

El efecto del mundo

Cruces entre la teoría de los mundos ficcionales y la arqueología de medios

Mariano Vilar

No hay mundos, hay medios

La **teoría de los mundos posibles ficcionales** tuvo su breve momento de auge en las décadas de los 80s y 90s a partir de los escritos de Thomas Pavel, Lubomír Doležel, Marie-Laure Ryan, Ruth Ronen y unos pocos autores más. Si bien podemos encontrar menciones a estxs autores en textos más contemporáneos, su integración en el *mainstream* de la teoría ha sido marginal. No entraron en diálogo con las diferentes ramas del postestructuralismo ni con las teorías ligadas a la crítica de la ideología que ocuparon un lugar dominante en el último tiempo, y lxs principales autores que asociamos con estas corrientes (Foucault, Agamben, Žizek, etc.) tampoco se molestaron en considerar sus aportes.

La teoría o arqueología de medios contemporánea, a la que dedicamos **este número de nuestra revista**, tampoco tiene entre sus influencias a ninguna de estas figuras. La excepción es Marie-Laure Ryan, cuyos estudios sobre transmedialidad y su interés por la inteligencia artificial la colocan en un punto de cruce (Ryan Thon, 2014). Sin embargo, incluso en su caso, resulta claro que la teoría de medios (más allá de sus numerosas variantes internas) tiene en su centro preocupaciones muy distantes a las de aquellxs que escriben dentro del marco de los mundos ficcionales. La preocupación por la historicidad, la materialidad y las implicancias ideológicas que atraviesan nuestra relación con lo medial, entre otras cosas, son cuestiones que suelen ser abordadas desde

el marco de las teorías semánticas de la ficción, que aspiran (al menos en su formulación “clásica”, fuertemente deudora de *Heterocosmica* de Doležel) más bien a un análisis inmanente de la estructura modal de los dispositivos ficcionales.

Esta diferencia puede expresarse alrededor de dos problemas. Por un lado, los estudios sobre medios tienden a hacer colapsar la distinción entre el “mundo real” (*actual world*) y los “mundos ficcionales”. El medio en tanto tal es, en principio, ajeno a tal distinción, que aparece como una cuestión superestructural. No se trata de que los teóricos de medios “nieguen” la realidad al estilo de la vulgata posmoderna, sino en todo caso de que desplazan el eje de la relación semántica entre mundos posibles hacia la relación entre la materialidad del medio y los discursos que produce a su alrededor. La cuestión de si esos discursos se proclaman como reales o como ficcionales no tiene una importancia central, y la distinción misma entre medios reales y ficcionales (o imaginarios) es problematizada antes que reforzada¹. Los estudios de medios tienden a enfatizar el carácter “fingido” (recordemos que ficción viene de *fin-go*) de aquello que muestran, que ya por estar mediatizado perdería el aura de lo real, o negaría su existencia en sí. La teoría contemporánea de medios, en la estela mcluhaniana, no concentra sus esfuerzos en determinar si la realidad que los medios “construyen” es o no es comparable a la que existe por fuera de ella: de hecho tiende a desdeñar esta comparación por completo.

Por otro lado, el o los “mundos” que más suelen interesar a los teóricos de medios no son los constructos semánticos profundamente artificiales que llamamos “mundos ficcionales” sino más bien los mundos en un sentido fenomenológico (el mundo del “ser-en-el-mundo” de acuerdo con la fórmula heideggeriana). Es la relación entre esta forma de existencia y la tecnología la que ha ocupado un lugar clave en la teoría de medios antes que la articulación con la construcción de entidades ficcionales artificiales.

Está claro que, si llevamos al extremo los posicionamientos más célebres de McLuhan, un “mundo ficcional” estaría al mismo nivel de intrascendencia que el famoso “mensaje” que oculta la auténtica naturaleza del medio y nos distrae de su funcionamiento. Son los efectos del medio los que merecen la atención

¹ Véase en este sentido el capítulo tercero del libro de Jussi Parikka (2012), *What is Media Archeology?*, titulado “Imaginary Media: Mapping Media Objects”.

de quien pretende una comprensión auténtica, y lo demás es literatura.

Sin embargo, este hipotético mcluhanismo extremo y reduccionista no representa una limitación real para quien quiera plantearse el problema de la relación entre teoría de medios y mundos ficcionales. Desde nuestra perspectiva, existen al menos tres tipos de análisis que implican establecer cruces entre la constitución ficcional de los mundos y el entramado mediático del que forman parte.

Tres niveles de análisis

Existe un primer sentido en que la interacción entre estos marcos teóricos se presenta sin grandes dificultades: la recreación de medios en el interior de los mundos posibles ficcionales. Está claro que muchos mundos posibles contienen en sus inventarios medios tecnológicos, no todos los cuales tienen un *analogon* directo en el mundo actual. Tanto en un caso como en otro prestar atención a su funcionamiento puede resultar clave al momento de describir y analizar un mundo ficcional, ya que los medios que lo habitan pueden decirnos mucho sobre las propiedades de este mundo y el tipo de relaciones que plantea con las distintas posibilidades que contiene. Desde los cuervos de *A Song of Ice and Fire* hasta los tatuajes de *Memento*, está claro que muchos mundos ficcionales no serían lo que son si no se consideraran su propio ecosistema mediático de transmisión, codificación y almacenamiento de la información.

Pensar la relación entre estas recreaciones ficcionales de los medios y las posibilidades que efectivamente se concretizaron en la historia de la tecnología implica pasar a un segundo nivel de análisis. Sin embargo, es un salto que resulta extremadamente natural, al punto de que los argumentos para quedarnos en una supuesta inmanencia ficcional-semántica siempre terminan por resultar insatisfactorios². Es evidente que si nos interesa describir el funcionamiento de los medios en un universo ficcional no es solo para conocer la

² Lubomír Doležal cuestiona en *Heterocosmica* (1998, pp. 45-46) lo que él llama la “falacia mimética”, que consiste en aislar una serie de elementos de la realidad para luego re-encontrarlos en un relato ficcional y de esa manera sostener que existe una relación directa entre ellos.

estructura y las leyes internas de ese relato, sino porque entra en diálogo con las contingencias que definieron nuestra propia configuración mediática. Estas cuestiones rápidamente saltan a la vista si pensamos en ficciones distópicas y el cyberpunk, al igual que cualquier novela, película o serie que trate sobre la inteligencia artificial, entre muchas otras posibilidades. El hecho de que la mirada de Sauron atravesase el Palantir no solo resulta importante porque describe sus propiedades “aléticas” (según la terminología doleželiana, aquello que resulta posible, imposible o necesario para una entidad ficcional) sino que también abre un campo simbólico en el cual las comunicaciones a distancia que conocemos en el mundo real aparecen ya predisuestas a ser intervenidas por un poder central.

No cabe duda, no obstante, de que estos dos niveles de mimesis o simbolización no plantean de por sí ningún tipo de prioridad por sobre la interacción realidad-ficción de otros elementos que podríamos elegir. Si nos interesan los cuerpos, observaremos qué rol juegan en los mundos posibles que analizamos y en qué medida esos roles son susceptibles de ser contrastados con imaginarios que atraviesan las barreras que median entre lo real y lo ficcional. Lo mismo puede suceder con los animales, los desiertos, el patriarcado o el chocolate blanco. La conexión más profunda entre los medios y los mundos no aparece hasta que pasamos al próximo nivel, en el que ya no nos preguntamos qué es posible o imposible para cada dispositivo mediático en el interior de un mundo ficcional, sino en qué medida el mundo ficcional es una contingencia que surge de las posibilidades del medio (o de los medios) sobre el que se construye. En otras palabras, el objetivo consiste ahora en resaltar los condicionamientos mediáticos tras la estructuración semántica de un mundo ficcional, lo que implica pensar simultáneamente en el “contenido” y su soporte. Dado que nos interesa vincular teoría de los mundos ficcionales con la teoría (y arqueología) de medios, ese soporte no será solamente una serie de limitaciones y posibilidades técnicas, sino también las redes discursivas a las que estas limitaciones y posibilidades dieron lugar históricamente y que conforman sus condiciones de posibilidad ³.

³ Este tercer nivel de análisis presenta alguna conexión con el concepto de “narrativas trans-media”, pero ciertamente no debería confundirse con él. Por un lado, este concepto alude específicamente al hecho de que ciertos mundos ficcionales transcurren en más de un medio, un fenómeno creciente en los últimos años gracias al desarrollo de las franquicias, aunque ya podíamos encontrarlo en los vitrales medievales o la tragedia griega (Scolari, 2013). Pero la

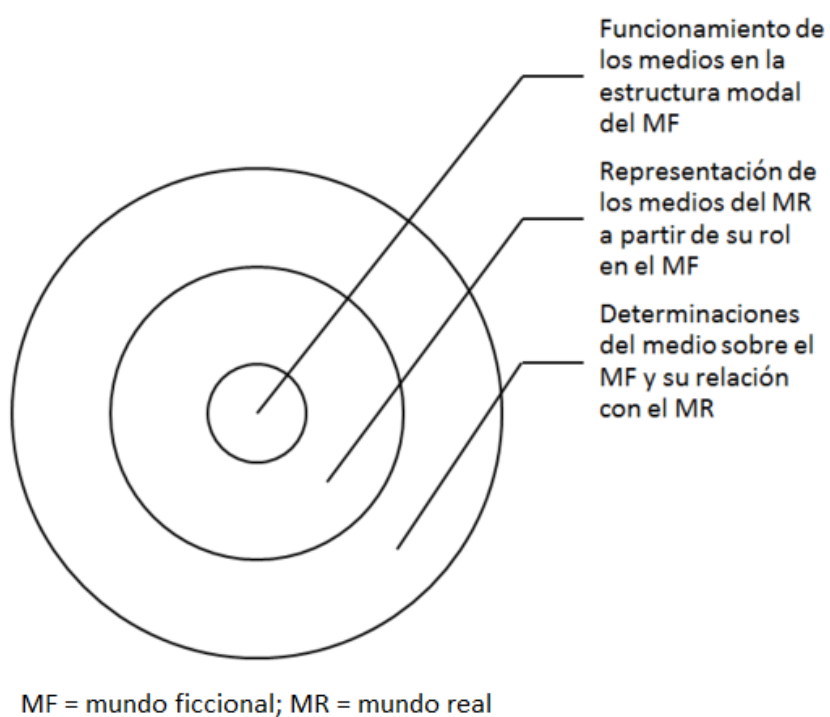


Fig. 1: Niveles de análisis

Podemos graficar estos tres niveles como círculos concéntricos que remiten a preguntas diferentes. En términos de la estructura modal de los mundos ficcionales, nos interesará preguntarnos por el funcionamiento y significado de los medios que tienen mayor relevancia tanto para la trama como para la comparación con otros mundos ficcionales. En terminología doleželiana, podemos hablar de los “cuantificadores” que señalan lo que es posible, imposible o necesario tanto en términos físicos como deontológicos, éticos y epistémicos. En el segundo nivel, la pregunta pasa a ser qué nos dice esta configuración mediática del ecosistema de medios en el que fue producida o en el que está siendo percibida. Por último, en el tercero, se trata de responder a la cuestión de qué implicancias tiene en el mundo ficcional y en su relación con su exterior las determinaciones mediáticas de las que depende su existencia.

Espejos y pantallas

¿Será *Black Mirror* la serie con la que dentro de 50 o 100 años intentarán explicar la cultura mediática de principios del siglo XXI? Friedrich Kittler (2006), al analizar los discursos que rodearon la aparición del fonógrafo, el cine y la máquina de escribir, señala una y otra que la historia nunca deja de (no) escribirse a sí misma. No seremos nosotros quienes podremos decidir si esta frase se aplica a *Black Mirror* respecto de las determinaciones mediáticas contemporáneas.

El primer capítulo de la serie, *The National Anthem*, ocupa un lugar paradigmático, y es uno de los pocos que trabajan con tecnologías existentes. Es evidente que el medio protagónico en *The National Anthem* es la televisión, y en particular su capacidad (hoy por hoy a menudo desplazada) para el broadcasting. Todo el plan del secuestrador se estructura sobre tres pilares: la transmisión masiva a nivel nacional de un evento en vivo, la existencia de

articulación medios-mundos presentada desde este enfoque a menudo parte de un concepto diferente de medialidad ligado a las Ciencias de la comunicación (y, en muchas ocasiones, al marketing), que encontramos en autores como Kittler, Parikka o Huhtamo. Sin embargo, en la medida en que algunos autores parten de la búsqueda de elementos específicos de un medio (*media-specific*) para pensar mundos ficcionales, existen puntos de contacto que ameritan explorarse más.

una contraposición entre la atención que puede dedicársele a una representación audiovisual y aquello que está sucediendo en el “mundo real” (donde la princesa secuestrada deambula por las calles desiertas poco antes de que la transmisión de la violación del cerdo efectivamente comience), y la idea de que la televisión tiene la capacidad de transmitir sucesos reales. Esto último es clave, ya que el secuestrador plantea una serie de requisitos formales para la filmación de la escena con el cerdo para asegurarse de que la imagen no sea editada digitalmente. No hay lugar para mundos imaginarios: existe una clara polaridad entre lo verdadero (imágenes captadas en vivo) y lo falso (lo políticamente construido, asociado con los medios digitales). Al final del episodio, se reproduce esta dinámica: un noticiero revela imágenes del Primer Ministro feliz con su esposa, pero poco después descubrimos que se trata de una fachada mediática que oculta su distanciamiento.

Al interior del mundo ficcional, el secuestrador parte de un supuesto McLuhaniano: el mensaje (la violación de un cerdo, en este caso) no es importante. Podría haber sido cualquier otra cosa que cumpliera el mismo propósito de captar obsesivamente la atención del público y desviarla de la verdad. Pero, a su vez, como sucede a menudo en BM, *hay un mensaje*, y este mensaje es absolutamente intencional: no mires TV. Para el secuestrador, que el medio sea el mensaje es en sí el mensaje. Esta dinámica se repite en otros episodios. Para el hacker de *Hated in the Nation* lo importante no era finalmente el resultado de las votaciones para elegir el próximo objetivo de las abejas electrónicas: lo importante era haber participado. En *The Waldo Moment* no importa lo que Waldo diga, lo importante es remarcar su contraste con la clase política.

Esta dinámica se complica si pensamos en el tercer nivel de análisis. ¿La moraleja (es decir, el mensaje) de *Black Mirror* (o al menos de *The National Anthem*) es que el medio es el mensaje? ¿Había princesas desamparadas vagando por la ciudad cuando se transmitió *The National Anthem* el 4 de diciembre de 2011? ¿Hubieran hecho bien las 1,9 millones de personas que lo vieron en ese momento en apagar la televisión y salir a buscarlas, en vez de dejarse atrapar por el atractivo de lo novedoso/escatológico ofrecido por la trama ficcional?



Fig. 2: La princesa perdida

Ampliando un poco la mirada (y admitiendo alguna posible excepción), los mundos ficcionales de *Black Mirror* implican una división general entre un “afuera” y un “adentro”: una realidad determinada en su misma constitución por la red mediática de la que depende, y una exterioridad de la experiencia que en alguna medida se le resiste. La mayoría de los historias parten de una misma premisa: uno o más sujetos ingresan (o siempre formaron parte) del mundo de experiencias determinado por la tecnología y luego son eyectados de él con consecuencias mayormente negativas. En *The Waldo Moment* esta dinámica se manifiesta con claridad con la expulsión del comediante que manipulaba a Waldo a la marginalidad más literal. Existe en ese sentido un movimiento de anagnórisis característico que implica reconocer las determinaciones del mundo medial, una anagnórisis que se exige implícitamente del espectador para hacer funcionar el “espejo negro”.

San Junipero pareciera contradecir esta lógica, por lo que ha sido considerado en muchas ocasiones como uno de los capítulos más “felices” de *Black Mirror*. El reencuentro final entre las protagonistas, la celebración del amor más allá de las edades y de prejuicios patriarcales o raciales, y la ausencia de

un contraste violento entre la experiencia humana no-mediática (habitada por pacíficas ancianas y enfermeros) y la experiencia mediatizada lo diferencian de la enorme mayoría de los episodios. El medio no eyecta a una princesa desamparada ni destruye las expectativas vitales de un sujeto con ambiciones erradas pero comprensibles, sino que incorpora en su seno a dos ancianas solitarias que encuentran finalmente la felicidad, una felicidad potencialmente eterna.

Este concepto de eternidad artificialmente sostenida produce una tensión entre la dimensión medial producida por la tecnología, que hace posible San Junipero, y la concepción religiosa de un mundo ultraterreno. Para Yorkie, una de las protagonistas, la cuestión a decidir es si optar por un mundo posible sostenido tecnológicamente, en el que estará junto a Kelly, y otro de orden religioso, en el que se reencontrará con su familia en el Cielo. Esta tensión es la que impide que el final de San Junipero sea simplemente un “final feliz” contradictorio con el mensaje habitualmente pesimista de la serie. La confrontación entre una creencia tradicional y una inmortalidad técnicamente construida se basa en una contradicción que en sí no es tan clara en los términos del mundo ficcional (¿el alma de Kelly dejará de ascender al paraíso por encontrarse su conciencia replicada en un mundo virtual?) pero que resulta fundamental para el desarrollo de la trama. La canción “Heaven is a Place on Earth” de la última secuencia resalta esta contraposición. De alguna forma, se trata de sostener la posibilidad de un mundo no mediatizado (en ese caso, la vida ultraterrena), una posibilidad que solo parece estar disponible para la ficción.

Los planos finales que reflejan la dimensión material de San Junipero (los servidores gigantes) resaltan la inconmensurabilidad entre la técnica y la representación. Aprendemos algunas de las reglas del mundo ficcional-virtual (por ejemplo, respecto de la supresión del dolor), pero las características del sustrato tecnológico de su funcionamiento es prueba de que la incompletitud es un aspecto esencial de los mundos ficcionales. Pero, además, este montaje pone en evidencia en qué medida *Black Mirror*, un producto audiovisual que se atiene a la narración cinematográfica tradicional en todos sus aspectos, exhibe sus propias determinaciones mediales. Podemos ver los efectos del medio ficcional y cómo este efecto divide el mundo de la experiencia, pero no podemos ver las dos cosas en simultáneo. La torre de servidores y la playa de

San Junipero están superpuestos en un montaje, pero son inconmensurables entre sí.

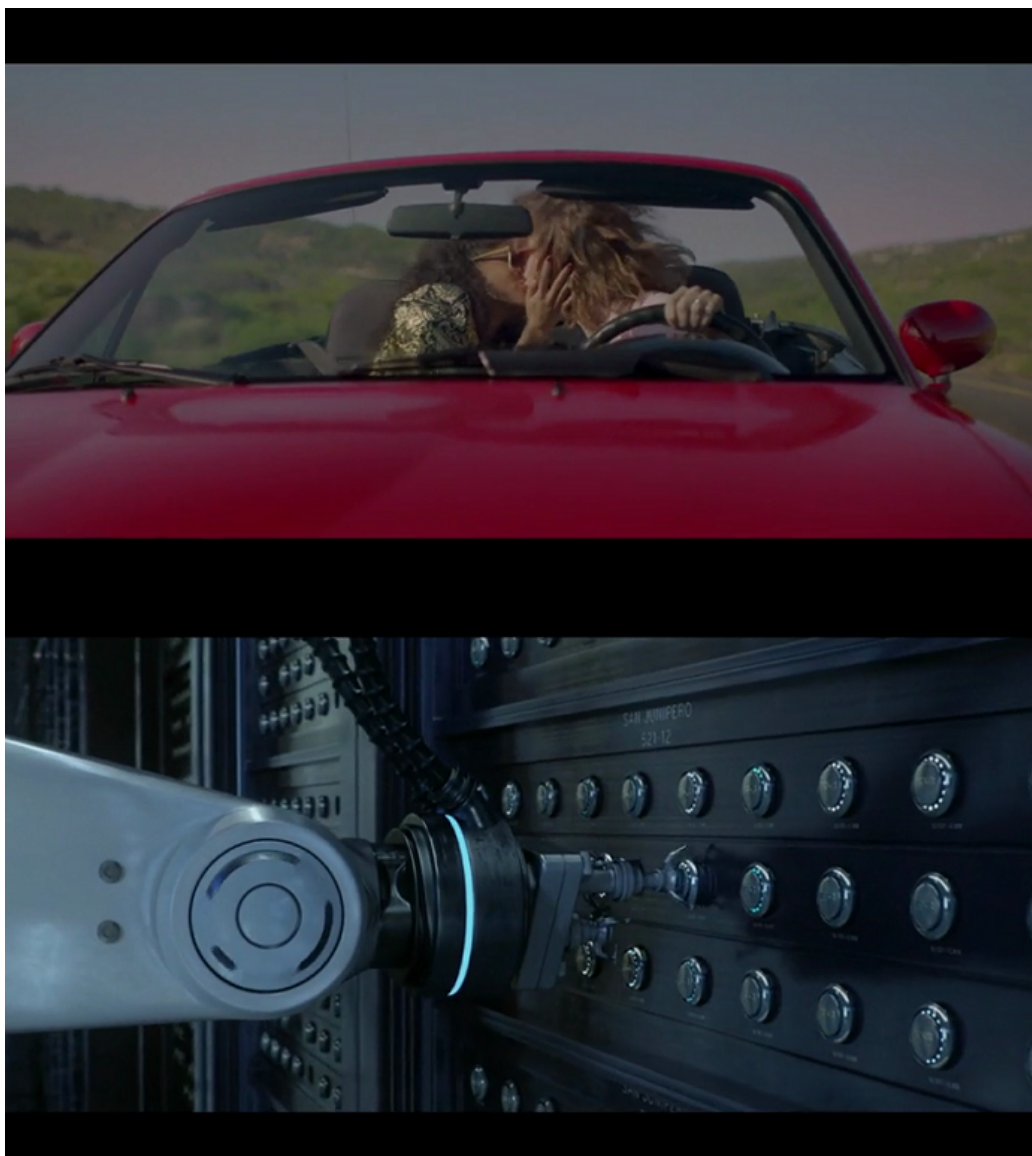


Fig. 3: San Junipero

Esta tensión entre mostrar y ocultar la estructura interna de los medios ficcionales aparece expresada de forma todavía más clara en el capítulo *Shut Up*

and Dance. Recordemos la premisa: un virus informático instala un sistema de vigilancia oculta que registra las acciones de un usuario y las envía al creador del virus. Un usuario es detectado masturbándose con pornografía infantil, lo que conduce a una serie de peripecias. Nunca se aclara, sin embargo, cómo se produjo el montaje entre la acción de masturbarse (registrada por la webcam de la PC) y la pornografía exhibida en la pantalla (que pudo ser registrada por medio del virus informático). Es evidente que la única forma de probar que el personaje del episodio se estaba de hecho masturbando con pornografía infantil es con algún tipo de registro que refleje tanto su acto como aquello que estaba mirando, y esto solo parece posible mediante una cámara externa que registrara lo que sucedía en la habitación más allá de la webcam. Si bien no es inimaginable que esto pudiera ser explicado de alguna forma, no hay ningún intento de aclararlo. *Black Mirror* resuelve la situación con un montaje cinematográfico que deja oculto aquello que se encuentra, precisamente, *en el medio*.

Podemos observar algo similar en otros episodios. Cuando un personaje se sumerge en un mundo posible virtual, su percepción y el plano se asimilan y no vemos el “borde” de la pantalla. En algunos casos, como en *USS Callister*, existen elementos visuales que nos permiten distinguir la realidad de la virtualidad, pero nunca percibimos directamente la interfaz. Nuestra “interfase” como espectadores es la misma inmersión cinematográfica que dominó el medio en el siglo XX.

Es posible preguntarse, sin embargo, si esta forma de inmersión cambió con la llegada de la serie a Netflix a partir de la tercera temporada. Como vimos, *The National Anthem* partía de un concepto tradicional de transmisión en vivo. El segundo episodio, *15 Million Merits*, también toma elementos de la paranoia mediático-televisiva, con sus reality shows y sus pantallas continuas e inevitables. El oso digital Waldo depende de su capacidad para alcanzar millones de personas a la vez y movilizar sus emociones. Este tipo de mundos ficcionales parecen haber perdido terreno en las últimas temporadas, donde el énfasis está situado en la customización.

Conclusiones

Los vínculos entre la configuración de los medios tecnológicos, la estructura de los mundos ficcionales, la relación simbólica de esta articulación con el ecosistema mediático que reconocemos como propio y las determinaciones del medio que sostiene el entramado semiótico que construye y comunica el mundo ficcional no siempre son tan visibles como en *Black Mirror*. En muchos casos se necesita excavar mucho más profundo y admitir, como siempre, la posibilidad de que ahí abajo no haya nada digno de mención.

Hemos visto que lo que define la estructuración mundos-medios en *Black Mirror* es su utilización de recursos cinematográficos tradicionales como el montaje y la inmersión, cuyo efecto es esconder la naturaleza de la interfaz. Otros mundos ficcionales basados en recursos cinematográficos emplean un enfoque totalmente diferente respecto de la medialidad que los constituye. Pensemos por ejemplo (para continuar con series) en *Twin Peaks*, en donde sin lugar a dudas ciertas formas de medialidad mucho más espectrales e imprecisas se manifiestan en la forma misma en la que se construyen los planos y (muy especialmente) los efectos sonoros. *Twin Peaks* es una “aldea global” conectada por la electricidad, la vía de pasaje que comunica distintos mundos al interior de la trama.

En términos generales, la pregunta por el rol que ocupan los mundos ficcionales en el entramado mediático contemporáneo no queda resuelta en los tres niveles de análisis que tomamos como punto de partida. El medio siempre está involucrado en una sospecha, como señala Boris Groys (2016), lo que nos puede conducir a pensar que la ficción es como la miel en el borde del vaso que esconde el auténtico sabor de la bebida y nos hace menos reacios a aceptar sus efectos. El Big Data nos preocupa en las campañas políticas, no en la contabilización de high scores de videojuegos online. Pensar en los efectos que tienen sobre nosotros los medios en tanto vehículos de mundos ficcionales implica moverse a un costado de la “crítica de la ideología” que se maneja en el plano de las “representaciones de X”. No es otra cosa lo que hace Benjamin en su célebre “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica”.

Como señalamos al principio, la relación medio-mundo, en el contexto del

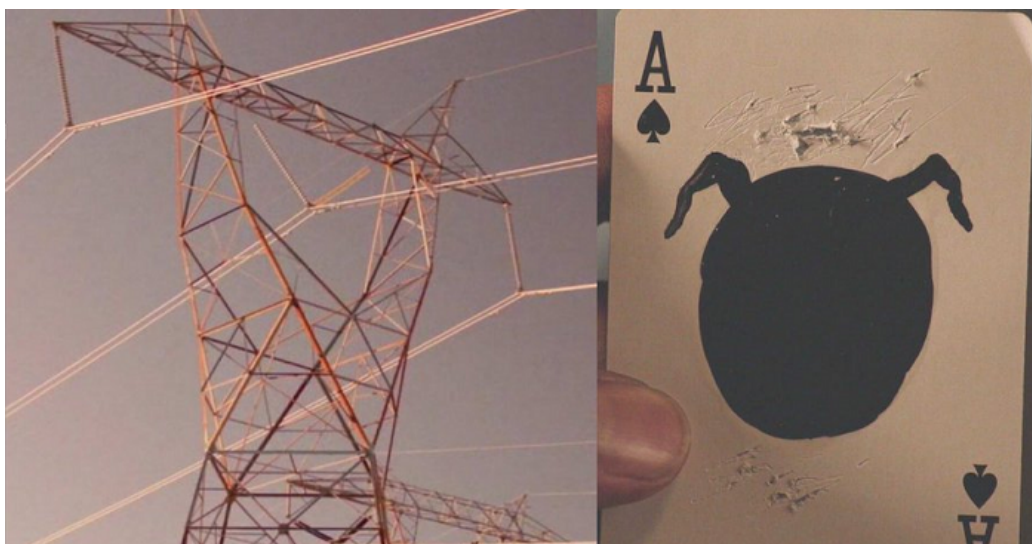


Fig. 4: Twin Peaks

análisis de los relatos, nos pone frente a un dualismo reduccionista: por un lado, podemos sostener que las culturas siempre dieron una gran importancia a la narración ficcional, y que los medios tecnológicos de la modernidad no harían otra cosa que continuar esa corriente en nuevos dispositivos descartables. El medio queda en un lugar secundario y accidental respecto de la esencia de los motivos tradicionales, el monomito, la tragedia, la comedia, y cualquier género que consideremos como depositario de las preocupaciones humanas. El camino inverso hace de todos los mundos meros *efectos* mediáticos, y limita la distinción ficcional/no-ficcional a una cuestión estratégica tan superficial como su contenido.

La tensión entre medios que “se ocultan” a través de mundos y mundos que “revelan” sus condicionamientos mediáticos reaparece constantemente. ¿No es cierto acaso que el “espejo negro” (la pantalla LED de un dispositivo apagado) se vuelve visible cuando el contenido deja de transmitirse? Podemos encontrar esto claramente en *Matrix*, donde el entorno tecnológico que tiene atrapado al ser humano es precisamente un mundo virtual que se revela como falso. Esta falsedad no es solamente epistemológica: oculta el efecto específico que tiene en los seres humanos la inmersión (casi siempre involuntaria) en la *Matrix*, es decir, el succionamiento de su energía. Por otro lado, *Matrix* es tomada rutinariamente como ejemplo de lo que un mundo ficcional

puede revelar de nuestros condicionamientos subjetivos bajo el ecosistema de medios efectivamente existentes. Por último, *Matrix*, en tanto que participa en tanto franquicia y mundo ficcional de un conglomerado de medios que se retroalimentan, plantea toda una serie de problemáticas respecto de las interfaces de estos medios respecto de su uso como generadores de ficciones.

Solo en la medida en que podamos reconocer alguna dosis de autonomía a los mundos ficcionales tendrá sentido pensar una articulación entre estos marcos teóricos que nos permita reconocer las tensiones más productivas que surgen de su entrecruzamiento. El “medio” nunca tiene la especificidad del mundo, y nos pone en el eterno riesgo de perder de vista el objeto.

Bibliografía

Doležel, L. (1998). *Heterocosmica*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Groys, B. (2012). *Under Suspicion?: A Phenomenology of Media*. New York: Columbia University Press.

Kittler, F. A. (2006). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.

Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.

Ryan, M.-L., Thon, J.-N. (Eds.). (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.