

# Diálogo en tierras infinitas

Tres perspectivas sobre la teoría de los mundos posibles ficcionales en el panorama crítico y cultural del siglo XXI.

**Darío Steimberg, Martín Vizzotti y Mariano Vilar**

El artículo reúne a Darío Steimberg, Martín Vizzotti y Mariano Vilar en un diálogo sobre la teoría de los mundos posibles ficcionales, su vigencia en el siglo XXI y las tensiones entre usos académicos, *fandom* y lógicas corporativas. Se analizan los vínculos entre multiversos, narrativas transmedia y géneros especulativos, junto con debates terminológicos sobre “mundo”, “universo” y “multiverso”. Destacamos tanto el potencial emancipador como los riesgos de banalización y mercantilización y debatimos sobre los mundos posibles como espacios de disputa crítica, cultural y hermenéutica.

\* \* \*

La teoría de los mundos posibles ficcionales (o “mundos posibles” a secas, o “mundos narrativos ficcionales”) fue durante años uno de los ejes de la revista *Luthor*. Le dedicamos muchos artículos, [un episodio de podcast](#) y, fundamentalmente, nuestro libro *Multiversos: una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales* (disponible para descarga gratuita [aquí](#)). En este número dedicado a la relevancia de los enfoques formales para pensar la literatura y la ficción, buscamos abrir el diálogo sobre la relevancia y el interés de este marco teórico que no puede describirse simplemente como “formal” pero que, a diferencia de otros marcos teóricos más populares, sí incluye un arsenal de conceptos descriptivos sobre distintas configuraciones narrativas. Para eso buscamos, como hacemos siempre que podemos en estas páginas, abrir el diálogo con dos personas que trabajan sobre esta temática y que le

suman su propia visión a las clásicas propuestas de Nelson Goodman, Lubomir Doležel y Marie-Laure Ryan.

Darío Steimberg es Doctor en Letras (UBA). Profesor en la Universidad Nacional de las Artes, en la Universidad Nacional Arturo Jaureche y en la Universidad de Buenos Aires, dicta cursos, talleres y seminarios de análisis del discurso, escritura, narrativa y ensayo. Es editor de la sección de Teoría y Ensayo en la revista *Otra Parte* y ha publicado artículos, reseñas y entrevistas en diversos libros y medios especializados. Es autor de la novela *Los figuritas* (2025).

Martín Vizzotti es Doctor en Letras por la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), donde se desempeña como profesor adjunto ordinario de Latín I desde 2015. Desde 2018 dicta, junto a la cátedra de Literatura Norteamericana, el seminario *Mundos Posibles: Ciencia ficción y fantástico*, en el marco del Departamento de Letras de la UNLP, donde se abordan temas como las proyecciones del gótico y el género policial, el *Weird* y el *New Weird*, el LitRPG, las intermediaciones audiovisuales, etc. Dictó también los seminarios “Lxs Desposeidxs de los Confines: Una lectura política de Le Guin y Bodoc” (2023) e “Introducción a la literatura fantástica. Tolkien y la fantasía épica” (2017).

**Mariano Vilar:** Quienes hacemos *Luthor* llegamos a la teoría de los mundos posibles ficcionales a partir del interés que teníamos con el grupo de la revista de ese entonces (Rodrigo Baraglia, Ezequiel Vila, Guadalupe Campos, Gustavo Fernández Riva y yo) por el análisis formal de los relatos en general y la narratología en particular. Sentíamos que nuestra formación en Letras (UBA) había estado muy centrada en la

crítica de la ideología o en distintas variantes del análisis temático o del contenido, y que nos faltaban herramientas para poder analizar narraciones (literarias, sí, pero no solamente) desde una perspectiva que no descuidara el procedimiento. Eso confluyó con nuestro interés por pensar la teoría más allá de la literatura. Nuestra vía de entrada fue *Heterocósmica* de Lubomir Doležel y todavía hoy es el primer libro en el que pienso para encarar la temática, aunque por supuesto leímos varios más.

A su vez, está el contexto: era el momento de auge del “Marvel Cinematic Universe” (MCU) y varios de nosotros en esa época (yo entre ellos) leíamos cómics y nos fascinaba toda la dinámica abierta por las sucesivas “Crisis” de DC (empezando claro por la célebre “Crisis en Tierras Infinitas” de los años ochenta). La idea de multiverso estaba cobrando velocidad en los medios *mainstream* y parecía estar llena de oportunidades. Creíamos que esas oportunidades concernían a la teoría literaria también y no solo al *merchandising* y a la lógica (que hoy detesto con fuerza) de las franquicias, los *reboots* y todo lo que ya sabemos del cine actual. Y por último, el factor tecnológico, que no era un interés central del grupo en ese momento (mientras que hoy sí lo es). El concepto de “narrativa transmedia” y las conceptualizaciones de Marie-Laure Ryan sobre la narración en los videojuegos venían como anillo al dedo para las cosas que queríamos pensar en aquel entonces.

Pasado el tiempo desde ese primer impulso, hay algunas cosas que veo de otra manera. En primer lugar, compruebo que la teoría de los mundos posibles ficcionales (o incluso los enfoques narratológicos que fueron más allá del estructuralismo de los '50-60) sigue siendo absolutamente

minoritaria en los estudios literarios argentinos. En general, si un profesor de Letras (al menos en Letras UBA) quiere dar narratología, lo que ya de por sí es infrecuente, es infinitamente más probable que elija un texto de Barthes a uno de Doležel, Ryan o Pavel. Eso, o los compendios clásicos como el de Mieke Bal, siguen siendo no solo el *mainstream* sino prácticamente lo único que uno puede encontrar sobre el tema en los programas de materias y seminarios. Dejemos un poco más adelante las especulaciones, pero anticipo que no creo que sea una mera cuestión de tradición o conservadurismo.

**Martín Vizzotti:** Hola, ¿cómo están? Ante todo me permito un breve *racconto* de nuestro seminario permanente *Mundos Posibles: Ciencia Ficción y Fantástico*, ya que, en nuestro caso particular, hicimos un camino inverso al planteado por Mariano. Allá por el 2017 dictamos con el Santiago Di Salvo, quien venía trabajando con la relación entre J. R. R. Tolkien y el inglés antiguo desde hacía un tiempo, un seminario sobre Tolkien, Donaldson, Moorcock, Le Guin *et al.*, motivado por la ausencia flagrante de estos autores en los contenidos universitarios. Por otro lado, Gabriel Matelo y la cátedra de Literatura Norteamericana ya habían dictado su seminario sobre Ciencia Ficción unos años antes. Las fuerzas gravitacionales temáticas y afectivas generaron la creación de un espacio heterogéneo (Lenguas Clásicas, Literatura Española medieval y Literatura norteamericana) que encontró en la semántica de la ficción, la lógica de los Mundos Posible y la teoría de medios (Doležel, Lewis, Pavel, Ryan, Wolf *et al.*) el marco hermenéutico y académico que nos garantizaba libertad y rigurosidad en la selección del material literario,

artístico y cultural. Nos permitía, también, escapar del anacrónico corset de las “literaturas nacionales” y abordar un *corpus* heterogéneo y diverso que, sobre todo, abría posibilidades de lecturas interdisciplinarias y transmediáticas, a la vez que nos ofrecía un cúmulo (un conjunto difuso) de autores y obras que, ausentes en los programas, sí estaban muy presentes y operativos en las enciclopedias sociales de lxs alumnxs. Entrando ahora en *Multiversos*, el tema que nos convoca, los Mundos Posibles nos abrían las puertas a múltiples enfoques identitarios sobre los géneros especulativos (CF, Fantasy, Gótico, Weird y New Weird, Ficción Especulativa Indígena, etc.) sino también a sus desbordes transmediáticos (Uni/ Multiversos, comics, LitRPG, RPGs y MMOLRPGs, etc.) y las interacciones dinámicas que se generan entre los varios dispositivos semióticos, las enciclopedias sociales y los agentes activos (lectores jugadores, creadores).

Retomando lo señalado por Mariano más arriba, propongo entender los Multiversos como la manifestación material de un emergente hegemónico donde se libra una lucha dialéctica entre un potencial emancipatorio verdaderamente novedoso y molecular, encarnado en una multiplicidad de realidades que actúan como líneas de fuga de los metarelatos dominantes a través de narrativas colectivas que subvierten la idea del canon y promueven la apropiación comunitaria de los universos ficcionales, por un lado, y una lógica capitalista predatoria que busca imponer una mercantilización algorítmica de la imaginación (Hasbro/ WOTC, Disney, Warner, etc.) o lógicas *gacha* y *Pay to win/ skip the grind* en los MMOLRPG.

Los Multiversos como metáforas posmodernas reflejan la fragmentación, la fluidez y la multiplicidad identitaria, así como también la crisis de los metarelatos del siglo XX. Más allá de su dimensión teórica, el objeto *Multiversos* abre la puerta a abordajes rizomáticos transmediales que cuestionan las formas tradicionales de lectura e inmersión. *En este contexto*, las hermenéuticas críticas (de Benjamin a Deleuze, de Lyotard a Jenkins) nos permiten mapear cómo los multiversos operan como espacios de disputa territorial y simbólica. Precisamente en estas tensiones radica el interés por analizar las intrusiones corporativas en la regulación de los Mundos Posibles. Lejos de ser un fenómeno neutral, la explotación exacerbada de estos universos ficcionales revela la pugna constante entre su potencial creativo, generativo y transversal, y los intentos de control e hipermercantilización transaccional. Un caso paradigmático de esta dinámica lo constituye la controversia generada en 2023 por Hasbro -a través de su subsidiaria Wizards of the Coast-, cuando intentó imponer una nueva Open Game License (OGL) de condiciones leoninas que alienaban a la comunidad de su producto más exitoso (AD&D).

Lo revelador de este caso particular (*pars pro toto*) reside en que esta iniciativa fue impulsada por ejecutivos como Cynthia Williams (“especialista” en comercio digital) o Scott Van Essen (Senior Product Manager, quien consideraba análogos e intercambiables los TTRPG y los MMOLRPG), cuyos perfiles -orientados únicamente a la monetización- demostraban un desconocimiento absoluto de las sutilezas del producto que pretendían mercantilizar. Estos *iluminatti*, según múltiples testimonios, mostraban, además, un marcado desprecio por las comunidades que constituían el núcleo duro de usuarios/consumidores,

evidenciando así la profunda brecha entre la lógica corporativa y los ecosistemas creativos que pretendían controlar.

Frente a esta hermenéutica del control desplegada por Hasbro, que buscaba encauzar, disciplinar y monetizar universos interconectados y continuamente reactualizados en cada mesa o sesión de juego (Forgotten Realms, Eberron, Ravenloft, etc), surgió una respuesta colectiva tan compleja como los multiversos que pretendían domesticar. Jugadores, creadores y comunidades, lejos de aceptar pasivamente esta reificación y mercantilización (tanto del producto como de sus usuarios), se organizaron en estrategias rizomáticas transversales que desbordaron los intentos corporativos de apropiación: desde movilizaciones digitales (#OpenDnD, #DnDBegone) hasta boicots masivos (cancelaciones de suscripciones *premium*, campañas en Reddit y Trustpilot), pasando por éxodos hacia sistemas independientes (*Paizo*, *Kobold Press*, *Chaosium*) y proyectos autogestivos que recuperaban la esencia colaborativa del rol.

Este conflicto no solo pone en evidencia la tensión entre las lógicas corporativas y las culturas participativas, sino que también desnaturaliza el proceso aparentemente inexorable mediante el cual las corporaciones intentan mercantilizar los mundos posibles. Al tratar de convertir los multiversos en productos estandarizados bajo una falsa apariencia de apertura, Hasbro activó lo que Fisher llamaría una "brecha en el realismo capitalista": la comunidad, al resistirse, expuso las contradicciones inherentes a un sistema que promete creatividad, pero solo ofrece productos prefabricados y una mercantilización de las opciones (una libertad forzada a consumir). Las prácticas comunitarias —

descentralizadas, colaborativas, rizomáticas— demostraron que la vitalidad de estos universos ficcionales reside precisamente en su capacidad para "escapar a la captura", desbordando los marcos impuestos por estas lógicas extractivas.

En última instancia, el conflicto por la OGL revela una paradoja clave: cuanto más intenta el capitalismo cerrar los futuros posibles y acotar la creatividad mediante licencias restrictivas, más líneas de fuga abre para ciertas alternativas hauntológicas, viejos restos residuales de otros modos de producción y comunidad que persisten, operativos, como recordatorios de que otro tipo de imaginación colectiva es posible.

**Darío Steimberg:** Antes de conocer la noción de *mundo posible*, antes incluso de manejar con relativa precisión herramientas de teoría literaria o de análisis narratológico, yo me había acostumbrado a explicar que algunas obras me interesaban por su "mundo". Lo hacía ya al comienzo de mis estudios, aunque creo que no estaba seguro de lo que pretendía que lxs demás entendieran. Acaso era más que nada un modo "negativo" de indicar dónde me parecía que estaba el interés de ciertas novelas, ciertos cuentos, ciertas películas, ciertos comics. Como si dijera: no es que su trama sea especialmente buena (aunque a veces lo era), no es que su "estilo" sea particularmente interesante (aunque podía serlo), no es que innove en los procedimientos propios de su medio (aunque a veces lo hacía); lo que me gusta, lo que me atrae, lo que me parece relevante es otra cosa, algo del orden de la concepción de "realidad", lo que es "real" o "verosímil" ahí. Es curioso, porque yo no tenía claro lo que entendía por "mundo", pero casi todxs lxs compañerxs o colegas con quienes hablaba

me miraban asintiendo, manifestaban acuerdo, de modo que nunca sentí que fuera algo extraño y, aún si no somos tantxs lxs que nos dedicamos a desplegar la cuestión, tampoco me parece que sea hoy un enfoque que tenga demasiadx detraкторxs. Es algo que habría que tomar en cuenta en la discusión que vos abrías, Mariano, sobre por qué no es una perspectiva tan recorrida. Si su ausencia no se da por tradición o por conservadurismo, pero tampoco porque la gente especializada niegue su relevancia, ¿qué pasa ahí?

Como sea, al principio yo utilizaba la noción de “mundo” para analizar y valorar narrativas que solemos clasificar dentro de la ciencia ficción, el fantástico, el *fantasy*, el realismo maravilloso, pero con el tiempo el uso que le daba viró. Más bien se amplió. Quiero decir: hablar de “mundo” fue primero mi modo de justificar por qué *El Silmarillion* de Tolkien me parecía mejor que *El señor de los anillos*, por qué prefería leer a Asimov o a Clarke aunque Bradbury tuviera mayor “calidad literaria”, incluso por qué lo que más me importaba en Borges eran sus mundos y el modo en que alimentaban la reflexión sobre diferentes aspectos de nuestras filosofías o nuestras culturas (ahora suelo pensar que lo más genial de Borges está en su humor y en sus ensayos, entre los que ubicaría no pocos de sus cuentos, pero tal vez no sea algo tan diferente). En cualquier caso, en algún momento empecé a darme cuenta de que otrxs autorxs también me parecían interesantes por el modo en que trabajaban o presentaban sus mundos, aunque fueran mundos realistas constituidos por eventos cotidianos. Carver es un caso paradigmático para mí, en el sentido de que en sus relatos todos los procedimientos trabajan en función de la puesta en escena de algo, de algún tipo de comportamiento

o vínculo humano significativo para los mundos bastante poco excepcionales que trata.

Por supuesto, en el camino (en rigor, un poco al azar, cuando todavía estaba tratando de entender qué iba a hacer en el doctorado, hace más de quince años), me encontré con Doležel y algunxs otrxs de lxs autorxs que ustedes mencionan y fui entendiendo que, a partir de la noción de *mundo*, podía incluir en mi perspectiva ideas constructivistas no necesariamente dedicadas a la literatura, como las de Nelson Goodman en *Maneras de hacer mundos*, o psicológicas, como las de Jerome Bruner en *Realidad mental y mundos posibles*, y hasta articularlas con investigaciones lingüísticas como las de Austin o Searle, o con lo que más me interesaba del trabajo de filósofos insignes como Heidegger o Nietzsche. Todavía hoy me ocurre observar que la hipótesis de Doležel según la cual el concepto básico de la narratología no es la historia (entendida como una cadena de eventos), sino el “mundo narrativo” (entendido dentro de una tipología de “mundos posibles”) ayuda a conectar en un mismo análisis a Marx con Saussure y Peirce, o a Martí con Barthes y Derrida, o a Haraway y Despenes con Yuk Hui.

Ahora bien, *mundo* (“mundo narrativo”, “mundo posible”) es un término al que estoy acostumbrado y que me interesa especialmente por su amplitud y por el tipo de nociones y herramientas que permite convocar. Por su parte, *universo* tiene un uso distinto solo en ocasiones, en muchas otras se puede considerar equiparable y hasta se utiliza indistintamente con el otro. Por ejemplo, cuando el Grupo Luthor escribe “este cuento de Kafka presupone un Universo donde...”, podría haber escrito “presupone un mundo donde...” sin que se modificara demasiado el sentido. De

hecho, para seguir con el ejemplo del propio Grupo Luthor, en *Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales*, se utiliza más que nada *mundo* y, si en ocasiones aparece *universo* en un uso distinto, se da en expresiones como “universo textual” o “universo extensional”, o para dar cuenta de espacios de acción con más de un mundo, como los de DC o Marvel. Si no me equivoco, *multiverso* es un término que aparece solo en el título y de un modo, acaso, evocativo. Señalo todo esto porque creo que el conjunto de problemas que habilita la discusión sobre los *mundos* y los *universos* no es el mismo que el que se convoca con *multiverso*.

Al respecto, me parece interesante la idea de Martín, que observa un signo de época en la construcción de narrativas que dan cuenta de “una multiplicidad de realidades”, pero me pregunto si eso no describe también un *universo* o, incluso, en palabras de Doležel, un *mundo heterogéneo* (conformado por distintos dominios, es decir, con restricciones lógicas diferentes). Espero que se entienda: no es que crea que deba importarnos demasiado la precisión terminológica, sino que leyéndolos choqué con algo que antes no había pensado. Acaso haga falta distinguir entre una cosa y la otra. Si tuviera que señalar cuál es la diferencia entre un “universo” y un “multiverso”, diría que el primero es un espacio que permite el contacto entre realidades y el segundo (al menos en principio), no. Me explico: cuando utilizamos *universo* en términos “literales”, un personaje puede, por ejemplo, viajar de un mundo (un planeta) a otro. De un modo comparable, cuando se utiliza *universo* de manera “metafórica”, habitantes de diversos mundos pueden encontrarse y afectarse (por ejemplo, en las narraciones que trabajan con el choque de culturas, como la conquista de América, tantas

veces referida como “el encuentro entre dos mundos”). Una tercera posibilidad podría darse cuando utilizamos *universo* (o *mundo heterogéneo*) para dar cuenta de una concepción con más de un plano, como la diádica de los mitos griegos, en que los dioses pueden influir de modo directo en las acciones humanas. En cambio, creo que *multiverso* invita a pensar en realidades paralelas que no se tocan, a menos que aparezca en la narración algún procedimiento, algún fenómeno excepcional o fantástico. Si no estoy pensando mal, esta diferencia tiene alcances en el modo en que distintas construcciones o tratamientos de la narración pueden dar lugar a concepciones o a reflexiones emancipadoras. En un universo, el contacto entre mundos o “realidades” distintas no es necesariamente excepcional. En un multiverso, sí. ¿En dónde vivimos nosotros? ¿Cuál de las dos concepciones es más representativa o incluso más productiva para nuestros fines? Parece que la ideología, la figuración del modo en que es posible “cambiar” el mundo propio o las relaciones que lo constituyen, también aquí tiene que hacer su juego.

**Mariano Vilar:** La cuestión terminológica reaparece una y otra vez y efectivamente no es algo superficial. Por un lado, hay una tendencia espontánea y difícil de superar a asociar “mundo” con “planeta”, entonces cuando pensamos en mundos posibles, pensamos en cosas como la tapa de *Crisis en Tierras Infinitas* en las que aparecen de hecho varios planetas Tierra. Pero además, esta tendencia semi consciente nos lleva muchas veces a asociar la teoría de los mundos posibles ficcionales con un género específico: la ciencia ficción, en donde por un lado

tenemos viajes interplanetarios clásicos pero también postulaciones (que no sé si llamar o no pseudocientíficas) muy literales de superposiciones cuánticas y realidades paralelas. Otra alternativa son los casos diádicos estilo *Narnia* o *La historia sin fin* en donde no son mundos paralelos sino mundos que ponen muy en evidencia su carácter imaginario.

Estas asociaciones vienen acompañadas con un problema general de la narratología pero que es bastante más visible en la teoría de los mundos ficcionales que en otras ramas: ¿es posible una teoría que sirva para *todos* los relatos, o hay teorías que son para cierto tipo de relatos? Los famosos modelos actanciales de Greimas y sus derivados en general parecen apuntar, como quería el estructuralismo temprano, a una gramática universal de la narración. En otro extremo tenemos apuestas como la de Barthes en *S/Z*, que propone un marco teórico a partir de un único texto (aunque sin negar que pueda usarse para otros). ¿La teoría de los mundos ficcionales es entonces un conjunto de herramientas y conceptos (si es que pueden distinguirse entre sí) solo o especialmente apta para la ficción especulativa? Doležel en *Heterocosmica* analiza muchos relatos que no se ajustan a esto (por ejemplo, *Robinson Crusoe*), pero nunca me pareció que esos análisis fueran interesantes más allá de su valor como ejemplos.

Este problema se conecta con otros que quería mencionar a partir de sus intervenciones y que surgen de otro sentido más asociado a la palabra "mundo" que no tiene que ver ni con "planeta" ni con "mundo paralelo" o "mundo imaginario". Me refiero a la concepción más fenomenológica de mundo, como en Heidegger o en otros autores de esa tradición, que lo plantean en relación con el horizonte de sentido que le damos a la

existencia, colectiva e individualmente (o mejor, en el cruce de ambas cosas). Lo traigo porque también conecta con una dimensión del marco teórico de los mundos ficcionales que no está muy presente en los grandes referentes de la teoría y que es una de las objeciones comunes a muchas metodologías de análisis formal y semántico: que no tienen en cuenta la forma en la que los relatos literarios (o los relatos en general) están insertos en las preocupaciones existenciales de una comunidad.

Las dos formas en las que esto se “resuelve” habitualmente desde la teoría de los mundos ficcionales narrativos son similares, sino idénticas, a las que suelen estar asociadas con la ficción especulativa. Por un lado, la alteridad abre el camino de la contingencia: contrastar el mundo real con mundos alternativos nos permitiría ver que el mundo real no es el único mundo *posible*, y esto ya no en un sentido meramente lógico sino verdaderamente existencial. Por otro, la idea de que los imaginarios de una comunidad, por más “escapistas” o “irreales” que sean, son invariablemente expresiones de las tensiones y sueños que nos atraviesan y que tanto su producción como su estudio son formas de entender esas tensiones. Pienso que ambas cosas son tan ciertas ahora como cuando se las enunció por primera vez (cuando sea que haya sido) y, al mismo tiempo, siento que hay que ponerles un “pero”. Desde el lado de la crítica, hay un peligro de banalidad que a mi juicio es consustancial con la teoría de los mundos ficcionales. Para los que somos de la generación Simpson, [es la pregunta del nerd](#) que va a la convención de fans de Tomy & Daly y pregunta por qué el esqueleto de Daly suena con dos notas diferentes cuando Tomy toca dos veces la misma costilla como si fuera un xilofón. Son las infinitas y permanentes preguntas sobre la

consistencia interna de los poderes de los superhéroes o de los Jedi que llenan miles de horas de canales de YouTube.

Por supuesto que son ejemplos extremos y nadie escribe un *paper* o da un seminario universitario sobre eso, pero creo que ese tipo de cuestiones sí sirven para marcar que a veces esa expansión de lo imaginario y el realce de sus capacidades especulativas pueden ser también una marca de cierta falta de tensiones que sean realmente productivas y convocantes. Yo soy muy crítico de las lecturas feministas o queer (o poscolianales, etc.) que se basan en encontrar una y otra vez los mismos patrones en los textos, y en la revista *Luthor* hemos sido siempre defensores de pensar maneras de establecer mediaciones productivas entre los relatos ficcionales que no supriman su carácter justamente ficcional, no solo en el sentido en que se contraponen a lo “real” sino también en el sentido etimológico de *finjo*, de “configuración”. Pero creo que la teoría de los mundos ficcionales tiene dificultades para plantear preguntas importantes que hagan visibles tensiones productivas y convocantes más allá del reino del *fandom*.

**Martín Vizzotti:** Antes de proseguir con la charla, continuando a partir de las certeras precisiones terminológicas y conceptuales aportadas por Darío y Mariano, quería retomar, aprovechando la mención de Mariano de “el Mundo Simpson”, una cuestión que olvidé destacar en mi comentario anterior: el efecto que tuvo el “tanque” *Baldur’s Gate 3* el cual, si bien no fue producido por WotC, sí ofició como la [Stacy Malibú](#) con su sombrero nuevo dentro del universo de 5ta edición. *BG3* nos muestra como un producto puede recuperar las posibilidades creativas y lúdicas

de D&D, alejado de las lógicas microtransaccionales de Hasbro, pero que, a su vez, también revitaliza la franquicia D&D 5e, exponiendo nuevamente las tensiones tan propias de este *Zeitgeist*, como bien marcaba Darío.

Para no desviarme demasiado de la discusión en curso, quería recuperar la noción de “Mundo”, con toda su ambigüedad, para indagar sobre algunas tensiones extensionales e intensionales. Pensaba que no toda ampliación extensional implica necesariamente un enriquecimiento del “Mundo”. Me propongo abordar una cuestión muy específica dentro del universo de la franquicia *Alien*. Quisiera, no obstante, señalar desde el inicio que el enfoque adoptado responde a una perspectiva plenamente subjetiva y personal (y quizás, como el abuelo Simpson, tenga en este momento una cebolla colgada del pantalón), que, lejos de pretender emitir un juicio definitivo sobre la franquicia, busca más bien abrir un espacio de reflexión y diálogo genuino en torno a las tensiones y problemáticas planteadas.

La franquicia *Alien* opera dentro de un universo coherente –un mundo heterogéneo–, con reglas bien definidas – xenomorphos, ingenieros, Weyland-Yutani, etc– sobre la cual pueden operar, simultáneamente, abordajes y lecturas con un alto grado de potencial emancipatorio pero que, al mismo tiempo, tampoco escapa de las tensiones de banalización y de lecturas mecanicistas. Dentro de estas posibilidades quisiera plantear una cuestión en particular: ¿la expansión extensional del *lore* opera necesariamente como un catalizador enriquecedor de lo intensional o resulta un mero procedimiento reificante y mercantilizante? Voy a esbozar mi hipótesis personal: la efectividad diegética y narrativa

de *Alien* está, precisamente, en los espacios vacíos, en las zonas deliberadamente oscuras del *lore*, ya que la potencia narrativa del monstruo reside precisamente en lo no-dicho, en su otredad y extrañeza ontológica absoluta (*alienus*). Giger creó una fisiología que era puro enigma (un claro ejemplo es la tozudez, acertada, de Giger de [no darle ojos](#) al monstruo, frente a la insistencia de los productores de la película). *Alien* es una máquina biológica asesina cuyo contexto narrativo resulta deliberadamente opaco, es una pesadilla que acecha en los oscuros rincones del Nostromo y cuya fisiología existe con la sola intención de perturbar (tubos dorsales, viscosos abyectos lúbricos, fálicas bocas, etc.). Lo mismo sucede con la contraparte social del monstruo, Weyland-Yutani (“Building Better Worlds” es su motto), que aparece como una entidad abstracta y deshumanizada la cual, al recibir historia, *lore* e incluso CEOs, pierde por completo su capacidad de perturbar. Lovecraft ya había demostrado (y esto fue confirmado, vía negativa, por Derleth y su visión moralizante y maniquea del *Mythos*) que el horror debe basarse en la elipsis y que su riqueza radica en lo no-dicho, en lo sugerido. La expansión del “Mundo *Alien*” a una franquicia que ofrece un *lore* mercantilizado (especialmente a partir de la tercera entrega), domestica, en verdad, a la criatura volviéndola un artefacto narrativo muy alejado del ese *alienus* ξενόμορφος que encarnaba la pesadilla primigenia del homínido devenido presa, es decir, el miedo elemental más puro. Nuevamente arribamos a este nudo gordiano de las tensiones inherentes a los Mundos Posibles y su potencial emancipatorio, en este caso ligado al *lore* –como pueden serlo, por ejemplo la SCP foundation (creación colectiva y comunitaria), el *Cthulhu Mythos* (inspirada en un autor, pero casi de licencia libre)– y otras prácticas horizontales y transversales como

el *crowdfunding*, patreon o las monetizaciones no forzadas, frente a estructuras verticales y panópticas que buscan una explotación microfísica de sus productos –Disney, Hasbro *et al.*–.

Por último, podemos afirmar que el *lore* por el *lore* mismo, creado como mero relleno (*lorem ipsum*) posee una función extensiva que busca rellenar cada hueco intensivo con una lógica comercial y puede, en muchos casos, empobrecer al “Mundo”. Pensando en cómo podemos abordar estas mediaciones tan cercanas pero a su vez tan contradictorias y polémicas, creo que en última instancia uno de los hilos que nos permitirá desenmarañar esta compleja madeja de tensiones –entre universos y multiversos, creadores y corporaciones, entre el *lorem ipsum* del mercado y un *lorem fictum* artístico– reside en abrazar la naturaleza eminentemente dialéctica de los Mundos Posibles: como espacios hermenéuticos abiertos, resultan territorios de lucha y resistencia donde lo heterogéneo desafía la homogeneización y donde el *ingere* creativo escapa de la reificación comercial. Lejos de ser escenarios para consumir donde cualquier “*resistance is futile*”, los Mundos Posibles son laboratorios de imaginarios dinámicos donde lo no-dicho (el horror de Giger, los vacíos de Lovecraft, incluso algunos de los pocos silencios de Tolkien, etc.) sigue interrogándonos.

El potencial de los Mundos Posibles radica, entonces, en su capacidad para eludir las lecturas encorsetadas y ofrecer numerosas líneas de fuga que nunca se dejan domesticar del todo. Lo mismo sucede cuando operan como herramientas hermenéuticas para interrogar lo real, más allá de su valor y riqueza ficcional. Los Mundos Posibles permiten cuestionar los límites ontológicos entre lo real y lo imaginado,

convirtiéndose en espacios privilegiados para el análisis de medios, la teoría crítica y los estudios culturales y literarios, donde tanto lo dicho como lo no-dicho se transforman en territorio de disputa por la significación. Su potencial radica precisamente en esta capacidad para operar simultáneamente como espejos deformantes de nuestra realidad y como laboratorios de lo posible, donde se ensayan formas alternativas de representación y de abordajes epistemológicos.

**Darío Steimberg:** Me parece significativo que los dos terminen sus participaciones enfocando el mismo problema (aunque con matices emotivos diferentes, ¿no?). Acaso podría resumirse en una pregunta: ¿qué potencias, qué límites ofrece una lectura asentada en la noción de *mundo* (posible, ficcional, real, imaginario)? En rigor, tengo la impresión de que en sus palabras ya se encuentra al menos esbozado el arco completo de respuestas concebibles, así que, más que buscar una puerta nueva, tal vez valga la pena avanzar en algunas de las direcciones que empezaron a recorrer ustedes.

En principio, acuerdo con Mariano en que el mayor peligro de una lectura centrada en las condiciones de construcción de los mundos ficcionales es la banalidad que puede resultar de una mirada obsesionada con la descripción de un dominio lógico y su horizonte de expectativas. Ahí están, por un lado, quienes se enamoran de la coherencia y la consistencia encarnadas en detalles irrelevantes o en aspectos importantes pero evidentes y que no necesitan explicación (quizás se trate de lxs nerds que escondemos nosotrxs mismxs en nuestros corazones). Por otro lado, también se puede encontrar a quienes utilizan

los mundos de la literatura, el cine, el comic o el videojuego como vía para confirmar la adecuación o la solidez de una ideología que ya portaban antes de enfrentar la obra específica que estén poniendo como excusa de ocasión (de nuevo, quizás se trate de cualquiera de nosotrxs, que vivimos en un mundo cruel y a veces fallamos en hacer otra cosa que buscar una justificación para lo que ya pensábamos). No sé si esto es un consuelo, pero la verdad es que creo que de todos modos esa es la suerte de cualquier análisis estético, sin importar cuáles sean las herramientas que se empuñen o los marcos conceptuales que se hagan vibrar. El estructuralismo se murió de clasificar aspectos, de deducir particularidades a partir de generalidades, aunque estuvieran muy bien defendidas (no es difícil, pero sí bastante divertido, encontrar párrafos de la década del setenta en los que Barthes ataca y hasta se burla de cualquier análisis que se enfoque en lo que él mismo había propuesto unos años antes). A mí me parece que el error está en creer que la descripción de una instancia narrativa (voz, tiempo, modo) o la descripción de un mundo (heterogéneo, homogéneo; estable, inestable; tensionado en función de tal o cual operador modal) pueden ser la meta de un análisis. Es necesario intentar ir siempre más allá, por ejemplo, haciendo que cobre relevancia la pregunta por el lugar o el valor que la obra o sus procedimientos constructivos tienen en una serie, en una comunidad, en una cultura. Sin embargo, mal que le pese a la lógica formal, las miradas más interesantes ejecutan un salto cuando van de la teoría al estudio del caso particular o, al revés, del caso a la "norma". Entiendo que esa es la razón por la que Peirce consideraba importante dar lugar a la abducción, el mecanismo de la hipótesis, que no se puede explicar ni por deducción ni por inducción. Con esto lo que quiero decir

es que no creo que esté a nuestro alcance elaborar una defensa conjunta que presente razones suficientes por las que resulte necesario tomar en cuenta los mundos posibles como dimensión de cualquier análisis narrativo. Cada análisis está un poco librado a su suerte, como le pasa a cada novela, cuento o poema: del mismo modo que ninguno sirve para defender “la literatura” en su totalidad, “la literatura” no puede defenderlos. Si no valen por sí mismos, no valen nada. Quienes quieran utilizar las herramientas que ofrecen la semántica de la ficcionalidad de Doležel o el constructivismo de Goodman, por mencionar dos propuestas que yo suelo activar cuando pienso en “mundos”, habrán de respaldar su elección sobre la base de lo que esas perspectivas ayuden a observar o develar.

Dicho eso, coincido con Martín en que lo más interesante de atender a las dimensiones que se abren al considerar los mundos de las narrativas es el tipo de hermenéutica que se practica. No en vano Mariano menciona a Heidegger (me gusta pensar que se puede extender a otrxs, que de algún modo lo continúan, como Yuk Hui, o quieren matarlo, como Derrida). Pero me pregunto ahora si no aparece ahí, entonces, al menos una de las claves de la respuesta a la cuestión acerca de por qué el análisis de los mundos posibles no es una vía tan recorrida entre nosotrxs. Acaso sí tenga que ver con algo de la tradición, pero no en un sentido conservador como el que, sospecho, Mariano desechaba con razón antes. Es decir, no me parece que sea porque nuestro campo esté defendiendo una posición “propia”, sino porque hay algo del entrenamiento que recibimos en estos lares que determina las preguntas que guían nuestros análisis. Y no todas las preguntas se pueden enfrentar con las mismas herramientas. Esquematizando mucho la

formación “clásica” que se atraviesa en nuestras comunidades, podría decirse que tenemos dos líneas “obligatorias”. En primer lugar, vía Saussure, el análisis formal, que tiende a observar la distribución de los elementos constitutivos, los procedimientos y sus funciones, es decir, que tiene en la gramática, la lingüística o el análisis del discurso su modelo (el formalismo ruso, la escuela de Praga, el estructuralismo, el posestructuralismo...). En segundo lugar, y tal vez sea este nuestro gran centro de tensión, una crítica ideológica (estético-política) de la cultura, con eje en cuestiones de poder (ya sea en variante lucha de clases, ya sea en acercamientos desde discusiones de género), que pivotea en Marx (o en Nietzsche) y se despliega de múltiples modos (el grupo Bajtín, la escuela de Frankfurt, Foucault, Derrida, Butler, Deleuze, Rancière...). No pretendo hacer una lista exhaustiva ni negar que haya otras rutas, quizás menos transitadas pero no por eso menos importantes. Tampoco pretendo hacer una crítica general de estas líneas, que al fin y al cabo son en buena medida las mías. Pero me parece difícil no tener en cuenta que Doležel, Pavel y Ryan, por volver a tres nombres del análisis de mundos posibles que mencionamos antes, tienen como influencias principales la filosofía analítica, la psicología cognitiva, cierta pragmática, corrientes fundantes de la academia norteamericana (de Estados Unidos, pero también de Canadá). Incluso Nelson Goodman y Jerome Bruner, que incluí yo, están más bien de ese lado. Sus objetivos suelen ser diferentes de los anteriores.

Quiero decir, el problema no está en la pregunta por si se pueden combinar herramientas diversas (siempre se puede), sino en el hecho de que las metodologías se eligen de algún modo en función de la meta. Entre otros espacios, yo dicto talleres en la Universidad Nacional de las

Artes, en la carrera de Artes de la escritura. Ahí no me resulta difícil incluir cuestiones concernientes a los mundos posibles, aunque sea un pantallazo, porque más allá de que las búsquedas de lxs estudiantes varíen, es decir, más allá de que se relacionen con el realismo, la ciencia ficción o el *fantasy*, todo taller de narrativa tiene de por sí una dimensión pragmática para la que resulta interesante pensar qué es o cómo se construye un mundo. Por otro lado, me sigue ocurriendo que diversas obras me interesan por el modo en que presentan sus mundos (*El Jockey*, de Luis Ortega, pero también *La ciénaga*, de Lucrecia Martel; *La comemadre*, de Roque Larraquy, pero también *Desierto sonoro*, de Valeria Luiselli). Sin embargo, ¿sirven los mundos posibles para enriquecer una crítica cultural (estético-ideológico-política)? Yo sospecho que sí (y acaso es lo que ejecuta Martín en sus intervenciones), pero entiendo por qué Mariano duda de que pueda revelar tensiones importantes para nosotrxs, entrenadxs como estamos en otros acercamientos. Es evidente que hace falta inventar una manera, porque, al menos en principio, no es lo que hacen Doležel, Pavel o Ryan. En todo caso, no creo que sea imposible casar los aportes de las diversas corrientes de la filosofía continental con los de la filosofía analítica o de cuño pragmático, pero tampoco es algo dado. Martí diría que somos mestizxs, que la mezcla está en nuestra "identidad", así que será cuestión de intentarlo.