

# Apuntes para una teoría de los géneros ficcionales con asistencia de una IA (ChatGPT)

Un experimento epistemológico sobre la creación de teoría literaria en colaboración con la inteligencia artificial

**Nicolás Albrieu**

Este artículo explora la posibilidad de elaborar una teoría general de los géneros ficcionales que sea transversal a distintos lenguajes artísticos (literatura, cine, videojuegos). Partiendo de la teoría de los mundos posibles, documento una conversación con la inteligencia artificial ChatGPT con el objetivo de poner a prueba esta hipótesis. A través de este diálogo, la IA asiste en la formulación de una definición sintética de los géneros como modelos flexibles y adaptables. El trabajo concluye que la colaboración humano-IA puede, efectivamente, generar nuevos conocimientos teóricos, y reflexiona sobre las implicaciones epistemológicas y pedagógicas de esta nueva tecnología

\* \* \*

## Introducción

El presente artículo surge de la yuxtaposición de una serie de intereses e inquietudes que, en un principio, parecían heterogéneos, pero terminaron confluyendo en un experimento (¿experiencia?) de reflexión (¿escritura?) con asistencia de una Inteligencia Artificial. Los intereses que se combinaron para el desarrollo de la conversación que comentaré son de carácter teórico (¿puede elaborarse una teoría general y transversal de los géneros ficcionales?), epistemológico (¿puede una inteligencia artificial ayudarme a producir o generar por sí misma nuevos

conocimientos?) y pedagógico (¿puede incorporarse la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza?). Evidentemente, un abanico tan amplio de inquietudes no podría ser abordado de manera rigurosa en un único artículo: cada una de las preguntas planteadas podría por sí sola conducir a la elaboración de una tesis entera. Pero no es mi intención abordar de manera exhaustiva todos los temas mencionados; la enumeración anterior tiene únicamente la función de contextualizar el ejercicio de interacción que me interesa compartir. De las inquietudes señaladas indagaré fundamentalmente las dos primeras, comentando una “conversación” con ChatGPT en torno a la posibilidad de elaborar una definición transversal de los géneros ficcionales que resulte operativa para abordar productos elaborados en soportes o lenguajes artísticos diferentes. La elección de esta temática requiere, por supuesto, algunas aclaraciones complementarias.

Lo primero que me veo en la obligación de señalar es que soy Licenciado en Letras y formo parte, desde hace ya una década, de una cátedra de Teoría Literaria. Ello explica, en principio, que me interese indagar objetos como el concepto de literatura y nociones aledañas como la de género/s que aquí me convoca. Ahora bien, ¿por qué volver sobre esta noción? ¿Acaso no existe ya una profusa bibliografía que aborda el tema (sin alcanzar, dicho sea de paso, y como suele suceder con estas nociones de larga data, una concepción definitiva que clausure la conversación)? Efectivamente, el problema de los géneros viene siendo abordado desde la antigüedad, con la *Poética* de Aristóteles como el gran faro originario que instaló el tema y preside, como un gran *Pater Familias* sentado a la cabecera de la mesa, toda discusión sobre el tema en la cultura occidental. Por tanto, cualquier propuesta de historización del concepto,

por más somera que sea, se verá obligada a comenzar con la exposición de la propuesta del filósofo estagirita, pasando luego por algunos de los grandes hitos en el abordaje de la temática, como las que, sin pretender ser exhaustivo, paso a enumerar: el *Arte poética* de Horacio (y tantas otras que siguieron su estela); el modelo evolutivo de los géneros literarios desarrollado por el historiador francés Ferdinand Brunetiére, inspirado por la clasificación de seres naturales de Linneo; las diversas reflexiones (o ataques) a la categoría por parte de Benedetto Croce; finalmente, situados ya de lleno en el siglo XX, el enfoque estructuralista elaborado por Todorov en *Introducción a la literatura fantástica* (1970), junto a la teoría de los géneros discursivos elaborada por Mijaíl Bajtin (que si bien, como sabemos, no se ciñe de manera pura y estricta al tema de los géneros *literarios*, puesto que propone una noción más general y abarcativa -género discursivo-, bien puede sentarse a la mesa de la discusión, habida cuenta de la inestabilidad constitutiva del concepto que nos interesa). Un afán de historización rigurosa sobre el tema exigiría, por tanto, páginas y páginas farragosas sintetizando la opinión de innumerables autores, cosa que ya realizaron (y con mayor maestría de la que me creo capaz), numerosos investigadores antes que yo. Le ahorro la molestia a los lectores y paso de manera directa al marco teórico en el que me interesa situarme: la teoría de los mundos posibles, también llamada “teoría de los mundos ficcionales”.

¿Qué es lo que encuentro interesante en esta perspectiva? En principio, que no se ciñe a un medio o lenguaje artístico particular, sino que considera que las ficciones son artefactos que nos proponen “mundos posibles” cuya cercanía (o distancia) con el mundo que habitamos (y que desde este enfoque se denomina “mundo actual”), es variable. En el libro

*Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales* (2020), los integrantes del grupo Luthor sostienen que, para hablar con propiedad de la existencia de un “mundo ficcional”, necesitamos de la confluencia de, al menos, tres elementos: 1) un dispositivo semiótico pragmáticamente marcado como ficcional; 2) una enciclopedia socialmente construida que abarque tanto fenómenos reales como convenciones ficcionales, y 3) un lector implícito ideal dispuesto a seguir hasta donde sea posible las instrucciones de ese dispositivo y adicionarle los contenidos de dicha enciclopedia. La existencia de al menos un dispositivo semiótico que proporcione acceso al mundo ficcional y una enciclopedia socialmente construida (y compartida) es lo que garantiza que hablamos de objetos culturales con algún tipo de concreción y no del mundo imaginario (interno) de una persona o sujeto particular. Así, por citar un ejemplo, podemos acceder al mundo ficcional de *El señor de los anillos* a través de la lectura de las novelas originarias de Tolkien, a través de las películas dirigidas por el director neozelandés Peter Jackson, o, en la actualidad, a través de la serie “El señor de los anillos: los anillos de poder”, en proceso de emisión por la plataforma de *streaming* de Amazon. Más allá de la mayor o menor “fidelidad” de los productos audiovisuales al material literario de origen, aspecto siempre sujeto a discusión, es innegable que todos estos dispositivos hacen referencia al mismo mundo “posible” o ficcional.

Ahora bien, si la experiencia cotidiana nos permite reconocer claramente cuando diversos (y heterogéneos) dispositivos semióticos remiten al mismo universo ficticio, no es menos cierto que, como receptores, somos también capaces de identificar marcas que inscriben productos diferentes al mismo *género* ficcional. En otras palabras, que los géneros

(al menos algunos) presentan rasgos que nos permiten identificarlos independientemente del medio, lenguaje o dispositivo artístico-semiótico utilizado. ¿Esto significa que son iguales o que da exactamente lo mismo el dispositivo que se haya elegido para relatarnos la historia? Para nada. Lo que afirmo es más simple: *hay géneros ficcionales transversales que podemos reconocer independientemente del soporte o lenguaje utilizado en su elaboración*. Por ejemplo, casi cualquier persona con una enciclopedia promedio de la cultura occidental del último siglo es capaz de identificar un relato que se inscribe en las coordenadas del género policial, independientemente de que se trate de un cuento, novela, película, serie o historieta.

### **Los géneros ficcionales en la teoría de los mundos posibles**

Retomemos para no perder el hilo: afirmé que me interesa indagar el problema de los géneros ficcionales y que, entre el universo de opciones posibles, decidía enmarcar estas reflexiones en la teoría de los mundos posibles; luego sostuve que existen géneros ficcionales transversales, es decir, géneros que se concretizan a través de diferentes soportes o dispositivos semióticos. Considero que hablar de “géneros ficcionales” en general (a diferencia de, por ejemplo, las expresiones “géneros literarios” o “géneros cinematográficos”, que remiten a soportes y dispositivos semióticos particulares) es una manera de reconocer el carácter transversal de los géneros, que pueden migrar de un lenguaje a otro sin por eso dejar de ser reconocidos.

Dos cosas para subrayar: en primer lugar, no soy el primero que sostiene que hay géneros que se trasladan o migran entre diferentes formatos o lenguajes artísticos. Sin embargo (segundo aspecto), no existe, hasta

donde he podido indagar, una propuesta que defina los géneros ficcionales como algo *transversal*. En su lugar, lo más común es hallar autores que reflexionan sobre los géneros en un lenguaje artístico específico. Así, hallamos, como he mencionado, autores que hablan de los géneros literarios, autores avocados a los géneros cinematográficos o especialistas que se ocupan de géneros en el ámbito de la historieta o los videojuegos. También es usual encontrar investigaciones que se concentran en analizar un género particular (policial, ciencia ficción, fantasía) y sus manifestaciones en diversos formatos. Pero no he podido hallar un autor que se atreva a proponer una definición de género que sea transversal a todos los medios o lenguajes artísticos. Lo más cercano a una teoría de ese tipo que conozco es la teoría bajtiniana de los géneros discursivos, pero, como dejé en claro en las páginas previas, no se enfoca estrictamente en los géneros ficcionales, sino que propone una categoría más general.

Probablemente esto que señalo tenga que ver con el riesgo enorme que conlleva una empresa de ese tipo. Pensemos: ¿con qué autoridad podría yo, licenciado en Letras, intervenir en las discusiones en torno a la constitución de los géneros en el mundo del cine o los seriales televisivos? ¿Con qué cara confrontaría a un especialista en videojuegos para decirle “debes identificar los géneros de esta manera”? Claramente, un autor que pretenda elaborar una definición de género ficcional tan abarcativa se arriesga a recibir críticas provenientes de todas direcciones (que, además, cabe agregar, pueden ser muy aireadas). Otro riesgo sustancial es, por supuesto, no poder alcanzar una síntesis satisfactoria. Al fin y al cabo, si no se ha podido elaborar una definición que satisfaga a todo el mundo en el ámbito de los estudios literarios, ¿cómo podríamos

siquiera fantasear con una definición que conforme a investigadores de distintas áreas?

Planteado de esta manera, el proyecto parece, desde su mera concepción, condenado al fracaso. Y sin embargo... si existe una teoría de los mundos posibles que permite reunir en un mismo conjunto las elaboraciones ficcionales provenientes de distintos lenguajes, ¿cómo es posible que no exista una concepción operativa de los géneros que nos permita navegar entre esos formatos y dispositivos identificando las obras que presentan rasgos temáticos y formales equivalentes (algo que, por otra parte, hacemos constantemente como consumidores/receptores)?

Creo que una de las dificultades que ha atentado en contra de la elaboración de una definición como la que me interesa se encuentra en la preponderancia que se le ha dado al aspecto formal por sobre la dimensión semántica o referencial. Si algo nos ha legado la Modernidad es la concepción de que cada lenguaje artístico se define por los soportes materiales que utiliza y los recursos con los que le da "forma" a ese material, esto es, los "recursos formales" que pone en juego. Así, siguiendo a los formalistas rusos, la literatura es un arte que trabaja con la lengua (materia) utilizando diversas estrategias (recursos formales) para generar un efecto de "extrañamiento" que diferencie el lenguaje utilizado en la obra del que usamos en la vida cotidiana. Desde un punto de vista como este, lo más importante en una obra artística va a ser siempre el "cómo" (dimensión de los recursos o estrategias retóricas) antes que el "qué" (dimensión identificada tradicionalmente con el contenido). En otras palabras, la tradición modernista no sólo nos obligó

a reparar en la importancia del aspecto formal en las artes, sino que, además, instituyó un criterio axiológico que entroniza como único parámetro de valoración la innovación formal. El problema con este criterio es que, si bien puede ser útil para discriminar entre las obras artísticamente valiosas de las obras que repiten fórmulas usadas mil veces, no resulta el más adecuado para elaborar una teoría de los géneros ficcionales, puesto que éstos se caracterizan, precisamente, por la repetición de un conjunto predeterminado (y generalmente cerrado) de elementos. Como señalara Todorov en su célebre *Introducción a la literatura fantástica* (1994), el representante típico de un género es aquel que sigue sus reglas de composición a ultranza, no aquel que las cuestiona o las pone en tensión. Pero esto tampoco quiere decir que debemos descartar el criterio formal para pensar los géneros; sólo implica reivindicar el criterio temático o de contenido para pensar fenómenos como los géneros.

Guadalupe Campos dedica un artículo completo (Campos: 2014) a indagar la importancia de esta dimensión para caracterizar un género. Su artículo comienza relatando el inicio estereotipado de una olvidable película de terror del 2003, *Wrong Turn* (distribuida con el nombre *Camino hacia el terror* en nuestro país), cuya premisa argumental sintetiza de la siguiente manera: un grupo de jóvenes hermosos queda aislado en un bosque en medio de la nada, encuentra una casita en el bosque en la que no hay nadie y, mientras esperan, se dan cuenta de que quienquiera que viva allí tiene gente trozada en la heladera; eventualmente llegan los dueños de casa y comienzan a eliminarlos de manera violenta. Campos relata el comienzo de la película y los elementos que va presentado al espectador señalando la recurrencia de un conjunto de elementos que

hallamos en muchas otras películas de terror: un bosque de coníferas, un camino poco transitado y difícilmente transitable, una vivienda añeja aislada en el bosque junto a elementos que subrayan ese aislamiento, una historia negra del lugar y alguna clase de advertencia de lo que se viene. La conclusión a la que arriba es bastante sencilla: *uno de los principales ejes de la convención en cualquier subgénero dado lo representa un cierto stock de elementos constitutivos del mundo ficcional*. La presentación de ese stock (o una parte significativa de ellos) al comienzo de un relato alcanza para que el receptor sepa perfectamente qué estructura narrativa tiene que esperar e incluso deduzca, con un margen de error bastante acotado, el orden en el que pueden darse los acontecimientos.

La conclusión que podemos extraer de este artículo es que, para un abordaje adecuado de los géneros ficcionales, tenemos que revalorizar aquellas dimensiones usualmente desdeñadas por el criterio formalista, como ser el tipo de personajes que se presenta, el espacio y tiempo en el que se desenvuelve la historia, y las relaciones de semejanza o diferencia entre ese mundo y el mundo que habitamos nosotros. En otras palabras, el “qué” puede ser más útil, en muchas ocasiones, para caracterizar un género ficcional, que el “cómo”, puesto que, entre otras cosas, es el aspecto más fácil de trasladar de un lenguaje o soporte a otro.

Este es el punto que había alcanzado en mis reflexiones personales cuando me decidí a mantener una conversación con la inteligencia artificial que ofrece OpenAI a través de su aplicación ChatGPT. ¿Podría aportarme algo nuevo, o al menos indicarme el camino hacia una bibliografía que abordara el problema?

## De la intervención de una IA conversacional en nuestro relato

Antes de comentar mis interacciones con la IA es necesario realizar una serie de aclaraciones. En primer lugar, qué es exactamente ChatGPT y de qué manera funciona. ChatGPT es un chatbot, es decir, un programa informático que simula una conversación con un usuario por texto o voz, dotado de una inteligencia artificial que produce las respuestas. Este último punto es importante ya que distingue a ChatGPT de otros chatbots genéricos que existen hace tiempo, que brindan respuestas automáticas predeterminadas. ChatGPT, en cambio (o al menos eso es lo que sostienen sus creadores), elabora respuestas particulares para cada conversación. Esto no quiere decir, por supuesto, que posea una consciencia. No hay “sujetos” con deseos y voluntad propia detrás de las IAs; los chats conversacionales no toman decisiones por sí solas, simplemente reaccionan a lo que les proponga el usuario. Finalmente, para concluir nuestra breve caracterización, cabe agregar que se trata de un Large Language Model (LLM), esto es, un modelo de inteligencia artificial que se especializa en comprender y analizar texto entrenada con enormes (y permítanme poner el énfasis en este punto: verdaderamente *enormes*) volúmenes de información. Y este dato, que podría parecer anecdótico, no lo es. Como señalan Mariano Sigman y Santiago Bilinkis en su libro *Artificial. La nueva inteligencia y el contorno de lo humano* (2023), manejar un dispositivo con comandos verbales es posible hace más de una década, pero la experiencia de uso resultaba bastante limitada: muchas veces los dispositivos confundían lo que les decíamos y el repertorio de instrucciones que tenían incorporado era muy acotado. Los LLM como GhatGPT muestran un grado de sutileza y comprensión del lenguaje mucho mayor, y son capaces de realizar tareas complejas en

poquísimos tiempo. Además, son capaces de aprender de sus interacciones, conservando una memoria de lo que conversaron con determinado usuario. Este punto es sustancial, como veremos, en la conversación que me interesa comentar.

Detengámonos ahora en describir mi experiencia previa con la aplicación. Comencé a usarla aproximadamente a mediados de 2022. Mi primer acercamiento fue, intuyo, como el de cualquier persona: mera curiosidad. Armé un usuario y comencé algunas interacciones casuales, sin un objetivo claro. Pronto me encontré preguntándole por los contenidos que enseñó en los espacios curriculares que dicto. Las respuestas que obtuve eran pertinentes, pero algo vagas e imprecisas. Digamos que no me impresionó. Sin embargo, me vi obligado a reconocer que las respuestas no diferían demasiado de las que producían mis estudiantes de primer año, lo cual desató, como anticipé al comienzo de este trabajo, algunas inquietudes pedagógicas. En sucesivas interacciones descubrí que podía usar el chat para sintetizar las propuestas de autores que usaba en clases. Las síntesis que me ofrecía distaban de ser perfectas, pero me ahorraban mucho trabajo. Asimismo, incorporé una estrategia sugerida por Santiago Bilinkis, que consiste en pedirle a la IA que, a la hora de responder las preguntas, asuma un punto de vista o rol determinado. Así, en algunas conversaciones le solicité a ChatGPT que respondiera como profesor de literatura o teatro, carreras en la que dicto espacios curriculares. También experimenté pidiéndole sugerencias sobre cómo podía explicar de manera sencilla determinado autor o teoría para alumnos de un profesorado de educación primaria. De este modo, ChatGPT se convirtió en una herramienta de la cuál extraer ideas para la planificación de mis clases.

Ahora bien, como señalé anteriormente, una característica de estas aplicaciones es que aprenden con cada interacción, perfeccionando el tipo de respuesta que ofrecen a cada usuario y guardando memoria de las conversaciones anteriores. En otras palabras, que todas estas conversaciones sentaron un precedente para el tipo de respuestas que me proporcionaría en la conversación sobre géneros ficcionales que me propongo, ahora sí, pasar a compartir.

Incentivado por las reflexiones en torno a la definición de los géneros ficcionales como modelos o esquemas transversales que glosé al comienzo de este artículo, decidí iniciar una conversación con ChatGPT para ver si podía sugerirme alguna bibliografía que estuviese pasando por alto. Así, comencé una interacción con la siguiente entrada: “Buenos días, chat. ¿Recordás que en otra conversación te pedí conversar como si fueses un profesor de literatura?”. La respuesta del chat fue la siguiente: “¡Buenos días! Sí, recuerdo que te interesa la literatura, especialmente en relación con la semiótica y el teatro. Si quieres que adopte el tono de un profesor de literatura, estaré encantado de hacerlo. ¿Sobre qué tema te gustaría conversar hoy? 😊”. Mi siguiente intervención tuvo como objetivo situar el resto de la conversación en un marco teórico específico. Por ese motivo, le pregunté al chat si estaba familiarizado con la teoría de los mundos ficcionales, a lo cual respondió ofreciéndome una síntesis de sus características o conceptos más importantes, mencionando asimismo a los autores más relevantes que le han dado forma (Lubomír Doležel, Thomas Pavel y Marie-Laure Ryan). Finalmente, consulté sobre el tema específico que me movilizaba: “me interesaría saber si existe alguna definición general que permita pensar los géneros ficcionales como modelos o esquemas que se trasladan entre diferentes medios o

lenguajes artísticos". La respuesta a esta pregunta es algo que me gustaría, ahora sí, citar *in extenso*:

¡Qué interesante perspectiva! Existe, de hecho, un enfoque teórico que permite pensar los géneros ficcionales como **modelos transferibles o esquemas narrativos**, lo que se alinea con la noción de que los géneros no son entidades estáticas, sino conjuntos de convenciones dinámicas que pueden adaptarse a diferentes medios y lenguajes artísticos.

### **Géneros ficcionales como esquemas o modelos**

**Definición general:** Los géneros ficcionales pueden entenderse como **macroestructuras narrativas y estilísticas** que organizan ciertos tipos de contenido y formas de representación. Estas estructuras actúan como esquemas que:

Dan coherencia y predictibilidad a la narrativa.

Guían las expectativas del público.

Son lo suficientemente flexibles como para adaptarse a las características de distintos lenguajes artísticos y tecnológicos.

#### **Base teórica:**

**Tzvetan Todorov** en *Los géneros del discurso* define el género como un "contrato implícito" entre creador y público, donde las reglas del género se reconocen y reinterpretan constantemente.

**Gerard Genette** propone en *Palimpsestos* la idea de que los géneros funcionan como formas de intertextualidad, donde las obras se apoyan y dialogan con textos y convenciones previas, facilitando su traslado entre medios.

**Marie-Laure Ryan** en el contexto transmedia, plantea que los géneros son configuraciones narrativas que pueden adoptar las características de un medio específico sin perder su identidad básica.

#### **Características transferibles de los géneros ficcionales:**

**Temáticas:** Los géneros ficcionales suelen estar definidos por temas o conflictos centrales. Por ejemplo, la lucha entre el bien y el mal en la fantasía épica es transferible de novelas (*El Señor de los Anillos*) a videojuegos (*World of Warcraft*).

**Estructuras narrativas:** El viaje del héroe, como esquema narrativo en la ciencia ficción o la fantasía, puede aparecer en una novela, una película o una ópera.

**Convenciones estilísticas y emocionales:** Cada género genera una experiencia emocional específica (terror, risa, suspense) que puede adaptarse a los recursos técnicos de cada medio.

### **Teoría de los prototipos y esquemas:**

En este marco, los géneros no son categorías cerradas sino **prototipos** (Rosch, Lakoff). Una obra puede alinearse más o menos con un género dependiendo de cuánto respete o subvierta las convenciones.

Los **esquemas narrativos** son patrones abstractos que organizan el contenido. Por ejemplo, el esquema del romance (conocerse → conflicto → resolución feliz) puede encontrarse en novelas, películas, o series interactivas.

### **Modelos adaptativos en lenguajes artísticos:**

**Literatura a cine:** Las adaptaciones literarias suelen conservar la estructura de los géneros (drama, comedia, thriller), pero reconfiguran elementos como el ritmo y el punto de vista para el lenguaje audiovisual.

**Cine a videojuegos:** Los videojuegos incorporan esquemas de géneros cinematográficos como el thriller de acción (*Uncharted*) o el horror (*Resident Evil*), pero añaden la interactividad como un componente esencial.

**Teatro y medios interactivos:** Géneros clásicos como la tragedia o el absurdo han migrado a performances inmersivas y narrativas interactivas en plataformas digitales.

**Definición propuesta: Un género ficcional puede definirse como un modelo narrativo y estilístico compuesto por un conjunto de convenciones flexibles, adaptables a diferentes medios y lenguajes artísticos, que orientan la construcción, recepción y transformación de un mundo ficcional.**

¿Te gustaría trabajar esta definición más a fondo o analizar algún caso específico de migración de géneros entre medios?

La respuesta que cito me resulta interesante por varias cuestiones. En primer lugar, porque constituye una síntesis bastante rigurosa de los aspectos a tener en cuenta en la elaboración de una definición de géneros ficcionales. Asimismo, el chat proporciona una base teórica para sustentar sus afirmaciones en la que glosa a Todorov, Genette y Ryan (enumeración a la que podríamos agregar a Lakoff y Rosch, citados más abajo al hablar de la teoría de los prototipos y esquemas). Obviamente, ChatGPT no produce un artículo científico (no desarrolla una argumentación lógica para fundar su propuesta, no reconstruye el proceso histórico por el cual los autores que menciona llegaron a producir sus teorías, ni cita sus obras con propiedad), pero proporciona una respuesta coherente y con referencias teóricas pertinentes. Por último (y este es el punto que más me interesa), en el apartado número 6 me ofrece una definición de género ficcional como la que estaba buscando que *no atribuye a ningún autor específico*. Intrigado por este aspecto decidí indagar más a fondo, preguntando si esa definición pertenecía a algún autor en particular o constituía una creación suya, a lo cual respondió:

La definición que te propongo es una **síntesis original** basada en las ideas y enfoques de diversos teóricos de géneros, narrativas transmedia y semiótica, como Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Marie-Laure Ryan, y Lakoff y Johnson (en relación con la teoría de los prototipos). No pertenece a un autor en particular, pero está construida para reunir y organizar conceptos que ya están presentes en sus trabajos.

En resumen:

**1. El carácter "modelo narrativo y estilístico"** viene del enfoque estructuralista de Todorov y de Genette, quienes entienden los géneros como sistemas organizadores de textos.

**2. La "adaptabilidad"** se inspira en las teorías de transmedia de Henry Jenkins y Marie-Laure Ryan, quienes analizan cómo los mundos narrativos se expanden y transforman entre medios.

**3. El "conjunto de convenciones flexibles"** toma referencia de la teoría de los prototipos (Lakoff, Rosch), que define las categorías no como cerradas sino como graduales.

**4. La conexión entre construcción, recepción y transformación** responde a la perspectiva pragmática y semiótica sobre la interacción entre obra y público.

Si quisieras, podríamos afinarla para adaptarla a un enfoque más específico, o explorar cómo se relaciona con los géneros que te interesen particularmente.

Ante esta última sugerencia decidí ahondar un poco más, y se generó la siguiente interacción:

Yo: Para empezar, más que un género particular, me interesa la posibilidad de alcanzar una síntesis que me permita hablar de "géneros ficticiales" en general. Estoy familiarizado con la mayoría de los autores que mencionás (creo que podríamos agregar a Rick Altman y su libro "Los géneros cinematográficos" al conjunto) pero, por lo general, cada uno propone categorías y descripciones centradas en el lenguaje artístico en el que se ha especializado.

ChatGPT: ¡Entendido! Si lo que te interesa es una **definición general de "géneros ficticiales"** que pueda aplicarse de manera transversal a cualquier lenguaje artístico, podemos trabajar en una propuesta que integre los enfoques que mencionás y supere las barreras de un medio específico. Como bien señalás, la mayoría de los teóricos (incluido Rick Altman, que propone en su obra una distinción entre enfoques semánticos, sintácticos y pragmáticos) suelen anclar sus análisis a un lenguaje concreto, lo que dificulta una visión universal.

## **Hacia una definición general de géneros ficticiales**

### **Propuesta de síntesis**

Un género ficcional puede definirse como: **Un conjunto dinámico de convenciones temáticas, estructurales y estilísticas que configuran mundos narrativos ficticiales, y que, como modelo**

**flexible, permite su aplicación y transformación en diversos lenguajes artísticos y plataformas mediáticas.**

### **Elementos clave de la definición**

#### **1. Conjunto dinámico de convenciones:**

- Los géneros ficcionales no son entidades fijas; evolucionan y se adaptan en respuesta a contextos culturales, históricos y tecnológicos.
- Las convenciones abarcan:
  - Temas recurrentes (amor, conflicto, exploración, etc.).
  - Estructuras narrativas (lineales, fragmentarias, episódicas).
  - Estilos y tonalidades (épico, cómico, trágico).

#### **2. Configuración de mundos narrativos:**

- Todo género ficcional construye un mundo propio, con reglas y características que delimitan lo que es posible o verosímil dentro de ese universo. Este mundo puede ser autónomo (fantasía, ciencia ficción) o simular el mundo real con variaciones (drama histórico, policial).

#### **3. Modelo flexible:**

- Como esquema, el género es un modelo conceptual que puede adoptar formas específicas según el medio en que se exprese:
  - En literatura: Predomina el lenguaje escrito, con un mayor foco en la interioridad de los personajes.
  - En cine: Se privilegia la visualidad y el ritmo.
  - En videojuegos: La interacción del jugador redefine los límites del género.

#### **4. Aplicación y transformación transmediática:**

- Los géneros ficcionales se transforman al migrar de un medio a otro, adaptando sus recursos expresivos, pero manteniendo su núcleo temático y estructural. Por ejemplo: Un western cinematográfico puede convertirse en una narrativa interactiva (*Red Dead Redemption*) o en un drama teatral (*The Ballad of Buster Scruggs*).

La conversación continuó indagando corpus concretos de obras en diferentes formatos que podrían clasificarse dentro de un mismo género

como el policial, el western o el género de superhéroes, pero creo que no hace falta seguir expandiendo esta reflexión; lo compartido hasta el momento alcanza para extraer algunas respuestas para las preguntas elaboradas al comienzo de este trabajo, como veremos a continuación.

## Conclusiones

Recordemos que inicie la exposición haciéndome tres preguntas: 1) ¿puede elaborarse una teoría transversal de los géneros ficcionales?; 2) ¿puede una inteligencia artificial ayudarme a producir o generar por sí misma nuevos conocimientos?; finalmente, 3) ¿puede incorporarse la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza?). Creo que la respuesta inmediata a las tres preguntas es "sí", pero, por supuesto, lo interesante de la experiencia no está en alcanzar esa contestación acotada, sino en el conjunto de interrogantes nuevos que desata.

Respecto a la primera pregunta, de carácter teórico, arranqué el ejercicio con hipótesis bastante desarrolladas sobre la posibilidad de elaborar una definición transversal de los géneros ficcionales que la interacción con la IA me llevó a fortalecer. Y respecto al segundo interrogante, quedó claramente demostrado que ChatGPT no sólo me asistió, sino que confeccionó una definición operativa (siempre, claro está, respondiendo a mis preguntas e intervenciones), que habría que poner a prueba en análisis concretos. Alguien podría señalar alguna imprecisión en la exposición o cuestionar que no tuve en cuenta (y el chat no recuperó) algún autor o artículo específico. Sin embargo, ante una crítica de ese tenor puedo alegar, en primer lugar, que el conocimiento humano mismo (sobre todo en ciencias sociales) avanza en base a errores y aciertos, respondiendo a lo propuesto por investigadores previos y no

siempre de manera lineal; y, en segundo lugar, que siempre existe, en un mundo globalizado como el nuestro, la posibilidad de que alguien, en algún lugar al que no tenemos acceso, haya escrito algo relevante sobre el tema que indagamos y estamos pasando por alto, pero que es innegable que el chat recuperó por sí mismo los referentes más prominentes del área. En última instancia, lo que estoy diciendo es que el chat no se larga a teorizar por sí mismo, lo hace para responder a mis requerimientos, por lo cual el hecho de que falta alguna referencia bibliográfica relevante puede ser atribuida a mí, es decir, a un "error humano".

Otro aspecto relevante que me planteo un colega es si las IAs no tendrán mayor facilidad para proponer conceptos generalizadores simplemente porque no están programadas para reconocer la profundidad de los obstáculos que eso implica ni tienen preocupación alguna por quedar mal afirmando algo que no se ajusta a la totalidad de los casos. El interrogante me pareció sumamente válido y me condujo a elaborar un par de hipótesis suplementarias. En primer lugar, partiendo de la premisa de que las IAs están programadas para proporcionar sí o sí una respuesta, advertí que no sólo carecen de preocupaciones en torno a cómo se podría interpretar eso que enuncia, como planteaba mi colega, sino que, como han señalado diversos divulgadores, en ocasiones proporcionan respuestas con datos falsos que inventan o "deducen" (el ejemplo clásico es preguntarle datos personales que difícilmente pueda obtener por su cuenta y recibir, azorados, una mini biografía de uno mismo con datos totalmente inventados). Un problema epistemológico grave que nos permite advertir, asimismo, cómo la IA enuncia datos falsos con la misma seguridad que proporciona los correctos.

La segunda hipótesis complementaria que elaboré fue que la IA puede proponer conceptos generalizadores porque está muy entrenada en lo referido a sintetizar textos (la definición de género ficcional que me propuso no deja de ser, en el fondo, un *mash-up* de todas las teorías y autores que mencionó previamente en la conversación). Otra cosa es, por supuesto, analizar una teoría y encontrar sus puntos flacos o contradicciones y elaborar una propuesta alternativa como respuesta. Como señalé al comienzo de este artículo, las IAs no se deciden a teorizar por cuenta propia, requieren de un usuario que pregunte o introduzca un *prompt*. Hasta cuándo ese seguirá siendo su mecanismo general de funcionamiento es algo que no sabría responder.

Queda, por último, pendiente el tercer interrogante, referido a la posibilidad de dar uso a estos dispositivos en prácticas de enseñanza, aunque intuyo, por mera experiencia empírica, que, queramos o no, todos los que nos desempeñamos en la docencia tendremos que abordar el problema en algún momento y elaborar estrategias para incorporar esta tecnología, que claramente llega para quedarse, a nuestras planificaciones.

### Referencias bibliográficas

- Altman, R. (1999). Los géneros cinematográficos. Paidós.
- Campos, G. (2014). La casita en el bosque: Mundos ficcionales y géneros literarios. *Luthor*, 4(18), 38-51.
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Johns Hopkins University Press.
- Gaudreault, A. y Jost, F.; (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.

- Grupo Luthor (2020). *Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales*. Santiago Arcos.
- Jameson, F. (1989). *Documentos de cultura, documentos de barbarie: La narrativa como acto socialmente simbólico*. Madrid: Visor.
- Ryan, M. L. (2022). *A new anatomy of storyworlds: What is, What If, As If*. Ohio State University Press.
- Scolari, Carlos; (2013). *Narrativas transmedia. Cundo todos los medios cuentan*. Castellano.
- Shklovski, V., Todorov, T., & Nethol, A. M. (1978). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Siglo XXI.
- Sigman, M., & Bilinkis, S. (2023). *Artificial: la nueva inteligencia y el contorno de lo humano*. Debate.
- Todorov, T., & Delpy, S. (1994). *Introducción a la literatura fantástica*. Coyoacán.