

TEORÍA DE LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS WORLDBUILDING

CONCEPTOS CLAVES DE LA NOCIÓN DE STORYWORLD (perspectiva cognitiva)

GIRO LINGÜÍSTICO
GIRO NARRATIVO
GIRO HACIA EL CONCEPTO DE WORLD
FICCIÓN Y NO FICCIÓN
EXTRADIEGÉTICO E INTRADIEGÉTICO.



CONCEPTOS CLAVES DE LA NOCIÓN DE WORLD FICTION (perspectiva lógica modal o filosófica).

EL MARCO DEL MUNDO ÚNICO

BERTRAND RUSSELL Y LOS TÉRMINOS VACÍOS.

Bertrand Russel es matemático y representante de la denominada teoría del mundo único. El mundo único es el mundo real y sólo sobre éste estamos capacitados para la articulación de proposiciones verdaderas, justamente porque el lenguaje se basa en referentes reales. Así, para Bertrand Russel hacer afirmaciones sobre personajes ficticiales es absolutamente falso. Las proposiciones “Madame Bovary se suicidó” o “Madame Bovary murió de tuberculosis” son igualmente falsas y entran en el reino del vacío. Ocupan un lugar junto a las proposiciones imposibles “del círculo cuadrado”, “el número primo par distinto de dos” y “el actual rey de Francia”. Russel, sin embargo, observa que las proposiciones establecidas sobre entidades ficticiales generan significación. Así, la proposición “me gustan los unicornios verdes” es totalmente significativa a pesar de estar establecida sobre un ente vacío e inexistente.

MÍMESIS. PARTICULARES FICCIONALES (F) Y PARTICULARES Y FUENTES REALES (R).

Desde las afirmaciones de Sócrates (referidas por Jenofonte), los escritos de Platón y Aristóteles, la mimesis ha dominado el pensamiento estético occidental. La idea de mimesis parece estar clara: las

entidades ficcionales derivan del mundo real, son imitaciones o representaciones de entidades que existen realmente. La creación de significado a través de este proceso se denomina semántica mimética y actualmente aún es un modo plausible de crítica textual muy extendida entre los denominados críticos miméticos. El movimiento básico de la interpretación mimética es asignar un prototipo real a una entidad ficcional, según la fórmula:

El particular ficcional P (f) representa al particular real P (r)

De este modo, el rey Arturo tendría su particular real en un gran rey de los Bretones del siglo V y un ayuda de cámara de Eduardo II, Robert Hode, es el prototipo de Robin Hood. El Londres de Dickens o el Napoleón de Tolstoi, sólo encuentran justificada su existencia en el Londres geográfico o el Napoleón histórico. Lo que realmente hace la semántica mimética es algo que no hizo Russel: asignar un referente a las entidades ficcionales, aunque el proceso conlleva, irremediablemente, la muerte de la individualidad de los personajes y entidades ficcionales, ya que ésta siempre ubica toda referencia en el mundo real. Desindividualiza (es decir, los que allí habitan no tienen entidad de individuos) el mundo ficcional.

El problema de la semántica mimética aparece cuando no es posible encontrar un prototipo real para las entidades ficcionales. ¿Existió un Raskolnikov real en San Petersburgo que dio vida ficcional al Raskolnikov de Dostoievski? Ninguna investigación, por muy meticulosa que fuera, sacaría a la luz pruebas de tal evidencia. La semántica mimética consigue salvar este escollo mediante una nueva fórmula:

El particular ficcional P (f) representa al universal real U (r)

Desde este punto de vista, los particulares ficcionales son un conjunto ecléctico de categorías históricas, psicológicas (individuales y colectivas), políticas, culturales, etc. Así, Don Quijote y Sancho pueden ser entendidos como representaciones de la vida española coetánea a la novela de Cervantes o simbolizar cosmovisiones de la realidad española con derivadas estéticas e ideológicas (el idealismo frente al realismo). Aquí es más evidente aún que en el paso anterior cómo la crítica mimética deshace lo que la ficción hace: la creación de la individualidad. La crítica mimética sólo aplica sus propias concepciones abstractas (ideológicas, estéticas, políticas) a los personajes ficcionales.

¿Existe algún modo en que la crítica mimética evite convertir a los particulares ficcionales en particulares universales reales? Cierta crítica mimética ha evitado este procedimiento estableciendo cierta conexión de confidencialidad entre el autor de una obra de ficción y los personajes ficcionales que habitan sus obras. Este proceso vendría expresado por afirmaciones como "Defoe retrata las relaciones personales de Moll Flanders" o "Shakespeare muestra la vehemencia de Hamlet". Es decir, los personajes ficcionales existen en algún lugar al que sólo el autor tiene un acceso privilegiado. Este nuevo procedimiento establece una nueva función interpretativa:

La fuente real F(r) representa (proporciona la representación de) el particular ficcional P (f)

EL MARCO DE LOS MUNDOS POSIBLES

El marco de los mundos posibles bebe de la denominada lógica modal. Desde un marco filosófico es posible sostener la afirmación de que nuestro mundo real está rodeado por una infinidad de mundos posibles. Desde un punto de vista lógico (me refiero a la Lógica) los mundos formales construidos por las matemáticas o la filosofía pueden considerarse mundos posibles, alternativas al mundo real. Los mundos posibles lógicos son mundos completos, plenos de axiomas y dogmas donde nada queda al azar. Son estructuras fiables y completamente cognoscibles (la geometría euclidiana, por ejemplo). Durante los años 70 el modelo de los mundos posibles se extendió más allá de la lógica modal y actualmente están considerados constructos humanos, no metafísicos. Los mundos ficcionales son un tipo especial de mundo posible. Son artefactos estéticos construidos, conservados y en circulación en el medio de los textos ficcionales. Los mundos ficcionales posibles poseen características propias dentro del marco de los mundos posibles. Las dos primeras muestran cómo se comportan los mundos de ficción como mundos posibles. Las tres últimas muestran cualidades específicas de los mundos ficcionales.

1.- LOS MUNDOS FICCIONALES SON CONJUNTOS DE ESTADOS SIN EXISTENCIA REAL. LA REFERENCIA FICCIONAL.

Los particulares ficcionales son considerados ontológicamente “posibles sin existencia real”. Aunque Hamlet no es una persona real, es una persona posible e individual que habita en un mundo alternativo, el mundo de la obra de Shakespeare. El nombre de Hamlet ni está vacío ni es autorreferencial; se refiere a un individuo de un mundo ficcional. Digamos que su referencialidad es ficcional. Los particulares ficcionales no dependen, por tanto, de la existencia de individuos o entes reales, como propugnaba la semántica mimética. El Napoleón de Tolstoi o el Londres de Dickens no son idénticos al Londres geográfico o al Napoleón histórico. Sin embargo, la semántica de los mundos posibles acepta que algunos particulares ficcionales mantienen una relación especial con ciertos prototipos reales, como ocurre en los dos casos citados. Se trata, desde este punto de vista, de una relación inter-mundos. La idea de una identidad inter-mundos se sustenta en la contingencia de los mundos propuestos por la filosofía de los mundos posibles. Nixon podría haber sido un vendedor de coches y Bruto podría no haber asesinado a César. A pesar de estas diferencias, los dos primeros son réplicas de los Nixon presidente y Bruto asesino. La identidad inter-mundo que genera réplicas o versiones es lo suficientemente estrecha para informarnos de la relación entre estas réplicas, pero también lo suficientemente laxa para conectar al Hitler de la Historia con el Hitler que llevó una vida intachable. A veces, el único lazo entre las réplicas es la designación rígida que les otorga su nombre; por tanto, una designación rígida (por ejemplo, el nombre de los napoleones de Tolstoi, Stendhal, o el de cualquier otra leyenda) designa siempre el mismo objeto en cualquier mundo posible.

2.- EL CONJUNTO DE MUNDOS FICCIONALES ES ILIMITADO Y MUY DIVERSO.

Desde la filosofía, Leibniz, impuso a los mundos posibles una restricción puramente lógica: “las cosas posibles son aquellas que no implican ninguna contradicción”. Los mundos que implican contradicciones son imposibles. La posibilidad se relaciona con el concepto de orden o ley general que impera en ese mundo. Desde el punto de vista de los mundos posibles, las leyes generales del mundo real, sólo son una posibilidad más entre otras muchas posibles órdenes o leyes generales. La orden general o ley general, controla la entrada de los componentes en el mundo posible. Así, se establece una relación de composibilidad entre el orden general y los individuos que lo habitan. Cada individuo posible encierra en sí mismo las leyes del mundo que lo hacen posible. Por ejemplo, la orden general o ley general en *Madame Bovary*, es la ley del mundo natural (imita las leyes de nuestro mundo). Emma es componible con su amante, Rodolphe Boulanger, pero no es componible con un príncipe encantado. Digamos que éste último tiene la entrada prohibida a ese mundo porque no es componible con su orden general. En *Guerra y Paz* de Tolstoi, que respeta el orden natural de la Historia del mundo real, Napoleón podría ser componible de Kutozov, pero no lo es con el presidente Eisenhower. Si se anula esta orden, se podrían dar cita las congregaciones más chocantes de individuos, tal y como ocurre en algunas manifestaciones textuales postmodernas.

3.- A LOS MUNDOS FICCIONALES SE ACCEDE A TRAVÉS DE CANALES SEMIÓTICOS.

Las personas reales, los autores, los lectores, los jugadores, pueden acceder a los mundos ficcionales cruzando la frontera entre los reinos de lo real y de lo posible. Hasta ahora, la observación directa del mundo posible y la entrada física eran impensables. La RV está modificando los procesos semióticos de acceso a los mundos ficcionales, aunque aún estamos separados de éste por los periféricos que nos permiten la interacción con ese mundo.

4.- LOS MUNDOS FICCIONALES SON INCOMPLETOS.

¿Tenía Madame Bovary un tatuaje de un delfín en su pierna derecha? ¿Sabemos cuántos hijos tenía Lady Macbeth? ¿Cuántos cigarrillos fumaba *El Manco* en *La muerte tenía un precio*?

5.- LOS MUNDOS FICCIONALES SON MACROESTRUCTURAS HETEROGÉNEAS

Esto quiere decir que puede haber mundos con más de una ley u orden general. Las leyes u órdenes generales permiten la entrada al mundo de sus composables. En los mundos diádicos, el bien y el mal, por ejemplo, se generan dos dominios regidos por restricciones globales opuestas. Normalmente, los mundos ficcionales narrativos son heterogéneos porque deben dar cabida a muchos individuos y diversos agentes muy distintos.

LA DENSIDAD DE LA SATURACIÓN EN LOS MUNDOS FICCIONALES

el carácter incompleto de los mundos ficticiales es una propiedad derivada de su naturaleza de construcción humana. Esos huecos, «textura cero», son variables y se extienden por diferentes puntos de la textura explícita –elaborada por la autoría del videojuego-. «El proceso de armar el significado de un texto no es algo privado porque, aunque moviliza la disposición subjetiva del lector, no conduce al ensueño sino al cumplimiento de las condiciones que ya han sido estructuradas en el texto». Sin embargo, la textura cero escapa a dicho control del texto, sencillamente porque no es texto, poniendo en manos de la imaginación del jugador la compleción del significado del mundo ficcional; rellenar los huecos es, por tanto, un acto subjetivo que provoca realizaciones que no pueden ser comparadas sencillamente porque son diferentes. A pesar de que la compleción del mundo ficcional resulta un imposible, no podemos olvidar que determinadas franquicias de mundos de ficción –*Star Wars*, *Star Trek*, *Uncharted*, etc.- aprovechan esta propiedad para generar una ilusión de compleción. Este fenómeno justifica, no sólo la pervivencia de la franquicia, sino también la *subcreación* vicaria que muchos fanes acometen prolongando la expansión del mundo a través de prácticas consignadas como *fandom* (Wolf, 2012: 39).

Todo videojuego posee una determinada densidad, esto es, una distribución de su textura explícita, implícita y cero: «La textura explícita construye el dominio determinado, la textura implícita el dominio indeterminado y la textura cero el dominio de los huecos». La saturación por tanto es variable y supone un desafío para el jugador, un reto inversamente proporcional que aumenta al tiempo que esta disminuye. El grado de dificultad en la comprensión, asimilación y reconstrucción de un mundo ficcional está estrechamente ligado a la densidad de su saturación.

Saturación [densidad variable] 	+	Dominio determinado	Hechos determinados	Textura explícita
		Dominio indeterminado	Hechos sugeridos / evocados	Textura implícita
	-	Dominio vacío	Hechos elucubrados	Textura cero

Tabla 1. Saturación del mundo ficcional.

LISTADO DE PROYECCIONES O NOVELAS CITADAS:

1.- *La verdadera historia del cine* (Peter Jackson, 1997). Desde la perspectiva de *storyworld* podemos comparar las proposiciones de verdad y falsedad del filme porque es un discurso que se construye desde el denominado *reference world* (mundo real). ¿Pasaría lo mismo desde la vertiente *World Fiction*?

2.- *Operación luna* (William Karel, 2002). Desde la perspectiva de *storyworld* podemos comparar las proposiciones de verdad y falsedad del filme porque es un discurso que se construye desde el denominado *reference world* (mundo real). ¿Pasaría lo mismo desde la vertiente *World Fiction*?

3.- Tráiler de *Érase una vez Hollywood* (Quentin Tarantino, 2019). Ver como crítica mimética o como semántica de los mundos posibles.

4.- *Aniquilación* (Alex Garland, 2018). Heterogeneidad de los mundos ficticiales posibles.

5.- *Cube - En la hierba alta* (Vicenzo Natali, 1997 - 2019). Heterogeneidad de los mundos ficticiales posibles.

6.- *Inside* (Playdead, 2016). Mundo ficcional no revelado no saturado y sin historia. Construye sus propias reglas de entrada de los compositibles.

7.- *Portal* (Valve, 2007). Mundo ficcional no saturado sin historia. Construye sus propias reglas de entrada de los compositibles.

- 8.- *The Frame* (Jamin Winans, 2014)). Confusión entre mundos. Cada mundo es metaficción del otro.
- 9.- *Frankenstein de Mary Shelley* (Kenneth Branagh, 1994). Narrador homodiegético en primera persona.
- 10.- *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe, 1719). Narrador heterodiegético en primera persona.
- 11.- *Cómo construir un mundo ficcional* (Kate Messner, 2014).
- 12.- *Brigde Constructor Portal* (ClockStone, 2017). Mundo ficcional de Portal. No historia.
13. *Hellblade* (Ninja Theory, 2017). Ejemplo de *storyworld* y, por tanto, de construcción de mundo, desde la enfermedad de la psicosis.
- 14.- *The Room* (Fireproof Studios, 2012). Construcción de mundo ficcional sin historia.
- 15.- *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018). Heterogeneidad de los mundos posibles y anomalías de composites: todos los universos son posibles al mismo tiempo en Oasis.
- 16.- *Darth Maul: Aprendiz* (fan-film) (Shawn Bu, 2016). Saturación y Textura cero.
- 17.- *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Densidad de saturación. Textura explícita, implícita y cero. Saturación programada.
- 18.- *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014). Densidad de saturación. Textura explícita, implícita y cero. Saturación subjetiva.