</i>	58
1.4. Críticas: entre las ontologías y los afectos	65
Capítulo 2. Relaciones entre mundos.....	69
2.1. Accesibilidad	69
2.2. Principio de divergencia mínima (<i>Principle of minimal departure</i>) y enciclopedias	77
2.3. Personajes y contrapartes.....	83

Capítulo 3. Inmersión	93
3.1. La ficción como experiencia	93
3.2. Inmersión e imaginación.....	95
3.3. Virtualidad y simulación	98
3.4. Señuelos miméticos	100
3.5. Poéticas de la inmersión.....	105
3.6. ¿Es la inmersión una característica del mundo ficcional?	110
Capítulo 4. Interacción.....	119
4.1. El texto como juego.....	119
4.2. Lo escribible y lo ergódico.....	122
4.3. Niveles de interacción.....	128
4.4. Poéticas de la interacción.....	137
4.5. Algunos problemas de la relación entre interacción e inmersión.....	143
Capítulo 5. Funciones extensionales e intensionales	149
5.1. Extensión e intensión: para un análisis formal de los mundos ficcionales.....	149
5.2. La teoría de la acción	152
5.3. Operadores extensionales	157
5.4. Funciones intensionales.....	168
Capítulo 6. Saturación e indeterminación	177
6.1. Representación mimética y estructuras salientes	178
6.2. Saturación y bordes.....	180
6.3. Las manchas de indeterminación en Roman Ingarden.....	185

6.4. La saturación en términos intensionales y extensionales.....	192
6.5. Trasfondo y primer plano.....	196
6.6. Saturación y transmedialidad	200
Capítulo 7. Mundos ficcionales imposibles	207
7.1. Lo imposible, lo irrepresentable y el principio de no contradicción.....	208
7.2. Sucesos contradictorios entre sí y violaciones de la lógica narrativa	215
7.3. Convenciones y auto-vaciamiento	218
7.4. Conflicto, oposición y mundos contrafácticos imposibles	222
7.5. Metaficción y tensiones constitutivas.....	225
Epílogo. La teoría de los mundos ficcionales hoy.....	229
Bibliografía.....	237

