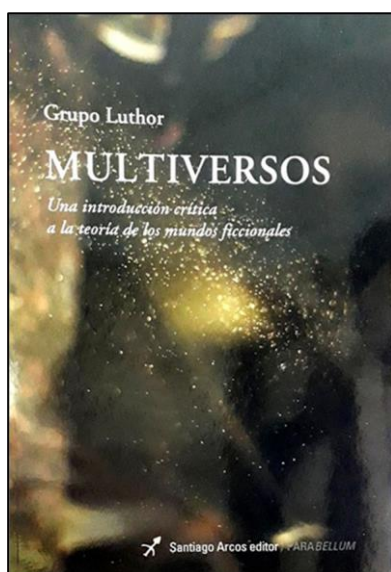


---

---

## ***SOBRE MULTIVERSOS: UNA INTRODUCCIÓN CRÍTICA DE LA TEORÍA DE LOS MUNDOS FICCIONALES, DE GRUPO LUTHOR***

Jesica Szyszlican  
Universidad de Buenos Aires  
[jesica.szy@gmail.com](mailto:jesica.szy@gmail.com)



∞

*Multiversos: una introducción crítica de la teoría de los mundos ficcionales*, de Grupo Luthor; Buenos Aires: Santiago Arcos editor, 2020; 246 pp.; ISBN: 978-987-3960-29-1.

---

El Grupo Luthor es un grupo de estudio e investigación formado en 2009 por graduados de la carrera de Letras de la Universidad de Buenos Aires<sup>1</sup> para la lectura y discusión de teoría literaria. Desde 2010 publican la revista digital homónima y en 2012 comenzaron una investigación enmarcada en el Programa de Reconocimiento Institucional de la Facultad de Filosofía y Letras

---

<sup>1</sup> El grupo, al momento de su composición, estaba integrado por Rodrigo Baraglia, Guadalupe Campos, Gustavo Fernández Riva, Ezequiel Vila y Mariano Vilar.



---

---

(UBA) sobre la cuestión de los mundos ficcionales, que, como bien dicen en el libro, estaba ausente de los planes de estudio y los programas de teoría. Este grupo fue el primero en plantear y llevar adelante un seminario sobre la temática para la carrera de Letras de la UBA.

*Multiversos* es resultado de este proceso, y presenta una introducción a la temática de los mundos ficcionales que en general ha sido dejada a un lado por la teoría clásica estructural y postestructural que prevalecen en el mundo académico. Estas teorías suelen subsumir la idea de mundo ficcional bajo otros conceptos, como el de la intertextualidad, los cuales resultan insuficientes para explicar algunos fenómenos del entramado cultural de las obras de ficción del presente. Lo novedoso de este libro es que se enfoca en productos de la cultura de masas, atravesados por Internet y las grandes franquicias, géneros como el *fantasy* y el *sci-fi*, que resultan claves para analizar los universos narrativos y permiten pensar en un sistema de dispositivos estéticos que incluye el cine, la televisión, la historieta y los videojuegos, así como fenómenos de recepción nuevos y complejos como las enciclopedias *online* o *wikis* producto de la colaboración comunitaria de los *fans* desde distintos puntos del globo. Nuestra forma de leer se ha ido transformando junto con los medios de los que nos servimos para hacerlo, y esta teoría permite justamente acercarse a la cultura transmedial contemporánea que la academia aún ignora.

Este libro hace una revisión de los principales autores y conceptos de la teoría de la ficción de una manera muy clara, utilizando ejemplos populares tanto del campo literario como de los videojuegos. El foco está puesto en el funcionamiento propio de la ficción, que atraviesa nuestra existencia tanto individual como social. Concentrarse en la especificidad de lo ficcional permite escapar de los límites de lo literario y comparar objetos de medios disímiles. En vez de literatura, se puede comenzar a pensar en dispositivos semióticos ficcionales. No propone una teoría de la recepción y se concentra en el proceso de producción de ficciones, lo cual permite separar al autor de los lectores/receptores, frontera que el postestructuralismo ha planteado como difusa.

Algunas preguntas que se hace este libro en su Introducción son: ¿cuál es la relación entre todas las producciones de Batman? ¿Y entre la enciclopedia del *Quidditch* y la saga *Harry Potter*? ¿Hasta qué punto los mitos de los dioses griegos, o la Biblia, pueden considerarse ficcionales? ¿La existencia depende de que haya un referente real fuera de las obras, o de lo que considere la mayoría de sus lectores? Todos estos interrogantes hablan de la necesidad de un nuevo concepto, el de mundo ficcional, para pensar el funcionamiento de obras ficcionales independientemente de su género y temática. La idea de mundo ficcional posibilita pensar en los procesos de creación y configuración de los mundos que existen en cada obra, en las ontologías compartidas, esto es, la forma de existencia y funcionamiento específicos de los objetos y personajes ficcionales.

En el capítulo 1 se hace una revisión de los conceptos de “mundos otros” y mundos posibles. La ficción conlleva una suspensión de la incredulidad que habilita una zona de divergencia frente a lo real. Y eso emparenta sus manifestaciones con algunas de las formas tradicionales de pensar universos alternativos, como los arquetipos de “mundo-otro”: el Hades, el plano daimónico, la isla, y los ligados a la ciencia moderna, como la idea de “realidades paralelas” que pueden relacionarse con las ucronías históricas. Muchos autores centrales de la teoría de los mundos ficcionales retoman conceptos de la idea de los mundos posibles, sobre todo de David Lewis y Saul Kripke.

La teoría de los mundos posibles es clave para el desarrollo de la teoría de los mundos ficcionales, principalmente porque buscó superar la concepción anti-referencialista y centrada en el argumento de las corrientes estructuralistas y postestructuralistas en boga en los años 60 y 80. Al

---

---

excluir la categoría de referencia, estas corrientes pensaban los textos siempre en términos intertextuales. Sin embargo, los lectores tendemos a recordar la trama y los personajes antes que el lenguaje con el que fueron presentados. Lo mismo ocurre con otros medios, como las películas: recordamos el argumento antes que los planos o la iluminación. La mente se concentra, justamente, en elementos referenciales y miméticos que exceden los elementos formales. Por eso estas corrientes no permiten hacer preguntas fructíferas sobre la ficción.

El capítulo 2 se ocupa de las relaciones entre mundos. Para la teoría de los mundos ficcionales, se debe presuponer la prioridad de un mundo de referencia (mundo actual) por sobre los mundos ficcionales, que dependen ontológicamente de este pues son creados a partir del mismo. La accesibilidad es la relación semántica que une el mundo actual con el mundo ficcional. Cuanto más semejante es un mundo ficcional al mundo actual, se puede decir que es más accesible. La accesibilidad nos permite ubicar los mundos ficcionales genéricamente. Por ejemplo, géneros como el *fantasy* o la ciencia ficción representan mundos menos accesibles, por lo que requieren la puesta en marcha de diversos mecanismos para explicitar las propiedades del mundo, ya sea glosarios o la incorporación de las reglas de esos mundos de forma verosímil en el relato. Al mismo tiempo, muchas veces la literatura ha utilizado técnicas de extrañamiento para dificultar la inmersión en mundos con un alto grado de accesibilidad. El libro expone las tipologías de relaciones de accesibilidad propuestas por Marie Laure Ryan y concluye 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.

Por otro lado, ningún mundo ficcional puede abarcar todo, por eso será siempre incompleto, y su acceso, parcial y secuencial. El principio de divergencia mínima, también planteado por Ryan, sostiene, en este sentido, que completamos la información sobre los mundos ficcionales recurriendo a conocimientos compartidos. Por ejemplo, asumimos que todos los personajes tienen dedos de los pies aunque no se los describa. Umberto Eco, a su vez, habla de una “enciclopedia” con la que completamos automáticamente la información. De esta manera, el libro propone una definición de mundo ficcional a partir de la interacción de 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.

En cuanto a los personajes, el estructuralismo los piensa como puro lenguaje, negando que tengan una psicología y un cuerpo. Por el contrario, para los mundos ficcionales los personajes existen en cuanto entes ficcionales: “Los personajes tienen corazón: un corazón ficcional” (84). Y esto permite abrir nuevas preguntas sobre la temática que son relevantes para el *fandom* y los medios actuales, donde se incentiva la proliferación de versiones de entidades ficcionales: ¿cómo se relaciona el personaje con el mundo ficcional? ¿Cuál es la relación entre los personajes ficcionales y los individuos del mundo actual? ¿Cuál es la relación entre las contrapartes de los personajes en diferentes mundos ficcionales?

En el capítulo 3 se trabaja la inmersión, concepto fundamental para pensar en los mundos ficcionales como espacios para ser experimentados y en nuestro lugar como sujetos que se acercan a esos mundos. El foco está puesto en las características que otorgan efectividad a la inmersión antes que en la conciencia. La inmersión depende de la imaginación porque toda experiencia de mundo ficcional será siempre imaginaria, pero de ningún modo son cosas idénticas. La inmersión

---

---

se produce haciéndonos olvidar que hay una barrera entre nosotros y el mundo ficcional. Nos conectamos con esos mundos de la misma forma en que accedemos a aspectos “serios” de la realidad, no ligados al fingimiento lúdico propio de la ficción. Ryan también habla de inmersión como algo que traspasa la frontera de cualquier forma específica de lenguaje. El mundo ficcional sería entonces un *constructo* mental, una representación que se ensancha en el espacio, que existe en el tiempo y está habitado por agentes animados, de una forma independiente del lenguaje, de modo que dejamos de percibir la materialidad del signo. Si bien la inmersión está anclada necesariamente en la conciencia del sujeto, por lo que no hay una “receta” de la inmersión que funcione en todos los casos, el libro hipotetiza algunas condiciones de composición que debería tener el mundo en cuestión para generar inmersión.

En el capítulo 4 se trabaja la interacción. Frente a la metáfora lúdica que la literatura toma en la segunda mitad del siglo XX, el libro se pregunta si todo mundo ficcional puede considerarse interactivo. La respuesta es que todo mundo posible es concebido como interactivo por sus agentes. Sin embargo, hay obras donde el lector debe hacer un esfuerzo y tomar decisiones para atravesar el texto, lo que modifica su composición. Autores como Aarseth se alejan del término “interacción” para plantear el de “cibertexto” y “ergódico”, enfoque que se concentra en los procesos que el usuario debe ejecutar en un sentido no puramente mental para organizar el texto. Por ejemplo, textos como los “Elige tu propia aventura” no son un producto terminado sobre el cual se pueden hacer lecturas distintas, sino una máquina pasible de arrojar diferentes productos. Estas teorías permiten una perspectiva transmedial que engloba productos de diferentes medios y épocas, como los videojuegos.

También es posible pensar en la relación dialéctica entre audiencias de grandes franquicias y los textos. Las redes sociales y los estudios de mercado hoy permiten más interacción entre las audiencias y los realizadores, y esto puede afectar directamente los mundos ficcionales.

Ambos conceptos, el de inmersión e interacción, están relacionados y resultan esenciales para pensar la forma en que los mundos ficcionales forman parte de nuestro mundo. Nos sumergimos en un mundo ficcional en la medida en que nos imaginamos capaces de interactuar directamente con los objetos y personajes que contiene.

En el capítulo 5 se plantean las categorías de función extensional e intensional de Doležel, como dos planos interrelacionados que permiten hacer un análisis formal de los mundos ficcionales. El plano extensional se puede comparar con la referencia, hace alusión a la configuración de las cosas existentes en el mundo ficcional, mientras que el intensional se puede comparar con el sentido, cómo son presentadas esas cosas, por lo que depende de la textura particular del objeto semiótico a analizar. Lo intensional es nuestra vía de entrada para reconstruir el universo extensional. Recordamos el mundo por sus características extensionales antes que por los detalles de su presentación intensional. A partir del análisis extensional se puede profundizar en los operadores extensionales, aquellos que determinan la construcción de un mundo ficcional<sup>2</sup>. El plano intensional, vía de acceso y organización del mundo, incluye funciones como la nominalización, la saturación y la autenticación; en el cine, habría una función musicalizadora. Podemos decir que lo intensional es *medium-specific*, necesita una textura específica, mientras que lo

---

<sup>2</sup> Los autores desarrollan los operadores extensionales según Doležel: aléticos (determinaciones sobre lo posible, imposible o necesario), deónticos (lo permitido, prohibido u obligatorio), axiológicos (la valoración de algo por los integrantes de ese mundo ficcional, lo “bueno”, “malo” e “indiferente”) y los epistémicos (lo conocido, desconocido, o lo que es solamente “creído”).

extensional es *medium-free*, y por eso ambas categorías resultan buenas herramientas para hacer un análisis transmedial.

El capítulo 6 trabaja en detalle la saturación y la indeterminación, características del plano intensional. La saturación, concepto de Doležel, se define como la relación que se establece entre el dispositivo semiótico y el mundo ficcional respecto de la construcción de las propiedades de las entidades ficcionales. Un mundo ficcional se encuentra saturado, es decir, compuesto por una materialidad virtual de extensiones de territorio, objetos y personajes sobre los que poseemos una cantidad discreta de información. El recorte y la focalización son necesarios para producir ficción y siempre hay áreas indeterminadas que el lector completa automáticamente en su lectura, que será en parte pautada por la obra y distinta de ella. La relación entre la saturación y la indeterminación, lo que aparece en primer plano y lo que aparece en el trasfondo, produce textos radicalmente distintos. Siendo la saturación una propiedad intensional, cada medio involucra operaciones distintas para generar indeterminación y saturación.

En el capítulo 7 se menciona brevemente la idea de mundos ficcionales imposibles. Se asocia la imposibilidad con un alejamiento excesivo entre el funcionamiento del mundo real y el del mundo ficcional (baja accesibilidad), y una imposibilidad técnica de generar una imagen mental coherente y relativamente estable del mundo en cuestión, por ejemplo, rompiendo con las leyes de la lógica. La pregunta por la imposibilidad permite explorar tensiones inherentes a la representación de mundos de ficción y las expectativas que se producen tanto desde nuestro mundo no-ficcional como desde las convenciones genéricas. Se tiene en cuenta que cada medio posee distintas posibilidades técnicas: por ejemplo, el lenguaje puede nombrar cosas irrepresentables, como un círculo cuadrado, cosa que no puede suceder en un medio visual.

*Multiversos* plantea preguntas que interpelarán a cualquier lector/receptor de ficciones y propone categorías para realizar un análisis concreto de los mundos ficcionales desde una perspectiva transmedial. No solo permite acercarse a los fenómenos de la actualidad que han sido generalmente ignorados por la teoría, sino también reflexionar acerca de la ficción como una herramienta de compromiso con nuestra realidad que pone en primer plano su carácter contingente. Esperemos que a partir de este libro la teoría de los mundos ficcionales pueda seguir difundiéndose y haciéndose un merecido lugar en los pasillos de la academia.