

Emoción, imaginación y ficción

El caso del cine. Una reflexión filosófica acerca de la paradoja de la ficción

Autor:

Bucci, Lucas Santiago

Tutor:

Pérez, Diana

2013

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título Doctor de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires en Artes

Posgrado

Título de la tesis:

**Emoción, imaginación y ficción:
el caso del cine.**

*Una reflexión filosófica acerca de la
paradoja de la ficción*

Lucas Santiago Bucci

Índice

Agradecimientos.....	2
Capítulo 1: El cine, la filosofía del cine y las emociones en el cine.....	4
Capítulo 2: La paradoja de la ficción y otros fenómenos relacionados con las emociones en contexto de ficción.....	19
Capítulo 3: Primeras aproximaciones a la paradoja de la ficción.....	36
Capítulo 4: Juegos de ficción y mundos ficcionales: Kendall Walton.....	56
Capítulo 5: La imaginación al poder: Gregory Currie.....	77
Capítulo 6: La teoría del pensamiento: Noël Carroll.....	109
Capítulo 7: Pasos hacia la solución de la paradoja de la ficción y las emociones ficcionales.....	129
Capítulo 8: Conclusión.....	153
Bibliografía.....	159

Agradecimientos

Es realmente muy extraño pensar que un trabajo tiene como origen una única fuente. Siempre que lo pienso llego a la conclusión de que esta afirmación es profundamente incorrecta. Y si bien no pretendo encargarme de derribarla, sí quiero agradecer a todos los que yo considero causantes de que esta tesis se haya terminado. No es que quiera deslindar mi responsabilidad en el trabajo, al contrario, la asumo completamente. Sin embargo, me doy cuenta que gran parte del esfuerzo que hice para completar esta tarea se los debo a ellos.

Primero quiero agradecer a Diana Pérez, mi maestra desde hace ya más de diez años. Con ella aprendí todos los aspectos técnicos de la profesión, además de heredar de su parte una actitud hacia el conocimiento que ahora forma una parte íntima de mi personalidad. Diana es, además, condición necesaria y (casi) suficiente de que yo haya, finalmente, entregado mi trabajo de tesis doctoral: su paciencia, agudeza intelectual y entusiasmo hacia el trabajo me ayudaron a creer que podía empezar y terminar esta tesis. Luego quiero agradecer a mi familia, todos ellos, sin darse cuenta, colaboraron con los intereses que subyacen a esta tesis doctoral: Mi mamá que me transmitió el gusto por el suspenso en horas y horas de fines de semana acompañándonos y viendo series de detectives; mi papá que todos los días volvía del trabajo con una película alquilada y me dejaba irme a dormir tarde siempre que mirara una película que “valiera la pena”; mi tía María Eugenia que se encargó de que viera todas las películas en blanco y negro que de otra forma nunca hubiera visto; mi abuelo que estaba tan interesado en que yo explicara bien las cosas que me escuchó una disertación entera de cómo jugar al ajedrez a pesar de que él ya tenía bastante claro cómo jugar; el resto de mi familia que se resignó durante años a que yo les hiciera recomendaciones de cine y libros que no pedían pero que yo estaba emocionado por dar. Además, quiero agradecer a mis compañeros de los variados grupos de estudio: Tomás Balmaceda, Federico Burdman, Andrea Melamed y Karina Pedace por embarcarse en este tipo de discusiones, compartir sus puntos de vista y dar apoyo moral de forma tan generosa y desinteresada. Debo agradecer también a Patricio Vega mi profesor de guión cinematográfico que me enseñó a analizar el cine desde

perspectivas tan interesantes y novedosas que se me abrió un mundo de interpretaciones que nunca hubiera imaginado que existía. También un agradecimiento especial a Fiamma que me apoyó –y soportó- en los momentos más difíciles de la tesis. Ella no sólo colaboró con el esfuerzo que hizo posible esta tesis sino que, además, le dio y le da sentido.

Por último, quiero dedicar este trabajo a mi abuelita Elda que se fue mientras escribía esta tesis. De todas las cosas que todos me dieron, mi abuelita me dio su sensibilidad, mientras sepa cuidarla, sé que ella estará viva.

Capítulo 1 – El cine, la filosofía del cine y las emociones en el cine

De las formas de arte popular el cine es la más joven. Durante todo el mes de noviembre de 1895 en Berlín se proyectaron públicamente fotos que aparentaban movimiento. Al mes siguiente, los hermanos Lumière presentaron en París una proyección del “cinematógrafo” e inauguraron definitivamente el cine. De esta manera, el cine cuenta con apenas 118 años de antigüedad, una edad que lo deja como infante si se lo compara con otras formas de arte como la literatura, el teatro o la música.

Sin embargo, esta infancia está más relacionada al cine como lo entendemos ahora (el *film*) que al cine como el medio *de la imagen en movimiento*, y en este sentido, ya teníamos cine en la caverna de Platón en donde ciertas sombras se proyectaban sobre la pared o más conspicuamente en la tradición religiosa hindú que presentaba obras en base a sombras proyectadas por títeres, alrededor del año mil después de Cristo.

Sin embargo, es cierto que el cine cobró verdadera relevancia cuando no fue necesario que alguien estuviera físicamente presente para generar el movimiento. Este tipo de avance –el cine fotográfico- permitió la masificación del medio y una forma de consumo que antes era impensada. Así, el muestreo a alta velocidad de imágenes quietas generó la ilusión de movimiento en la imagen y esa fue la clave para que se hicieran películas conformadas de miles de fotos que parecían estar en movimiento. Nótese que esta no es la única forma que puede tomar el cine. De hecho, la película parece estar retrocediendo ante el avance de la forma digital de cine. El cine digital persigue un mismo principio que la película: imágenes quietas que en velocidad producen la ilusión del movimiento. Sin embargo, estas imágenes en vez de ser fotografías en un film, son imágenes generadas a partir de un mapa de bits (una entidad matemática abstracta que puede ser almacenada digitalmente). Este aspecto genera grandes diferencias entre los dos medios. El cine digital suele tener una mayor versatilidad a la hora de edición de la imagen, una mayor versatilidad en la distribución del contenido y, una característica distintiva nueva: permite la interactividad. Así, la imagen digital es pasible de ser transformada en tiempo real por los inputs que un espectador genera a

través de un control especial que puede ser un *mouse*, un teclado, un *joystick* o cualquier control creado para tal propósito¹.

Sin embargo, en este trabajo no estoy interesado en discernir la naturaleza del cine sino que estoy interesado en analizar cómo algunos aspectos de éste —en particular los aspectos narrativos— generan emoción en aquellos que lo contemplan. De esta manera, usaré de modo indistinto ‘película’, ‘film’ e incluso ‘serie de tv’ para ejemplificar. Es importante notar que cuando me refiera al cine, entonces, me estaré refiriendo entonces a aquel medio que muestra imágenes en movimiento con sonido y no-interactivas. De este modo, quedarán fuera de mi alcance las historias de cine en donde el espectador elige los diferentes finales, o los juegos de video o los ambientes interactivos (tipo “Los Sims”).

1.1 El cognitivismo en filosofía del cine

A pesar de la juventud del cine el trabajo teórico sistemático acerca esta forma de arte no se hizo esperar. Alrededor de veinte años después del cinematógrafo, en 1916 y cuando el cine todavía era mudo, el psicólogo alemán Hugo Münsterberg (1916/1970) publicó “The Photoplay” una obra que estudiaba, entre otras cosas, la particularidad de la forma del arte en discusión. Así, Münsterberg inicia lo que Curran y Wartenberg (2005, p. 2) llaman el “período clásico” en filosofía del cine. El período clásico de la filosofía del cine estuvo interesado principalmente en la búsqueda de un carácter esencial que distinguiera al cine de otras formas de arte. Esta búsqueda dominó el período clásico de la filosofía del cine hasta su fin, alrededor de los años ’70 (suele considerarse como última obra de este período *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film* de Stanley Cavell). El interés de aquellos filósofos en encontrar este carácter único convivía en esos tiempos con un interés más práctico: que la comunidad académica tome en serio al cine como objeto de estudio. Como apuntan Curran y Wartenberg, su victoria fue pírrica: una vez que demostrada la importancia del cine, los filósofos del cine fueron dejados de lado por aquellos que empezaron a dictar una nueva materia en las

¹ Dejo afuera de estos medios el del video, responsable, ni más ni menos, que de la televisión. Para una introducción y una problematización de todos estos asuntos véase Gaut (2010).

universidades de cine: Teoría del film. Esta disciplina consistía en una forma de interpretación y crítica que mezcla nociones marxistas con nociones psicoanalíticas-. En poco tiempo esta disciplina se volvió la teoría ortodoxa con respecto a los estudios teóricos sobre el cine y encaró el proyecto de una explicación *global* del cine como una forma cultural.

No pasaron muchos años hasta que en la filosofía de habla sajona hubiera una reacción a la teoría del film. El llamado “giro cognitivo” en filosofía del cine renovó el panorama de la disciplina. Como apunta Currie en (1999b y 2004, cap. 8) el cognitivism en filosofía del cine planteo una intensa discusión filosófica con la teoría del film que, en los años '80, era ya la posición institucionalizada indiscutida². Sin embargo el cognitivism en filosofía del cine no compartía -de manera uniforme- ciertos conjuntos de tesis irrenunciables. Más bien, el cognitivism era un movimiento que atendía a fenómenos en alguna medida externos a la filosofía del cine y más relacionados con el giro cognitivo que se dio en la filosofía sajona de manera general.

Como apunta Gaut (2010) el cognitivism en filosofía del cine nació de la mano de David Bordwell (1985, 1991) quien apeló a ciertos descubrimientos de la psicología cognitiva y los utilizó para apoyar un nuevo tipo de estética. Al mismo tiempo, teóricos cognitivos como Torben Grodal (1997) apelaron a descubrimientos en ciencias neurológicas y filósofos como Murray Smith (1995a) aportaron a la discusión analizando el fenómeno de las reacciones emocionales de los espectadores desde una perspectiva analítica. De esta manera, el cognitivism en filosofía del cine mostró mayores influencias de la filosofía analítica de las que mostraba la teoría del film contemporánea. Desde ese momento, si bien la filosofía analítica no ha establecido nuevos problemas a la filosofía del cine (sino más bien reformulaciones de los discutidos en el marco de la teoría del film clásica iniciada por Münsterberg), ha aportado una nueva claridad conceptual y un ímpetu renovado. Aun ahora, la filosofía

² Currie (2004, cap. 8) cita: Carroll (1981, 1996, 1990/2005, 1998), Peterson (1996), Currie (2004, cap. 4), Smith, J. (1999), Leibowitz (1996), Freeland (1996), Vasey (1997).

cognitiva del cine sigue siendo minoritaria frente a la teoría del film contemporánea.³

Ahora bien, el cognitivismo en filosofía del cine es mejor entendido como un *programa* y no como una posición filosófica sistemática. En este sentido, no será posible caracterizar al cognitivismo como una posición filosófica aunque sí será posible establecer algunos parámetros o lugares comunes que caracterizan al programa. En este caso sigo a Currie (2004, cap. 8). Veamos los diferentes puntos:

- Por empezar, el cognitivismo afirma cosas acerca de dónde empezar la propia investigación *dentro* del campo en vez de hacer generalizaciones que no contienen excepciones. En este sentido, el cognitivismo es consciente de ciertas problemáticas epistemológicas que atraviesan a la filosofía en general. Así, el cognitivismo entiende la respuesta de los espectadores al cine como aquel intento informado y racionalmente motivado de hacer sentido de los distintos niveles que el cine nos plantea: desde los estímulos visuales y auditivos, pasando por la narrativa y hasta los objetos cargados de un significado y una expresión más alta o profunda. Y siguiendo esta línea, la tesis metodológica de que los recursos cognitivos y perceptuales que aplicamos para entender el cine y reaccionar ante él son -en mayor o menor medida y con las excepciones pertinentes- los mismos que desplegamos para entender nuestro ámbito cotidiano. Así, el cognitivismo sostiene que para entender nuestra respuesta al cine debemos aplicar las mejores teorías disponibles de percepción, procesamiento de información, generación de hipótesis e interpretación.
- Con respecto a la crítica de cine, es cierto que el cognitivismo acepta el poder económico e ideológico de las películas

³ El problema que me ocupa en este trabajo, sin embargo, se inició antes del giro cognitivo en filosofía del cine. Así, durante los años '70 la discusión sobre la paradoja de la ficción se desarrolló sin apelar a nociones cognitivas y con un aparato conceptual más cercano a la discusión de la filosofía analítica del lenguaje de esta época. Ejemplos paradigmáticos de esto son los trabajos de Lamarque, Moran y Walton que presento en este trabajo.

junto con su capacidad para reforzar –e incluso- imponer sistemas de valores en la audiencia (afirmaciones que suelen ser el centro de la crítica de cine de la postura ortodoxa contemporánea). Sin embargo, y a diferencia de lo que sostenía la teoría del film, los cognitivistas esperan que las afirmaciones acerca de cómo la gente reacciona y es afectada por las películas sea tratada por medio de la investigación y experimento empíricos. Y, además, se requiere que estas afirmaciones sean formuladas en el contexto de teorías psicológicas consideradas como las mejores disponibles por aquellos que están mejor cualificados. El cognitivismo afirma que la teoría del film rara vez consideran hacer un uso de la teoría que se ha venido desarrollando en los últimos años en las ciencias psicológicas experimentales. Así, y como es esperable, el cognitivismo espera introducir dentro de la teoría el aparato conceptual desarrollado por la psicología cognitiva.

- Según Currie no es esencial al cognitivismo ser una postura hostil hacia el psicoanálisis como una forma de entender al cine. Por ejemplo, un cognitivista convencido puede sostener que el psicoanálisis puede ser una herramienta útil para explicar respuestas irracionales al cine. En este sentido lo máximo que un cognitivista puede sostener es que el psicoanálisis no es la herramienta central –o la única- de análisis de las respuestas al cine. Sin embargo, es cierto que el cognitivismo otorga a la *psicología de sentido común* un lugar privilegiado con respecto a las teorías psicológicas disponibles. De esa manera, es comprensible, también, que el cognitivismo intente acomodar datos empíricos a esta psicología de sentido común y esta psicología a una teoría “más académica” que incluya estados y procesos como mecanismo subyacentes por los que los espectadores atraviesan a la hora de apreciar las películas. Así, por un lado hay un interés deflacionado por la teoría psicoanalítica y un interés más fuerte por aquello que se llama la *psicología de sentido común* y los postulados teóricos que la psicología cognitiva atribuye como mecanismos subyacentes.

- El cognitivismo entiende, además, que el espectador “construye” significado en la recepción del cine. Esto puede ser contrapuesto con la idea de que el espectador es un mero receptáculo de significado que necesita de un intérprete –el crítico- para comprender el “verdadero” significado de las películas. En este sentido, el cognitivismo sostiene que gran parte del significado de las películas es construido por el espectador. Sin embargo, si esta afirmación no tuviera atenuantes cada espectador construiría su propio film y nunca se pondría de acuerdo con otros espectadores acerca del mismo film. La propuesta que debe discutir el cognitivismo, según Currie (2004, p. 168) consiste en distinguir el significado de las películas en tres ámbitos: aquel que es procesado perceptualmente, aquel que se infiere de lo visto y aquel que da lugar a una indeterminación interpretativa. Al primero y segundo de los casos, podemos llamarlo “significado de la película” dado que, en principio, no suele haber lugar para discusión y todos solemos estar de acuerdo acerca de éste (e incluso no estarlo sería estar equivocado en nuestro juicio acerca de la obra de arte). En el tercer caso, sí hay lugar para un significado construido y “puesto” por el espectador.⁴

- Otro aspecto a tener en cuenta del cognitivismo en filosofía del cine es su aporte a la relación especial que existe entre los personajes de ficción de la narrativa y los espectadores. En este sentido, y tomando como base la psicología de sentido común de la que hemos hablado (a veces llamada capacidad de *mindreading*), varios cognitivistas han sostenido que esta relación se da a través de la empatía, que esta empatía se da de la misma forma que se da en la vida cotidiana, con otros seres humanos (atendiendo a las reglas heurísticas cognitivas de las que hablábamos más arriba) y que, entonces, la mejor forma de entender esta relación es apelando a teorías como la teoría de la simulación, en donde un sujeto hace de cuenta que tiene los estados mentales del sujeto con el que está empatizando. De esta manera, el cognitivismo importa una discusión que se venía dando en filosofía de la

⁴ Cf. con la nota 78 de la página 134.

mente –dentro del paradigma cognitivista general- a la filosofía del cine (más sobre esto en el capítulo 5 y 6).

Así, resumiendo los puntos centrales del cognitivismo en filosofía del cine son:

a) Entender al espectador como interpretando de manera racional y a través de los mecanismos psicológicos que posee todos los niveles de significado del cine (desde el perceptual hasta el interpretativo de más alto grado)

b) La teoría que se ocupe de estos mecanismos psicológicos debe estar fundamentada en una investigación experimental empírica.

c) Un interés marcado por la psicología de sentido común como herramienta de interpretación de los espectadores en su recepción de las historias cinematográficas.

d) Un interés por los mecanismos subyacentes a esta psicología del sentido común en relación a la reacción del espectador en el cine.

e) Una teoría del significado fílmico que entiende que el espectador es activo a la hora de construir significado en su recepción del cine, en contraposición a un espectador marcadamente pasivo.

f) Un interés por explicar la relación empática entre los espectadores y los personajes de las narrativas, dentro del marco de la que se considere es la mejor teoría psicológica.

Así, el cognitivismo puede reformular las preguntas de la filosofía del cine desde otro marco teórico pero atendiendo a los mismos intereses, las mismas preguntas que se vienen dando desde el inicio de la teoría del film. Algunas de estas preguntas son las siguientes:

- ¿Es realmente necesario desarrollar una teoría del film?
- Dado su carácter profundamente colectivo ¿tienen los films un *único* autor como la literatura o el teatro?
- ¿Tienen todos los films un narrador implícito?
- ¿Son capaces las películas de generar críticas profundas de las sociedades en las que están inmersos?

- ¿Podemos aprender conocimientos profundos y complejos –como filosofía- a través de una película?

Y, por último

- ¿en qué consiste nuestra relación emocional con el cine?

En este trabajo me ocuparé exclusivamente de las posibles respuestas a esta última pregunta. Deben, de todas maneras, hacerse varias aclaraciones al respecto. Primero, la pregunta que intentamos responder no está dirigida a nuestra relación afectiva con el cine: Este trabajo no trata de dilucidar por qué nos gustan tanto las películas o por qué las películas forman una parte importante de nuestra vida o educación (o, al menos, no intento hacer esto *directamente*). Segundo, este trabajo intenta dar una respuesta coherente acerca de *por qué* nos emocionamos cuando vemos una película, de *cómo* se encuentra estructurada esta respuesta emocional al cine ¿Qué es lo que está sucediendo cuando nos emocionamos? ¿Por qué nos atrapa tanto una película a pesar de que, en principio, no tiene nada que ver con nuestra vida cotidiana o nuestros afectos, a pesar de que no podemos sacar ningún provecho del asunto? ¿Qué es lo que nos conmueve tanto en pantalla que a veces suele conmovernos más que lo que sucede en la calle? Tercero, muchos de los interrogantes acerca de nuestro involucramiento emocional con el cine pueden pensarse como análogos a la literatura, al teatro o en general, a cualquier otra obra de arte narrativa. Sin embargo, los ejemplos de los que me valdré en este trabajo serán de cine –salvo contadas excepciones-. La razón es que, a pesar de que es cierto que muchos aspectos del problema son similares en las distintas formas del arte narrativo; me he dado cuenta, en discusiones con mis compañeros y con mi directora de tesis, que pequeños detalles y diferencias de las diferentes formas del arte resuman en problemas y en soluciones distintas. No dudo que una vez encontrada una respuesta para una de las formas del arte sea posible *exportar* esa respuesta para las otras formas del arte, si es que se toman en cuenta los ajustes necesarios. Sin embargo, entiendo que el trabajo filosófico debe empezar por lo particular, así, entiendo que lo mejor es encontrar una respuesta adecuada para *esta* forma de arte que posteriormente pueda inspirar una respuesta en las demás formas de arte.

1.2 Una definición posible de ‘emoción’

De los estados mentales sobre los que puede influir una película, las emociones son unas de las más populares. Se dice de una película que es “para llorar” o que es “de suspenso” o “de risas” o “de terror”, etc. De este modo, que los filósofos relacionen a las formas de arte con las emociones no es nuevo. Ya Aristóteles relacionaba el género de un arte con las emociones que éste producía (Aristóteles hablaba, en particular, del teatro trágico griego)⁵. Según estos autores una película pertenece a un género determinado si provoca en los espectadores la emoción particular del género. Así, una película es del género “terror” si provoca en los espectadores aquellas emociones que relacionamos con el terror (miedo, asco, etc.). Una comedia, en cambio, es aquella obra que logra transmitir la gracia que provoca risa. En este sentido, las emociones son una parte importante de la definición y clasificación de obras de arte en género y estos a su vez impactan en la forma en la cual nosotros vamos a ver las obras y la forma en la cual los artistas *diseñan* sus obras. Resulta bastante intuitivo pensar que el autor de una obra está interesado en provocar en los espectadores cierto tipo de emociones y que estas emociones cumplen un papel importante en la experiencia estética que tenemos cuando contemplamos⁶ la obra de arte en cuestión.

¿Pero qué son las emociones? Podemos comenzar por hacer una clasificación más o menos amplia. Vamos a considerar que las emociones son un tipo de afección (*affects*) mental cuya diferencia central con otros eventos mentales como por ejemplo, las creencias, es que tienen una sensación cualitativa asociada. Así, tener una creencia determinada no se siente de ninguna manera pero, por el contrario, tener un dolor o la emoción de terror,

⁵ Esa tradición puede rastrearse hasta Carroll (1999). Se puede ir incluso más lejos y sostener que “La capacidad de una obra de ficción literaria para producir (algunas) respuestas emocionales es parte de lo que es evaluable de la obra y [además] tener las respuestas emocionales relevantes es parte de apreciarla” (Feagin, 1988. P.485) Todas las traducciones de este trabajo son mías excepto se especifique lo contrario.

⁶ Voy a usar el verbo ‘contemplar’ como término paraguas para designar las relaciones estéticas que establecemos cuando vemos una película u obra de teatro, o cuando leemos una novela o libro de historietas. Entiendo que ‘contemplación’ tiene en el castellano una connotación pasiva que puede estar reñida con la posición que voy a defender en esta tesis. Sin embargo, no encuentro un mejor término para agrupar a todos estos fenómenos de ‘consumo’ de artes representativas. De modo que ruego al lector tenga los reparos del caso.

tiene asociada una experiencia cualitativa definida. Por ejemplo, la creencia de que todo gobierno debe ser democrático no se siente de ninguna manera determinada, mientras que el miedo ante la ruptura de un régimen democrático, sí. Las creencias, entonces, son eventos mentales no afectivos mientras que los miedos son eventos mentales afectivos.

Existen varios tipos de afección: las **reacciones reflejas** –por ejemplo cuando nos sobresaltamos ante una sorpresa- que parecieran estar cableadas en nuestro cerebro y suelen ser inconscientes y automáticas; las **sensaciones** como el placer, el dolor o la excitación sexual; las **fobias**; los **deseos**; los **estados de ánimo** como el sopor, el aburrimiento, la depresión, la excitación, etc.; y por último, las **emociones**.

Ejemplos de emociones son: la culpa, la pena, el miedo, el espanto, la bronca, los celos, la indignación, la reverencia, la admiración, la humillación, la vergüenza, la alegría... En particular, las emociones suelen ser grandes motivadores de nuestra conducta y es posible que gran parte de nosotros hayamos sentido todas o la mayoría de ellas.

El tema de las emociones es bastante actual y prolífico en la filosofía de la mente contemporánea. Existen grandes debates acerca de cuáles son sus estructuras internas o características esenciales y varias corrientes dicen cosas contrapuestas al respecto. Sin embargo, no es mi intención pararme en algún lugar con respecto a estas discusiones, sobre todo porque no considero que sea necesario para mis propósitos en este trabajo. Una solución al problema de las reacciones emocionales ficcionales, no tiene que, en primera instancia, dar una imagen completamente terminada del concepto de “emoción”. Una estrategia pertinente es entonces, arribar a un concepto *plausible* del fenómeno y a partir de ahí, pensar una solución al problema que se atenga a las correcciones que se le puedan hacer a éste.

Así, quisiera hacer una somera descripción de las emociones e intentar delinear algo de la estructura de las emociones en la que todos los filósofos de la mente más o menos acuerdan.

Uno de los primeros en intentar un trabajo sistemático sobre las emociones fue James. El filósofo-psicólogo sostenía que una emoción se componía, simplemente, de los cambios fisiológicos que provocaban la sensación particular en el sujeto característica de la emoción. Así, ante la percepción de alguna situación del mundo, un sujeto sufría cambios fisiológicos que lo llevaban a tener una sensación particular y la conjunción de estas dos cosas (la percepción de una situación y la sensación particular) era aquello que llamamos 'emoción'.

“Mi tesis (...) es que *los cambios corporales se siguen directamente de la PERCEPCIÓN del hecho que los provoca, y que la sensación de estos cambios ES la emoción*” (James 1884, p. 189-190; énfasis del autor)

Esta postura ha sido recientemente recogida y defendida por Prinz (2004) y forma parte de la discusión actual sobre el problema.

Por otro lado, los 'cognitivistas' sostienen que ante la percepción de alguna situación del mundo, el sujeto hace una evaluación cognitiva acerca de la situación apelando a sus creencias y valores y esto genera ciertos cambios fisiológicos que desencadenan una sensación particular. Así, y a diferencia de la primera propuesta, la emoción es primariamente cognitiva y la sensación es un subproducto de ésta.

En la primera propuesta se toma en cuenta el aspecto rápido e inconsciente de la emoción pero se pierden de vista las diferencias que pueden existir entre las emociones: distintas emociones pueden tener una sensación asociada parecida y, sin embargo, somos capaces de distinguir las unas de otras por la dimensión cognitiva que las contienen. La segunda propuesta, por su parte, no toma en cuenta que las emociones son rápidas y que fenomenológicamente no pareciera que nos ponemos a evaluar fríamente la situación para determinar si tenemos o no una emoción determinada.

Ante estas dos propuestas, los teóricos actuales suelen decantarse por soluciones que intentan mezclar los dos aspectos de las emociones: el cognitivo y el fisiológico.

En la actualidad existen ciertos acuerdos acerca de la estructura de las emociones. En este caso sigo a Gomila (2011). Las emociones son estados complejos que encierran unas cuantas dimensiones:

Supongamos que a Soledad experimenta la emoción de miedo al ver una persona desconocida dentro de su casa ¿de qué se compone ese miedo?

- (1) Las emociones contienen una situación percibida.

Así, Soledad percibe la situación de la persona desconocida en su casa.

- (2) Las emociones contienen una valoración implícita de esa situación.

Así, esta valoración implícita va desde su categorización (*hay una persona desconocida en mi casa*) hasta la asignación de una *valencia* de esta situación (*la situación de una persona desconocida en mi casa es peligrosa y negativa*).

- (3) Determinados cambios fisiológicos.

Al asustarse, Soledad tendrá ciertos cambios fisiológicos: le subirá el pulso cardíaco, se le secará la boca, sus músculos se tensarán, etc.

- (4) Un sentimiento subjetivo, una sensación particular.

Soledad sentirá algo así como un hormigueo violento en la panza que le subirá rápidamente hasta la base del cuello y se sentirá acalorada en toda la cara, además, sentirá las piernas como si pesaran toneladas. En realidad, el sentimiento asociado con la emoción es lo que en la literatura filosófica se llama “quale” y resulta imposible de describir en palabras. Así, se puede escribir una descripción aproximada de la experiencia pero seguramente no capte su complejidad y riqueza. Lo único que puedo hacer es apelar a los miedos que alguna vez tuvieron los lectores ¿qué sintieron en ese momento? Ese es el sentimiento subjetivo asociado a la emoción de miedo.

- (5) Una dimensión expresiva.

La emoción tiene también una dimensión expresiva. Soledad puede gritar, poner una cara particular de espanto, taparse la boca, etc. Eso expresará su miedo y es muy probable que todos entendamos lo que a Soledad le está pasando.

(6) El componente motivacional

Por último, toda emoción comprende una predisposición a actuar de determinada manera. Es posible que luego del susto Soledad se vaya corriendo de la casa o vaya a la cocina a buscar un cuchillo o busque su celular para llamar a la policía.

Existe, en la literatura, un gran debate acerca del punto 2 mencionado en esta presentación de la estructura de las emociones ¿Cómo se da esta valoración implícita? De un lado algunos afirman que esta valoración es un aspecto puramente cognitivo constituido por las creencias y valores de los sujetos. Así, Soledad ante un estímulo determinado categoriza la situación de una determinada manera y como cree que los desconocidos dentro de casas ajenas suelen ser atacantes, valora esa situación como negativa. Por otro lado, otros afirman el carácter visceral de esta valoración. Afirman que la emoción se desencadena mucho más rápido que una valoración cognitiva que supone que Soledad revise sus creencias y forme un juicio. Es decir, Soledad valora la situación como negativa mucho antes de que pueda acceder a una apreciación determinada de la situación y a su creencia de que los desconocidos en casas ajenas suelen ser atacantes. Como vemos, esto parece ser una reedición de la discusión entre los cognitivistas y los jamesianos. Sin querer meternos en esta polémica, podemos marcar que existe un cierto consenso en la actualidad según el cual el procesamiento de las situaciones –el hombre desconocido en la casa ajena- sigue una vía rápida que conecta nuestro sistema perceptivo con el sistema límbico⁷ de modo directo y una vía más lenta que permite un procesamiento cognitivo de la situación percibida y que es capaz de actuar sobre la respuesta valorativa del sistema límbico inhibiéndola o amplificándola. Así, parece que los aspectos motivacionales, fisiológicos y expresivos de las

⁷ La parte del cerebro que gestiona cambios fisiológicos en respuesta a ciertos estímulos emocionales.

emociones son causados por la valoración de la vía rápida conectada con el sistema límbico pero esto es luego modulado por nuestro aparato cognitivo (nuestras creencias, valores, etc.).

Con respecto al punto 1, es importante remarcar que las emociones tienen un objeto intencional, esto es, las emociones son acerca de algo. Así, el miedo de Soledad es acerca de “un extraño en mi casa”, un evento que forma parte de su vida cotidiana. Este aspecto de la emoción nos permite aclarar un punto importante para este trabajo. Dado el contexto ficcional de las emociones que analizaré aquí es importante notar que los estados emocionales que tienen los espectadores de la ficción son acerca de eventos y personajes ficticios que *ocurren* en la obra. De esta manera, en mis análisis voy a considerar que el miedo que tiene un espectador que mira una película de terror es acerca de aquello que está representado en esa película (sus eventos y personajes). Así, el miedo que experimento cuando veo “El exorcista” es acerca de Regan poseída y no acerca de una Regan de la realidad que es parecida⁸. Por supuesto, existen aspectos de la película que son no representativos y a los que puedo temer, en tanto que sé que voy a estar expuesto a ciertos estímulos auditivos o visuales. Así –siguiendo un ejemplo de Gaut, 2010- puedo tener miedo acerca de los flashes de luces de una película, si soy epiléptico. Sin embargo, esta tesis estará centrada en las emociones que son producto de los eventos y personajes retratados en las obras.

En el próximo capítulo voy a presentar cuatro fenómenos curiosos que surgen de considerar las emociones que tenemos cuando apreciamos el cine⁹. Los cuatro encierran algún misterio o conclusión que desafía un acercamiento apresurado al asunto. De hecho, tres de estos cuatro han sido presentados como paradójicos. El segundo –menos trabajado en la literatura filosófica sobre el cine- está íntimamente relacionado con los anteriores pero sostengo que es distinto y no menos importante. Estos cuatro fenómenos conforman, según

⁸ Esto precluye la posibilidad de una solución posible a la paradoja de la ficción que veremos en el siguiente capítulo: la respuesta del objeto subrogante.

⁹ Todos estos fenómenos suceden también en otros ámbitos del arte. En general suceden en todo tipo de arte narrativo. Así aunque las tesis de algunos autores que revisaremos aquí son más extendidas y se refieren al conjunto de arte representativo, en esta tesis daré sólo ejemplos relacionados con el arte narrativo.

entiendo, aquello que hace interesante y problemático el intento por explicar nuestro acercamiento emocional a las películas, de modo que si el objetivo de este trabajo es dar una descripción completa de la forma en que vemos films, una respuesta adecuada volverá a todos estos fenómenos “extraños”, un poco menos extraños o no tan desconcertantes

Capítulo 2: La paradoja de la ficción y otros fenómenos relacionados con las emociones en contexto de ficción

En este capítulo voy a revisar cuatro fenómenos relacionados con las emociones que se producen en los contextos de ficción. La característica particular que tienen estos fenómenos es que de alguna manera todos ellos producen, por sí mismos o en conjunción con tesis ampliamente intuitivas, cierta perplejidad en su análisis.

De estos cuatro fenómenos, dos de ellos –la paradoja de la ficción y la paradoja de la tragedia- parecen plantear problemas claramente distinguibles. En efecto, pareciera que ambas paradojas surgen de una raíz distinta. Por un lado, uno plantea una perplejidad referente a las condiciones de posibilidad en las que se dan ciertos tipos de emociones. Por el otro lado –la paradoja de la tragedia- parece dar este hecho por supuesto y plantea la perplejidad ante la elección -por parte de los espectadores- de *exponerse* a cierto tipo de emociones.

En cambio, el problema de la personalidad y el caso de los gatitos bonsái, si bien distinguibles, parecen subsidiarios o fundantes de la paradoja de la ficción. En este sentido, las tesis que se proponen en este trabajo apuntan a resolver la paradoja de la ficción y, con ella, a dar buenas pistas para una solución al problema de la personalidad y al caso de los gatitos bonsái.

La inclusión en este capítulo de la paradoja de la tragedia, en cambio, obedece a razones distintas. La paradoja de la tragedia se presenta como un enigma (un enigma que viene de hace tiempo) relacionado con la contemplación de las obras de arte representativo. En este sentido, la paradoja de la ficción y la paradoja de la tragedia, tienen un punto intersectante. Así, si bien el despliegue conceptual de esta tesis estará enfocado en la paradoja de la ficción y no en la resolución de la paradoja de la tragedia; es esperable que una solución conceptual descriptiva de la relación emocional que establecemos con las obras de arte eche cierta luz sobre esta última cuestión. En este sentido, en el capítulo 7 además, de ensayar una respuesta a la paradoja de la

ficción y a sus problemas subsidiarios, diré algo con respecto a la paradoja de la tragedia.

Para esto, ensayaré ahora una descripción de cada uno de los fenómenos, finalizando con la paradoja de la tragedia.

2.1 Paradoja de la ficción

La “paradoja de la ficción” es, quizá, el fenómeno más discutido en filosofía del cine ¿Por qué me asusto de un monstruo que sé que está hecho de papel *maché*, cartulina y un poco de plástico? ¿Por qué lloro la muerte de Artax el caballo de Atreyu en “La historia sin fin” si sé que durante la filmación de la película *ningún animal ha salido dañado*, si sé que Atreyu no existe, si sé que –en realidad- todo lo que sucede en pantalla es una puesta en escena, un evento montado para que parezca real pero que *no* es real?

La paradoja de la ficción fue presentada por primera vez en la literatura actual por Colin Radford (1975)¹⁰ y planteaba la irracionalidad de que nos emocionemos por los eventos –ficticios- que le suceden al personaje Ana Karenina en la novela “Ana Karenina”. Sin embargo, y a pesar de que el ejemplo se planteaba en el ámbito de la literatura, la paradoja parece cumplirse para *cualquier* caso de narrativa en una obra de arte (teatro, cine, historietas, etc.). La idea central de Radford –que veremos desplegada más adelante en el próximo capítulo- era que existe cierta incompatibilidad entre las emociones que experimentamos en nuestra vida cotidiana y las emociones que experimentamos cuando leemos una novela.

Una formulación posible¹¹ de la paradoja sería la siguiente:

- (1) Nos emocionamos con la ficción.
- (2) Creemos que los eventos ficticios no ocurren ni ocurrieron y que los personajes ficticiales no existen.

¹⁰ Alex Neill (1993) atribuye problematizaciones similares anteriores a Platón (aunque no da referencia) y a Samuel Johnson (1969, pp. 26-28) el siguiente comentario “Cómo es que el drama conmueve, si no se lo acredita...”.

¹¹ Radford nunca formalizó la paradoja.

(3) Para emocionarse con respecto a “x” hay que creer en la existencia de “x”.

(4) Somos seres racionales, por lo tanto no podemos tener al mismo tiempo las creencias que están involucradas en (2) y (3).

Si es necesario creer en que mi vida realmente corre peligro para tener miedo ¿por qué tengo miedo cuando el asesino ficticio avanza hacia la cámara? Si es necesario creer que un niño está pasando hambre para sentir pena por él ¿Por qué lloro y me enojo ante las injusticias ficticias que le ocurren a *Oliver Twist*? ¿Qué es lo que tiene la ficción que hace que me emocione acerca de algo que sé positivamente que no existe? ¿O es que acaso no me emociono *realmente*? ¿O es que acaso nos olvidamos de que los eventos que ocurren en pantalla son ficticiales mientras miramos la película? ¿O es que, a pesar de lo dicta el sentido común, no es cierto que debemos creer en la existencia de algo para que nos emocione? ¿O, quizá, es que simplemente somos seres irracionales?

Un punto que resulta atractivo de la paradoja tiene que ver con lo intuitivas que resultan sus tesis en una primera instancia:

(1) Por una parte, solemos describir aquello que nos sucede con el arte como momentos de emoción: “esa novela me conmovió profundamente” o “el teatro clásico está muy cargado de emoción” o “esa película me asustó mucho”, etc. En general, no consideramos que aquellas reacciones emocionales que tenemos cuando contemplamos una obra de arte narrativa son distintas –o provienen de un lugar distinto- a cuando nos emocionamos por un hecho actual (como la entrada de un ladrón en nuestra casa o la pérdida de un ser querido). El sentido común no suele distinguir entre experiencias emocionales de nuestra vida cotidiana y experiencias emocionales en un contexto de ficción.

(2) Por otra parte, parece una parte constituyente de la práctica de contemplar una obra de arte narrativa el hecho de que sepamos que ésta tiene un autor y que los eventos y personajes

involucrados en ella están siendo manipulados en pos de un fin estético. En este sentido, a menos que se nos indique lo contrario de manera explícita, consideramos que todos los eventos y personajes involucrados en una historia son ficticios. Así, alguien que intente detener un crimen que está por perpetrarse en una obra de teatro desconoce un aspecto esencial de las prácticas involucradas en la contemplación de una obra de teatro¹².

(3) En un primer análisis, además, parece que necesitamos creer en la existencia del objeto de nuestra emoción. Al menos, son situaciones bastante comunes aquellas en que la madre le dice al niño asustado que “los monstruos no existen” y la novia le dice a su amado muerto de celos que “nunca estuvo con otros”. Así, como afirma Radford, no es posible que nos conmueva la súplica de una persona, si sabemos que la historia que nos cuenta es inventada. Si fuéramos a creerla, nos conmoveríamos y podríamos estar dispuestos a ayudar. Sin embargo, si luego nos enteráramos de que la historia es falsa, nos sentiríamos engañados y con cierta rabia hacia quien nos contó la historia. Este último caso, al que Radford apela para fundar la intuición acerca de la necesidad de la creencia en la existencia para la emoción, es aquel que llamo caso de los “gatitos Bonsái” y lo veremos en el próximo apartado.

(4) Por último y sin adentrarnos mucho en el problema de la consistencia de nuestros pensamientos, *parece sensato* pensar que si le indicamos a un amigo que tiene dos creencias acerca de una misma cosa que son contradictorias, él se verá compelido a revisar alguna de ellas. Es decir, se puede afirmar que no somos criaturas irracionales que sostienen creencias contradictorias. Así, las contradicciones pueden ser

¹² La famosa proyección de los hermanos Lumière de “L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat” (“El arribo del tren a la estación la Ciotat”) generó una anécdota que algunos especialistas ponen en duda. Según ésta, el público no acostumbrado a la proyección en cine corrió al fondo de la sala por miedo a que el tren los arrolle. Independientemente de que esta anécdota sea verdadera o falsa, creo que la interpretación natural de este hecho es que el público de ese film no estaba aún bien educado en la contemplación de esa nueva forma de arte. Alguien que mostrara una conducta semejante ahora sería visto de manera extraña e incluso podría ser obligado a dejar la sala.

inconscientes y una vez que nos volvemos conscientes de ellas, revisamos nuestras creencias para hacerlas compatibles.

Así, el punto que la paradoja intenta mostrar es que parece una característica *esencial* a mi emoción acerca de algo que yo tenga una creencia concomitante acerca de la *existencia* de ese algo. Pero no es cierto que en un contexto de ficción yo tengo una creencia acerca de la existencia de aquello que me emociona, de hecho, es lo contrario: sabemos que todo aquello que nos emociona en un contexto de ficción, es falso o está montado. Pero, entonces, ¿Por qué nos emociona?

2.1.2 Algunas soluciones a la paradoja de la ficción

La trascendencia que tuvo el artículo de Radford “How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?” llevó a que la paradoja de la ficción sea uno de los temas centrales no sólo de la filosofía del cine sino también de las reflexiones acerca del arte y las emociones.

Como ya hemos visto, la paradoja puede ser formulada como un conjunto de proposiciones que parecen altamente intuitivas por separado pero que resulta imposible sostenerlas coherentemente en conjunto. Así, las distintas soluciones a la paradoja han consistido en rechazar una o más proposiciones del conjunto. Siguiendo a Levinson (1997) existen en la bibliografía las siguientes soluciones a la paradoja.

1. La **solución no intencionalista** sostiene que a pesar de las apariencias las emociones involucradas en el cine no son emociones como tal sino instancias de estados mucho menos complejos que en esencia son no intencionales (o sea que no están dirigidos a un objeto). Ejemplos de estas instancias serían los estados de ánimo (como la alegría) o las acciones reflejas (como el shock), que carecen de los aspectos cognitivos más robustos de las emociones. De esta manera, esta posición sostiene que realmente *no nos emocionamos* cuando decimos que experimentamos emociones en la contemplación de obras de arte narrativas y por lo tanto, la paradoja queda resuelta.

2. La **solución de la suspensión de la incredulidad** (*suspension of disbelief*) sostiene que una vez que estamos inmersos en la ficción del cine nos permitimos temporalmente *creer* en los eventos y personajes ficticios. De esta manera, tenemos emociones genuinas que son producidas por estas creencias temporales que se generan una vez que nos vemos envueltos en la narración. Una vez que la narración acaba, las creencias vuelven a ser acerca de la no existencia de los objetos de la emoción. De esta manera, esta solución niega que creamos en la no existencia de los personajes y eventos de la ficción en el momento en que contemplamos la obra de arte representativa. Existen discusiones y análisis acerca de esta posición -que Levinson considera popular del siglo XIX- en Carroll (1990/2005) y en Schaper (1978).

3. La **solución del objeto subrogante** sostiene que cuando los espectadores ven un film (o contemplan cualquier arte narrativo) sus emociones no se dirigen hacia a los personajes y eventos ficticios que ellas contienen sino que, a través de ellas, nuestras emociones se dirigen a otros objetos existentes que forman parte de la vida cotidiana. Así, los espectadores encuentran cierto parecido entre los objetos ficcionales y algún objeto existente (o que creen existente) y la emoción que experimentan está realmente dirigida hacia ese objeto existente. Esta solución niega –igual que la primera- la tesis que sostiene que nos emocionamos con la ficción. Pero mientras que la primera sostiene que lo que sucede es que no nos emocionamos, esta posición sostiene que nos emocionamos pero no *con* la ficción. Esta solución se encuentra discutida en Carroll (1990/2005 cap. 2); Lamarque (1981) y Charlton (1984).

4. La **solución antijudicativa** sostiene que las respuestas emocionales a objetos no requieren lógicamente creencias acerca de la existencia de los objetos sino que requiere cogniciones más débiles como, por ejemplo, ver algo de determinada manera, o concebirlo de determinada manera. Esta posición sostiene que existen dos instancias en donde no es posible que sea necesaria la creencia para la emoción. Por un lado, cuando no hay tiempo suficiente para que exista una

cognición como tal, de modo que no se pueda formar una representación del objeto de la emoción por ejemplo en casos de reacción instantánea o instintiva y no mediada por pensamiento consciente (por ejemplo, miedo ante una sombra que aún no tiene una forma concreta). Por otro lado, en esas situaciones donde la cognición se ha dado pero la representación es o bien no proposicional por naturaleza o bien porque no tiene status de juicio o ambas (por ejemplo miedo fóbico). Esta posición desafía entonces la afirmación de que es necesaria la creencia para la emoción y explica entonces por qué nos emocionamos con la ficción. Esta solución se encuentra discutida en Morreal (1993) y Neill (1995).

5. La solución de **la creencia subrogante** sostiene que emociones como la pena que se producen durante la contemplación de arte narrativo requieren simplemente de la creencia de que *en la ficción* el personaje existe y es de esta manera u otra y hace tal o cual cosa. Además, se sostiene que este tipo de creencia (creencia de lo que sucede *en la ficción*) es una creencia ampliamente sostenida por los espectadores de cine. De esta manera, esta posición sostiene que no es cierto que no creemos en la existencia de los eventos y personajes de la ficción, de la misma manera que la posición 2, sólo que lo que afirma es que tenemos un *distinto tipo de creencia*. Esta solución se encuentra discutida en Neill (1993), Yanal (1994) y Schaper (que veremos en el capítulo 3).

6. La **solución irracionalista** sostiene que los espectadores de ficción son *irracionales* mientras miran las películas. De esta manera mientras los espectadores saben que los personajes no existen y por lo tanto no tienen las características que estos representan tener, aun así se emocionan. Esta irracionalidad se puede dar o bien sosteniendo que el espectador aprueba la creencia de que el personaje existe y al mismo tiempo la desaprueba o bien sosteniendo que podemos tener emociones sin las creencias pertinentes pero llamando a estas emociones irracionales en el sentido de que no están garantizadas por la creencia que debería apoyarlas. Esta posición es defendida por Radford en su

artículo clásico (1975), y en el resto de los artículos posteriores que dedica a la discusión. Además, fue discutida por Slater (1993).

7. La solución del **hacer de cuenta (o imaginaria)** que discutiremos ampliamente aquí con sus dos mayores exponentes Currie y Walton. En ella se sostiene que las respuestas emocionales a las ficciones no pueden ser instancias de emociones estrictamente hablando sino que son instancias de emociones *imaginarias* o *pretendidas*¹³. Así, nuestras emociones pretendidas son muy similares a las emociones de nuestra vida cotidiana en cómo se sienten y en algunos otros aspectos (tanto como para que confundamos unas con otras) pero en otros aspectos son distintas (por ejemplo: las conductas que generan un tipo de emoción y la otra son completamente distintas). Así, esta postura niega también que nos emocionemos *realmente* con la ficción. Sin embargo, y con respecto a este punto, la caracterización debería ser cuidadosa de este punto porque –como veremos más adelante en la tesis- la posición de Currie oscila, en realidad, entre negar la tesis (1) y negar la tesis (3) de la paradoja.

8. Por último -no inventariada en Levinson (1997)- se encuentra la solución **del pensamiento**. Esta sostiene que es suficiente con tener un pensamiento no asertivo acerca de x para que me emocione acerca de x. Así, la consideración del pensamiento de que mi hija querida puede sufrir un accidente aéreo es suficiente para que éste me conmueva. Esta consideración es no asertiva, esto significa que no estoy interesado en el valor de verdad del evento que estoy tomando en consideración, sin embargo, la emoción sobreviene. De esta manera, esta posición niega la tesis 3 acerca de que es necesaria la creencia en la existencia de x para emocionarme con x. Esta posición, que veremos más adelante en el capítulo 3 y el 6, es defendida por Carroll y Lamarque.

Hasta aquí un brevísimo inventario de las posiciones que se han propuesto como soluciones a la paradoja de la ficción. En esta tesis nos centraremos en

¹³ Esto, claro, tiene matices tanto en Walton como en Currie pero podemos presentarla así por el momento.

las dos últimas: la imaginaria y la del pensamiento. Mi análisis intentará mostrar que con respecto a su solución a la paradoja de la ficción las dos tienen una visión en común. Según ésta, el espectador emocionado de una obra representativa recrea en su mente aquello que lee o ve en una obra. Si esto es correcto, ambas posiciones serán pasibles de una misma crítica que preparará el terreno para mi propia visión del asunto. Así, el análisis de estas dos posturas en la tesis obedece a la construcción de una posición personal. En este sentido, mi posición personal es deudora de estos dos tipos de postura y es por eso que este trabajo las analiza en profundidad.

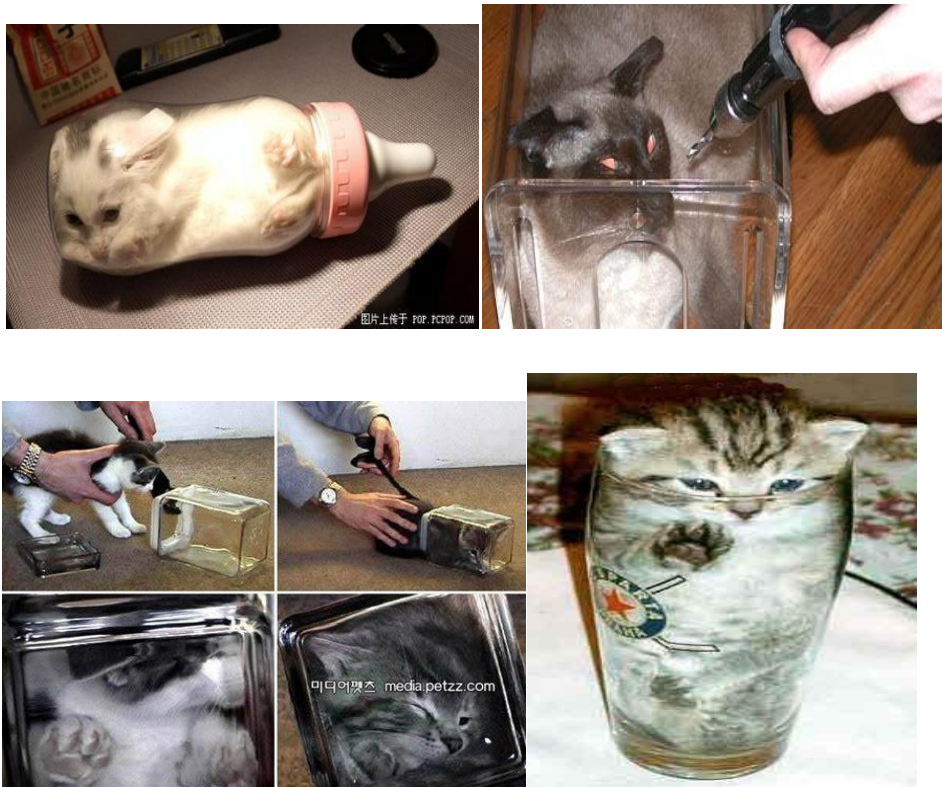
Con respecto al resto de las posturas inventariadas, haré un análisis más o menos breve de la postura de la irracionalidad y de la de las creencias subrogantes. La razón es, por un lado, que la postura de Radford inicia la problemática y guarda algunos aspectos clave del análisis de la paradoja. Por el otro lado, el análisis de las creencias subrogantes, roza un punto que será importante en mi postura personal.

En el siguiente apartado desarrollaremos el caso de los gatitos bonsái, un fenómeno que fue traído por primera vez por Radford (1978) y que fundamenta una de las tesis de la paradoja de la ficción. Según entiendo y – como veremos en el siguiente apartado- su análisis debería ser separado del de la paradoja recién analizada.

2.2 El caso de los gatitos bonsái, emociones que se difuminan

Permítanme comenzar este apartado explicando a qué me refiero con el “caso de los gatitos bonsái”. Hace un par de años un estudiante de origen japonés del MIT inventó un proceso por el cual logró que gatitos recién nacidos queden pequeños como si fueran arbolitos bonsái. El método consiste en introducirlos en botellas cuando los gatitos tienen pocos días y sus huesos no se han endurecido del todo, impidiendo así el normal crecimiento del animal. A las botellas se les hace un agujero para que los gatitos respiren y otro agujero para poner un tubo que los alimente; además, una sonda en la vejiga y el ano les permite deshacerse de la orina y las heces que el animalito produce hasta que el desarrollo esté completado. Luego de unos meses, se rompe la botella y

los gatos quedan pequeños y con la forma del recipiente. He aquí unas fotos del proceso:



Supongo que luego de leer la descripción y ver las fotos el lector estará horrorizado ¿Quién puede cometer semejante crueldad a criaturas indefensas? ¿Por qué ese nivel de ensañamiento con otro ser vivo? ¿Por qué un ser humano se embarca en prácticas tan *inhumanas*?

La buena noticia es que todo lo que acabo de contar es falso. En realidad, acabo de contar una historia que no está basada en hechos reales sino que es completamente inventada. La historia proviene de un sitio web que se subió a la internet en el año 2000. En éste se vendían¹⁴ “gatos bonsái” y se mostraban estas fotos. A las pocas semanas el sitio recibió cientos de quejas de gente horrorizada y pocas semanas después “The Humane Society of The

¹⁴ Sólo que, claro, no podían comprarse porque, en realidad, se trataba de un fraude.

United States” y el sitio www.snopes.com probaron que el sitio y las fotos eran falsas¹⁵.

Lo interesante de este fenómeno es lo siguiente: una vez conmovidos por la historia que nos cuentan, cuando nos enteramos que la historia es falsa y no se corresponde con ningún hecho de nuestra vida real, la emoción (o conmoción) que sentíamos desaparece. Pareciera que es importante para nosotros -como consumidores de historias- saber si la historia está o no basada en hechos reales¹⁶. Pareciera que nuestra actitud emocional es distinta dependiendo de este tipo de información. Más arriba, cuando conté la historia de los gatitos bonsái deliberadamente omití esta información. La historia se supuso, entonces, basada en hechos reales. Los aspectos morbosos e inhumanos de la historia provocaron horror en el lector pero, luego, una vez que nos enteramos de que no estaba basada en hechos de nuestra vida cotidiana, el horror desapareció.

Una situación conversa –en dónde pensamos que la historia es ficticia y resulta basada en hechos reales- también es posible. Cuando vi la película “Into the Wild” no supe que estaba basada en hechos reales, simplemente asumí que, como en la mayoría de las películas que se ven en el cine, el relato era ficticio. La historia cuenta la vida de un chico que se va a Alaska y termina muriendo en un campamento alejado de todo. Al final de la película el chico se saca una auto-foto y vemos la foto en pantalla. Mientras esa foto desaparece, una nueva foto –esta vez la foto real- aparece en pantalla. En ese momento, nos enteramos –me enteré yo, al menos- que la historia estaba basada en hechos reales. Esta nueva información acerca de la fuente de la historia provocó un vuelco en mis emociones. Es como si la historia cobrara una nueva dimensión y mis sentimientos hacia ella también.

Así, el caso de los gatitos bonsái apunta al siguiente fenómeno: nuestro conocimiento acerca de los *basamentos* en la realidad de la historia afecta de alguna manera nuestras emociones sobre ella.

¹⁵ Fuente: Wikipedia.

¹⁶ La aclaración al inicio de toda película o serie de televisión de que “todos los eventos retratados en la historia son ficticios y toda coincidencia con la realidad es producto del azar” parece responder a esta necesidad.

Según el contexto parece que decidimos tomar una postura al respecto: o la historia está basada en hechos reales o es la invención de un autor. El caso de los gatitos bonsái parece probar que si esta información (que o bien establecimos por contexto o bien escuchamos explícitamente) cambia, nuestras emociones cambian. En el caso de los gatitos bonsái¹⁷, este cambio en la información hace que nuestras emociones hacia la historia se disipen. Radford concluye de este fenómeno que es necesario creer en la existencia del objeto de nuestra emoción, para tener una emoción efectiva. Puesto que una vez que no creemos en los gatitos, nuestra pena por ellos desaparece. Así, esto apoya la tesis (3) de la paradoja de la ficción. Sin embargo, me interesaría remarcar aquí que el fenómeno de los gatitos bonsái es independiente de la conclusión que Radford extrae de ella. El fenómeno de los gatitos bonsái apunta al hecho general de que cierta información acerca de la veracidad o no de la historia tiene un impacto en las emociones que tenemos acerca de ellas. Mientras que la conclusión de Radford de que la emoción implica creencia en la existencia del objeto es una tesis más específica que no tiene por qué seguirse de la primera. En el capítulo 7 intentaré mostrar que tener esta información es vital para determinar el tipo de contexto en el que estamos participando y determinar esto, nos permite perseguir intereses distintos cuando contemplamos la historia.

Si mi análisis es correcto, entonces, este fenómeno es distinto de la paradoja de la ficción en donde no se entiende por qué algo que sabemos ficticio nos emociona, siendo que parece ser necesario que creamos en la existencia de algo para que nos emocione. Sin embargo, el caso de los gatitos-bonsái o, como lo llama Carroll (1990/2005) de “el cuento chino” apoya intuitivamente a la paradoja de la ficción. Puesto que si cuando nos enteramos que todo el caso de los gatitos es un fraude, nuestra emoción se desvanece pareciera que necesitamos creer en la existencia del objeto de nuestra emoción para emocionarnos. Volviendo, así, potente la paradoja de la ficción que

¹⁷ Como hemos dicho más arriba, en el texto de Radford (1978) se hace referencia a un caso diferente con la misma estructura: el caso es el de un amigo que nos cuenta la terrible de historia de su hermana y, después entre risas, nos cuenta que no tiene ninguna hermana.

plantea que cómo es posible emocionarse acerca de algo que creemos que no existe.

Pasemos ahora a una nueva paradoja relacionada con la de la ficción: la personalidad.

2.3 La paradoja de la personalidad

Existen ciertos personajes de la ficción que nos resultan tan simpáticos que queremos que les vaya bien en su vida ficticia. Estos personajes suelen ser bellos, moralmente intachables y con habilidades admirables: una fuerza única, una inteligencia sin parangón o una voluntad de hierro. Sin embargo, existen un pequeño número de casos en los que los personajes de las historias ficticias no disponen de estas cualidades. Por ejemplo, Dexter es el protagonista de “Dexter” una serie de televisión en donde el protagonista es un peligroso asesino serial. Ahora imaginemos que vemos “Dexter”. Capítulo tras capítulo nos entretenemos por las distintas aventuras del protagonista hasta que nos damos cuenta que estamos cautivados por su historia. Es probable, también, que nos demos cuenta de que no queremos que a Dexter lo atrape la policía o que su novia lo abandone o le vaya mal en los diferentes aspectos de su vida que nos muestra la serie de televisión. Con el tiempo, hemos aprendido a *querer* a Dexter.

Sin embargo, en nuestra vida cotidiana, queremos que todo asesino serial esté preso y que, en general, le vaya muy mal en su vida personal. A lo sumo, seguramente la mayoría de nosotros queramos que los asesinos seriales estén en la cárcel y que reconsideren su vida –y según la atrocidad de los crímenes que cometan, quizá no queramos que se vayan nunca de la cárcel- ¿A qué se debe esta asimetría entre nuestro deseo hacia la vida de los asesinos seriales y la vida de Dexter? ¿Por qué queremos a personajes en la vida ficticia que odiamos en nuestra vida cotidiana? ¿Cuál es el motivo de que alentemos por ellos en la ficción si, en realidad, los detestamos? Quizá tenga que ver con que *sabemos* que no son reales y que no nos plantean ningún peligro en nuestra vida cotidiana.

Sin embargo, también nos gustan y nos resultan adorables personajes a los que en nuestra vida cotidiana ni siquiera le prestaríamos atención. Así, podemos adorar a Don Johnston -el protagonista de “Flores Rotas”- a pesar de ser un personaje completamente apático y sin motivación y por esta misma razón tener total indiferencia por un Don Johnston de nuestra vida cotidiana ¿Qué es lo que hace que trastoquemos nuestras, por así decirlo, *políticas de simpatía* en nuestra contemplación de la ficción? ¿Acaso todo protagonista de ficción nos cae bien? ¿Cuál es la razón para que esto suceda?

Esta paradoja fue notada por Currie (1997) aunque no ha tenido un tratamiento muy profundo en la bibliografía. Sin embargo, acuerdo con el autor que una respuesta a la paradoja de la ficción (o a la paradoja del *caring*, como la llama en su artículo de 1997) debería dar una respuesta a esta paradoja. Puesto que, en última instancia, una respuesta a la paradoja de la ficción debería responder por qué nos interesamos por personajes y situaciones que sabemos que son falsas. En este sentido, la paradoja de la personalidad apunta a cierta asimetría entre aquello que nos interesa en nuestra vida cotidiana y aquello que nos interesa de la ficción. Así, una respuesta que resuelva nuestras emociones en contextos de ficción podría tener algo que decir con respecto a este enigma.

Pasemos ahora a la paradoja de la tragedia, la problemática con más abolengo filosófico¹⁸ de las cuatro. Como ya hemos visto más arriba, esta tesis no le dedicará profundidad de análisis a esta nueva paradoja. Su inclusión se debe, en primer término, a que es una paradoja antigua relacionada con las emociones en contextos ficcionales y, en segundo término, a que en base a una respuesta a la paradoja de la ficción se puede ensayar una respuesta posible –aunque no acabada- a esta paradoja.

2.4. La paradoja de la tragedia o de la emoción negativa

A la gran mayoría de nosotros si nos ofrecen entrar en una habitación llena de insectos que nos resultan horribles pero que son inofensivos o nos ofrecen un juego donde nos dan la noticia de que un familiar ha muerto aunque luego nos dicen que es falsa o nos ofrecen darnos un objeto que deseamos

¹⁸ Adjetivación que debo a Gomila (2011)

mucho pero con muchos días de demora, rechazaremos la oferta sin dudarlo. Nadie quiere participar de esos juegos. Es normal que la mayoría de nosotros no disfrutemos juegos peligrosos –aunque haya medidas de seguridad-, o evitemos como regla general estar tristes o ansiosos o asqueados. En nuestra vida – de manera saludable- evitamos emociones de ansiedad, stress, pena, asco, o cualquier emoción “desagradable”.

Sin embargo, las películas trágicas, de horror, de suspenso que provocan ansiedad, asco, horror, pena, etc. llenan salas de cines. De hecho, solemos ver las tragedias–desde la época de los griegos- como la forma más alta de arte ¿Por qué si nuestra conducta usual es evitar emociones “negativas” vamos al cine a buscarlas?

La paradoja de la emoción negativa fue tratada por Platón ¹⁹, Aristóteles²⁰ y Hume²¹ entre otros y podría formalizarse de la siguiente manera:

(1) La gente no busca situaciones que despiertan emociones dolorosas.

(2) La gente tiene emociones dolorosas en respuesta a cierto tipo de arte.

(3) La gente busca arte que sabe que les despertará emociones dolorosas. ²²

Por lo tanto el desafío consiste en explicar por qué vamos al cine a experimentar emociones que en nuestra vida cotidiana deliberadamente evitamos ¿Existe acaso una distinción entre las emociones que experimentamos en el cine y las emociones que experimentamos en la vida cotidiana?

¹⁹ En *Ion*, *Filebo* y la *República*.

²⁰ En *Poética*.

²¹ En “Of Tragedy” (1741/1965)

²² La formulación proviene de Aaron Smuts “The Paradox of painful Art” (2007). Por mor de la fidelidad, traduzco “*painful*” por “dolorosa” aunque quizá sería mejor traducirla por “negativa”.

La respuesta clásica aristotélica es que *no*, que las emociones que experimentamos en la vida cotidiana y en el ámbito artístico son las mismas. Sin embargo buscamos *purgar* ciertas emociones negativas al experimentarlas mediante la contemplación de obras artísticas. En efecto Aristóteles -cuando trata la tragedia- la define como aquella poética que, entre otras cosas, busca provocar en el espectador las emociones de conmiseración y terror. Cuando el espectador –teatral en este caso- experimenta las emociones correspondientes se produce una *kátharsis* o una purificación que lleva a una especie de balance de nuestras emociones. Así, la terapéutica lleva a cabo de modo homeopático, el alejamiento de las emociones que queremos experimentar en nuestra vida cotidiana, por medio de experimentar las emociones que queremos evitar. Aquel que es permeable a emociones negativas debe exponerse a ellas en contextos de ficción, la experimentación de estas en pequeñas dosis garantizarían una menor exposición en nuestra vida cotidiana.

Otra respuesta posible es que las emociones que experimentamos en un contexto de ficción suelen darnos una sensación que no trae aparejada sus consecuencias negativas. Así, sentir terror en el cine me puede dar escalofríos y algunas sensaciones en la panza pero sé que, a diferencia de la emoción de miedo en contextos de la vida cotidiana, no trae aparejado ningún peligro real. Si esto es así, los contextos de ficción nos pueden mostrar un lado oculto y disfrutable de emociones que de otra manera no disfrutaríamos por sus consecuencias devastadoras. Este tipo de respuesta que se encuentra sugerida en Carroll (2008) da una explicación que me parece sensata con respecto al fenómeno. Sin embargo, se encuentra con dos obstáculos. Primero, debe probar que la emoción en un contexto y otro es del *mismo tipo* a pesar de que no traen aparejadas las mismas consecuencias –y por lo tanto, las mismas conductas asociadas-. Segundo, debe explicar por qué situaciones que no son consideradas como negativas por el espectador de ficción son capaces de producir emociones negativas. Estos dos puntos, refieren, centralmente, a la paradoja de la ficción. El primero es la discusión acerca de si la tesis 1 es correcta o no. El segundo, es acerca del poder que tienen las obras de arte representativas para producir emociones en el espectador.

Esta tesis estará estructurada a partir de la “paradoja de la ficción”, más allá de que el problema nos resulte intuitivo o no, profundo o no, la paradoja tiene dos virtudes esenciales. Por un lado, plantea los lineamientos generales a partir de los cuales se dará la discusión acerca de la reacción emocional de los espectadores que ven cine (o cualquier obra de arte narrativo); por el otro lado, y en relación con esto, existe una gran cantidad de bibliografía de filosofía del cine –dentro de la línea cognitivista- que discute esta problemática: tanto para desacreditarla, considerarla mal planteada como para defenderla dentro de distintas posiciones. En lo que sigue voy a revisar entonces las distintas posiciones y respuestas que se han dado a la paradoja de la ficción.

Capítulo 3: Primeras aproximaciones a la paradoja de la ficción

En este capítulo voy a presentar las ideas iniciales de Radford sobre la paradoja de la ficción y revisar algunas de las propuestas teóricas alternativas iniciales. Como señalé en el capítulo anterior, este problema tiene un doble importancia en la literatura, por un lado, motivó una gran cantidad de trabajos que le dieron forma a la discusión (Weston 1975; Paskins 1977; Mounce 1980, 1985; Lamarque 1981, Beardsmore 1984, Mannison 1985, Boruah 1988; Hartz 1999) – y estos a su vez motivaron una gran cantidad de respuestas por parte de Radford (1977, 1982a, 1982b, 1989a, 1990, 2000) ²³-. Por otro lado, la paradoja cristalizó un enfoque particular para el problema de las reacciones emocionales de las obras de arte miméticas o narrativas. En efecto, este enfoque establece una relación entre el espectador y la obra, en donde, la aparición de las emociones del espectador resultan paradójicas. Lo interesante de este enfoque es que plantea un conflicto entre ciertas propiedades psicológicas del espectador, ciertas prácticas comunes y convencionales que éste lleva a cabo cuando contempla la obra y las reacciones que este tiene en consecuencia. Increíblemente, una de las conclusiones que se pueden sacar de este planteo es que tales reacciones –que en un principio se toman como dato de la realidad- son imposibles. Este enfoque -que plantea un enigma acerca de cómo puede ser que nos emocionemos con la ficción cuando, de hecho, no creemos en ella- estableció los parámetros dentro de los cuales debía darse un modelo acerca de cómo nos emocionamos con las obras de arte. Digo que el planteo es relevante porque podría haber sido de otra manera: los filósofos podrían haberse preguntado qué era lo que tenía que tener una obra de arte para emocionar al espectador o qué tipo de acciones emprendía un espectador o lector en el momento de contemplación de la obra o cuáles eran las facultades comprometidas en la producción de emociones dirigidas a las obras de arte representativas. Sin embargo, el planteo de Radford se presenta como un enigma a resolver: ¿cómo puede ser que nos emocionemos acerca de algo que no consideramos siquiera existente? El rango de respuestas es amplio y no será revisado exhaustivamente en esta tesis. La

²³ A esta gran cantidad de respuestas Neil (1993) las llama jocosamente una “pequeña industria sobre estética filosófica”.

elección de las posiciones que mencionaré está relacionada con mi propia posición que desarrollaré en el capítulo 7. Cada uno de los autores que revisaré en este capítulo explora alguna idea que me parece central o fundamental para solucionar el problema de la reacción emocional hacia el cine. La exposición de Radford, que en parte queda cubierta por la presentación de la paradoja de la ficción en el capítulo anterior, consiste en mostrar qué es lo que realmente quiere decir el autor cuando afirma que somos última y sistemáticamente *inconsistentes* al emocionarnos con la ficción. La exposición del resto de los autores obedece, como ya dijimos, al propósito de resaltar algunas ideas de las que quisiera apropiarme en mi propia posición sobre el problema. Además, su exposición en este capítulo cumple la función de presentar las *primeras críticas* a la postura de Radford. Estas críticas –sobre todo la de Moran pero también la de Schaper– quedaron circunscritas al diálogo dentro de la polémica por el artículo inicial de Radford “How can we be moved by the fate of Anna Karenina” (1975) y por el también influyente artículo de Walton “Fearing Fictions” (1978). En este sentido, estos autores tuvieron tratamientos menos extensos del problema que los autores que visitaré después (Walton, Currie y Carroll). Otro motivo para dedicarles menos espacio a estos dos autores es que mi enfoque está más relacionado con las preocupaciones de lo que he llamado en el primer capítulo “cognitivism en filosofía del cine” que con preocupaciones relativas a problemas de filosofía del lenguaje que subyacen a sus enfoques²⁴.

Así, luego de desarrollar la postura de Radford, desarrollaré como respuestas alternativas las posiciones de Schaper, Lamarque y Moran. Todas estas respuestas conforman un paisaje lógico variopinto. Mientras Radford considera que existe un grado de irracionalidad en nuestras respuestas emocionales a las obras de arte miméticas, Schaper considera que las creencias que conformamos en nuestra contemplación artística son de distinto grado y eso evita que el planteo se vuelva paradójico o, lo que es lo mismo, que tengamos una respuesta emocional irracional. Por su parte, Lamarque

²⁴ Esta afirmación acerca de que el tipo de preocupación de los autores que vienen en los próximos capítulos es más cierta en Carroll y Currie que en Walton. Sin embargo, un tratamiento extenso de la postura de Walton no podía ser pasada por alto, dada la relevancia y extensión de su tratamiento del problema.

sostiene que no es necesario creer en algo para que este nos emocione, basta con considerarlo en nuestro pensamiento. Esto, otra vez, evita una supuesta conducta irracional denunciada por Radford. Por último, Moran denuncia el propio fundamento del planteo de la paradoja: este planteo supone que existe un conjunto de emociones “normales” que precisan de la creencia en la existencia de su objeto para ser racionales. De esta manera, la emoción por la ficción se vuelve el contraejemplo perfecto de estas “emociones en circunstancias normales”. Por el contrario, para Moran, tal conjunto no existe, está construido sobre un conjunto de ejemplos engañosos y por lo tanto no existe dilema ni paradoja. Empecemos, entonces, por la posición de Radford.

3.1. La propuesta de Radford

A pesar de que Radford le dedicó al problema más de nueve artículos – muchos de ellos muy cortos- la posición del autor cambió poco durante el transcurso de veinticinco años. Más bien, Radford planteó la paradoja en el año '75 y luego dedicó el resto de los artículos que escribió sobre el problema a responder a sus críticos hasta el año 2000. Puede decirse con seguridad entonces que Radford defiende todas y cada una de las tesis que se plantean en la paradoja. Sin embargo, algunas de las tesis de la paradoja se presentan como más problemáticas que otras o, al fin, más necesitadas de justificación. En efecto, tanto la tesis

(1) Nos emocionamos con la ficción

como la tesis

(2) Creemos que los eventos ficticios no ocurren ni ocurrieron y que los personajes ficticiales no existen

reciben poca atención por parte del autor en su artículo del '75.

La tesis (1) puede ser vista como afirmando dos cosas al mismo tiempo. Por un lado, afirma implícitamente que mientras contemplamos ficción nos emocionamos de la misma manera en que nos emocionamos en nuestra vida cotidiana. Al mismo tiempo, (1) afirma que estas emociones –las de la vida cotidiana y las de contexto de ficción- son del mismo tipo. No es cierto que

existan “emociones de vida cotidiana” y “emociones de ficción”; ambos términos refieren al mismo fenómeno psicológico. Es en este sentido en el cual se dice que la ficción provoca emociones, no hay –ni puede haber- emociones distintas a la de la vida cotidiana porque de ser así, existirían distintos tipos de emociones. Así, cuando decimos que una película nos asusta lo decimos en el mismo sentido en el cual decimos que un ladrón nos asusta. Es probable que podamos hacer el esfuerzo filosófico de distinguir ambos fenómenos pero si lo hiciéramos estaríamos forzando la categoría de “emoción”.

Por otra parte la tesis (2) afirma que no creemos en la existencia de los personajes ni que los eventos que se desarrollan ocurren u ocurrieron. Y, para defender esta tesis, lo único que hace falta es poner de relieve el hecho de que forma parte de nuestras prácticas cotidianas artísticas saber que los eventos que presenciamos, por ejemplo en el cine, están montados, grabados y no ocurrieron de la forma en que se nos parecen en ningún sentido significativo. Esto es, cuando el actor interpreta una muerte, nosotros imaginamos que el personaje está solo, ensangrentado, sufriendo dolor y quizá diciendo unas últimas palabras. Y si bien es cierto que la filmación nos muestra que el actor dice esas últimas palabras, no es cierto que el actor esté solo, que el actor sea el personaje, que esté realmente ensangrentado, que esté sufriendo dolor o que esté a punto de morir. Si existe alguna relación de isomorfismo entre la situación que vemos y la situación que sucede *en la ficción*, esta relación no es significativa en un sentido que acerque la situación montada a una situación *real*: la situación está montada –quizá- para que parezca real pero la intención de los actores y la escena condicionan a los espectadores quienes *hacen de cuenta*²⁵ que algo que no sucede está sucediendo. En este sentido, forma parte de ser un espectador entrenado en las prácticas del arte saber que lo que sucede en escena se encuadra dentro de ciertas reglas y que, de otra manera, no está pasando. Este tipo de cosas que el espectador *sabe* y que fundamentan (2) sólo pueden ser discutidas por algún teórico de la ilusión. Estos teóricos sostienen que cuando nos *dejamos llevar* por la ficción, nos olvidamos que estamos viendo una puesta en escena y, en consecuencia, creemos lo que sucede y eso nos emociona. Por el contrario, Eva Schaper

²⁵ Más sobre esto en el capítulo siguiente dedicado a Walton.

sostiene que olvidar este aspecto de la contemplación del arte mimético nos aleja de la emoción más que acercarnos²⁶. Veremos esto más adelante, en el apartado 3.2.

Por otra parte, la tesis

(3) Para emocionarse con respecto a “x” hay que creer en la existencia de “x”.

tiene un tratamiento un poco más extenso en el artículo de Radford del '75. La idea central del autor es que no es posible estar emocionado acerca de algo en cuya existencia no creemos. Así, no podemos estar aterrados de un monstruo que sabemos que es ficticio o tener pena por la hermana de un amigo que sabemos que es hijo único. Radford apoya su afirmación apelando al caso que yo he llamado “gatitos bonsái” y que Carroll llama “cuento chino” (1990/2005 p.141)²⁷. En este caso Radford nos pide que supongamos que un desconocido me suplica por dinero para salvar a su madre que ha caído en la desgracia después de un accidente que la ha dejado paralítica. Si todo sale como es esperable, es muy probable que la súplica de la persona me conmueva y yo le entregue a la persona alguna suma de dinero. Sin embargo, si yo me entero luego de que la madre de la persona no existe o no ha sufrido ningún accidente, entonces, mi conmoción desaparecería y estaría furioso. De ahí se sigue que es necesaria la creencia en el objeto de la súplica para conmovernos. Y de ahí Radford concluye que la condición de posibilidad de mi emoción es que yo crea en la existencia del objeto de mi emoción, si no ¿por qué habría de desaparecer mi emoción una vez que me doy cuenta de que el objeto de mi emoción no existía o no sucedía ni sucedió nunca? En este ejemplo, el autor parece encontrar una conexión verdadera entre las creencias de existencia que tenemos de nuestras emociones y la activación de esas emociones. Sin embargo, Radford parece hacer una generalización apresurada con respecto a los casos ¿Qué pasa si alguien me cuenta una historia de miedo? Me asusto sobremanera pero luego si me dice que no me asuste porque, en realidad, nada de lo que me contaron sucedió ¿acaso mi sensación

²⁶ Y yo acuerdo con esta posición. Resulta esencial para establecer una relación emocional con una obra de arte representativa que el espectador sepa que está viendo una obra de este tipo (cf. Capítulo 7 “contextos de emoción”).

²⁷ El nombre que utiliza Carroll es ‘cock-and-bull story’ una traducción más autóctona sería ‘cuento del tío’.

de miedo va a desaparecer completamente? No queda tan en claro. Más claro –para una posición opuesta a la opinión de Radford- es otro ejemplo: alguien me cuenta una anécdota graciosa, me emociono, lloro de la risa y alegría ¿acaso después de que me digan que la historia es inventada mi alegría va a desaparecer? No parece el caso. En un análisis del caso de los gatitos bonsái me parece que el foco no debe ponerse en cómo la revisión de una creencia disipa una emoción sino quizá en cómo *el engaño* del que somos víctimas nos lleva a revisar algunas creencias²⁸ que habíamos formado. El ejemplo de los gatitos bonsái, entonces, apoya la tesis (3) de la paradoja que presenta Radford. De aquí se sigue, sostiene Radford, que nuestra reacción emocional ante la ficción narrativa es “irracional, incoherente, inconsistente”.

¿En qué consiste esta tensión que denuncia Radford? Creo que la inconsistencia puede entenderse en varios sentidos. Por un lado, Radford puede estar diciendo que existe una tensión entre nuestras reacciones emocionales de la vida cotidiana y nuestras reacciones emocionales cuando contemplamos ficción. Sin embargo, es importante notar que esto no puede querer decir que “emoción” en uno y otro contexto signifiquen dos cosas distintas –una emoción que precisa de una creencia para darse y otra que no- porque como ya vimos en (1), las emociones de la vida cotidiana y las emociones ficcionales son de un mismo tipo para Radford. Este, creo yo entonces, sería un modo posible pero incorrecto de entender esta tensión.

Sin embargo, hay un modo de verlo en el que sí existe una tensión entre nuestras emociones de la vida cotidiana y las ficcionales. Bajo este sentido, mientras las reacciones de la vida cotidiana son “consistentes” porque sólo suponen creencias en el objeto de la emoción, las reacciones a la ficción son “inconsistentes”; Así, esta inconsistencia puede ser vista de dos maneras distintas aunque quizá complementarias. Por un lado, podemos pensar que las reacciones emocionales a la ficción son inconsistentes en el sentido de que no

²⁸ De ahí, creo yo, el nombre ‘cuento chino’ resulta acertado por parte de Carroll. Mi análisis sin embargo, es un poco diferente, entiendo que no es la furia que sentimos al darnos cuenta de que somos engañados la que borra las emociones anteriores -como sostiene Carroll- sino que es el darnos cuenta de que nos encontrábamos en un contexto de historia diferente según el cual, no es atendible modificar nuestras creencias acerca del mundo acorde a lo que suceda en la historia (cf. capítulo 7).

están *sostenidas* por una creencia. Por otro lado, podemos pensar que las reacciones emocionales a la ficción son inconsistentes porque provienen de la tensión entre las creencias de que esos hechos y esos personajes no existen y la creencia de que sí existen presupuesta en la emoción. En el primer caso se supone que *normativamente* toda emoción requiere de una creencia de existencia en su objeto. Puesto que si este requerimiento fuera causal, la emoción no se daría. Es decir, Radford podría sostener que si nos emocionamos con la ficción pero no tenemos la creencia normativamente requerida esa emoción es inconsistente. En este sentido la inconsistencia tiene que ver con la falta de una creencia en el objeto de la emoción. En el segundo caso, tenemos la creencia de que estos objetos y eventos no existen. Pero al mismo tiempo, la creencia supuesta en los eventos y personajes de la ficción que sostiene la emoción está operando en la medida en que nos emocionamos con la ficción. Y de esta manera se genera una inconsistencia en nuestras creencias. Así, tenemos la creencia de que Ana Karenina no existe, porque sabemos que es una novela con personajes ficticios y, al mismo tiempo, tenemos la creencia de que Ana Karenina existe porque si no, no sería posible que nos emocionemos. Estas creencias son contradictorias y esto nos vuelve irracionales cuando nos emocionamos con la ficción.

Esta conclusión asume entonces que los humanos en tanto espectadores de ficción emocionados son sistemáticamente irracionales. La desventaja de la posición es, claro, acusar de irracional al espectador medio de cualquier arte narrativo; sin embargo, Radford no siente que esto sea un problema: existen ciertas conductas irracionales que no nos causan problemas teóricos, por ejemplo, el jugador de tenis que da un saltito para “ayudar” a que la pelota pase la red (1975, p.8). A fin de cuentas, que somos seres que sostenemos creencias contradictorias y, además, que esas creencias son capaces de emocionarnos de manera real.

3.2. La propuesta de Schaper

Eva Schaper (1978) hizo una de las primeras propuestas en referencia a la paradoja de la ficción. Según la autora, la reacción emocional a la ficción no encierra ninguna contradicción entre creencias. La argumentación de Schaper

comienza por analizar qué tipo de creencias están involucradas en la contemplación de la ficción mimética. En la paradoja de la ficción pareciera que existen creencias del tipo

(a) Estoy viendo una película en donde toda las escenas están montadas

y creencias del tipo

(b) Regan acaba de girar su cuello 360 grados.

y que ambas están presentes cuando hay emoción. Ahora bien, la creencia (a) (que es, por cierto, una creencia verdadera y puede ser interpretada como *conocimiento* del espectador) implica lógicamente que Regan no existe y que su cuello no está girando de manera poco natural. Por lo tanto, (a) es contradictoria con (b). Hasta aquí, digamos, el dilema de Radford. Una solución posible a este dilema podría ser negar la creencia (a) o, lo que es lo mismo, negar la tesis (2) de la paradoja de la ficción. Esta solución podría sostener que, mientras miramos una película o vemos una obra estamos tan absortos con lo que pasa en la pantalla que olvidamos que lo que estamos viendo está *montado*. Este tipo de solución es denominada por Schaper “suspensión voluntaria de la incredulidad”²⁹ (1978, p. 38). Así, que yo tenga las creencias necesarias para emocionarme supone que yo suspendo mi creencia en que todo evento del que me estoy enterando está montado. Sin embargo, argumenta Schaper, esto resulta de una mala comprensión de la experiencia de contemplación artística. Nadie que *realmente* crea que Regan está torciendo su cuello 360 grados está teniendo una experiencia estética. A lo sumo, argumenta la autora, está siendo víctima de una ilusión o de una estafa. Una persona que no sepa o no tenga la creencia de que aquello que está enfrente suyo es una ficción tendría una actitud “tan naif o infantil que [su situación] difícilmente podría ser descrita en términos de estar genuinamente conmovida por eventos y personajes ficcionales en ninguna manera en que pudiéramos

²⁹ “willing suspension of disbelief”. Traduzco ‘*disbelief*’ por ‘incredulidad’. Hemos visto un pequeño resumen de esta posición en el capítulo anterior, cuando hablamos de la “teoría de la ilusión”.

considerar seria” (Schaper, 1978, p. 36). De hecho, continúa la autora, una persona que luego saliera de esta “ilusión” no querría ser descrita como genuinamente conmovida. Así, la argumentación de la autora supone que la creencia –o conocimiento- acerca del carácter ficcional de los eventos que ocurren frente a sus ojos son, en vez de parte de algo contradictorio a la experiencia, una condición de posibilidad de la misma, dado que no es cierto que una persona que se emocione bajo la ilusión de realidad de una ficción, podría ser considerada como “genuinamente” emocionada. Parte de este punto es central en mi postura acerca del consumo de ficción: contemplar un arte narrativo requiere del conocimiento por nuestra parte de que nos encontramos dentro de un contexto determinado. Este contexto tiene reglas que vamos incorporando de manera inconsciente a medida que contemplamos más y más arte. El desconocimiento del carácter ficcional de lo que estamos viendo directamente nos excluye de este contexto. Sin embargo, no acuerdo con las razones de la autora para apoyar este punto. No es que no estamos genuinamente emocionados o que en retrospectiva no nos describiríamos a nosotros como genuinamente emocionados si no supiéramos de lo ficcional del asunto. La cuestión no es acerca de lo genuino de nuestras emociones. En el momento de la contemplación, aquel que piensa que ve un documental en vez de una película de ficción no está *emocionado a medias o de manera engañada*, está realmente emocionado. Sólo que el desconocimiento de algunos aspectos de la situación lo llevan a formar creencias que no formaría si estuviera mejor informado del contexto. La razón por la cual la creencia acerca del contexto ficcional es necesaria está relacionada también con el tipo de actitudes que están o no permitidas durante la contemplación de la obra. Alguien que intenta separar a dos actores peleando en escena, claramente está fuera de lugar. En suma, y según entiendo, la razón por la cual es necesaria una creencia acerca de que estamos dentro de un contexto ficcional tiene que ver con el tipo de conductas que forman parte de esa práctica de contemplación de una obra y no con el carácter genuino –o no- de las emociones producidas.

Parece entonces, por lo que acabo de argumentar, que sería equivocado *exigir* la suspensión de la creencia que tiene el espectador de que

se encuentra en un contexto ficcional. Pero, entonces ¿cómo se evita la paradoja? La autora sostiene que no es necesaria una suspensión de creencias porque, en realidad, no existe la contradicción supuesta.

Así, detrás de la contemplación de una obra de arte, existe una estructura determinada de creencias. Esta estructura consiste en lo que Schaper llama creencias de primer orden y creencias de segundo orden³⁰. Las creencias de primer orden son aquellas que me permiten mantener las creencias de segundo orden que, a su vez, son necesarias para emocionarme genuinamente por una obra de arte mimética. Así, las creencias de primer orden son aquellas creencias derivadas del conocimiento de que aquello que tenemos adelante es una película, una obra de teatro o una novela que han sido *intencionalmente* hechas. O sea, una creencia acerca del contexto ficcional en el que me encuentro. Pueden ser creencias del estilo: ‘Estoy asistiendo a una película en el cine’ o ‘La actriz Linda Blair hace de la niña Regan’, etc. Además, si la historia está basada en hechos reales puede dar lugar a creencias del estilo ‘Alfredo Alcón no es Ricardo III’ o ‘Ricardo III está muerto hace años’, etc. Estas creencias, a su vez, dan lugar a las creencias de segundo orden del estilo ‘La madre de Regan está preocupada por ella’ o ‘Este cura ha perdido la fe’. Como ya hemos dicho, estas creencias son necesarias para que yo esté conmovido por lo que sucede en la ficción. Como vemos, no es a pesar del primer tipo de creencias que tenemos el segundo tipo de creencias sino que *gracias a ellas* se vuelven inteligibles. ¿Por qué se vuelven inteligibles? Porque proporcionan un contexto que nos permite establecer que las creencias de segundo orden son acerca de un contexto ficcional y, por lo tanto, no conllevan un compromiso existencial. Así, este segundo tipo de creencias carecen, gracias a las creencias de primer orden, de un compromiso existencial. Es en la ficción, dónde Regan gira su cabeza 360 grados, o su madre está preocupada, etc. Schaper sostiene “estos dos tipos de creencia, en vez de ser contradictorias, son de tal tipo tal que las creencias de segundo no podrían tener la forma que tienen (esto es, *sin compromiso de existencia*) si no fuera que existen las creencias de primer orden.” (Schaper, 1978, p. 39).

³⁰ En la utilización de ‘creencias de primer orden’ y ‘creencias de segundo orden’ sigo estrictamente a la autora.

Dicho esto, la solución de Schaper consiste en mostrar cómo, las creencias que están involucradas en la reacción emocional en contextos de ficción no entran en conflicto a diferencia de lo que proponía Radford. De esta manera, Schaper logra una solución a la paradoja que no depende de negar ninguna de las tres tesis que forman la paradoja. Sin embargo, esta posición debería explicar por qué estas creencias de segundo orden son capaces de emocionarnos. Pareciera que el problema se desliza: ¿no podría, acaso, Radford sostener que el tipo de creencias que da lugar a las emociones son del tipo de primer orden, como en los casos normales, y que una creencia de segundo orden confinada a un espacio ficcional tiene cierta ineficacia causal para provocar las emociones? De esta manera, el tipo de creencias que entran en conflicto son de primer orden y refieren a un mismo contexto, con lo cual, son correctamente llamadas inconsistentes.

Pasemos ahora a la solución de Lamarque.

3.3 La propuesta de Lamarque

La propuesta de Lamarque es considerada como impulsora de lo que algunos llaman en la literatura soluciones del pensamiento (Schneider, 2009). La idea central de estas tesis es que aquello que es atemorizante, penoso o en general, emocionante, es la consideración de un pensamiento con cierto contenido intencional. Según esta postura, no es necesario que el objeto de la emoción deba ser *creído* sino simplemente *pensado*. A estos objetos del pensamiento Lamarque los llama *thought-contents*. Estos contenidos de pensamiento son distinguibles de la siguiente manera: por un lado, individualmente cada uno es una instancia mental, un estado mental único, por otro lado, como tipos de representaciones pueden ser compartidos y repetidos. Así, si yo considero el contenido de pensamiento “Los abetos son altos”, el estado mental que yo tengo en ese momento es único: una instancia particular en mi mente o cerebro. Por otro lado, si otra persona considera el contenido de pensamiento “Los abetos son altos” ambas instancias serán diferentes –una estará en su mente y la otra en la mía- pero como representaciones tienen el mismo contenido y son una y la misma. Estos pensamientos son acerca de algo, son intencionales y serán el uno y el mismo –en cuanto representaciones-

si tienen el mismo contenido. Ahora bien, estos contenidos de pensamiento como propiedades mentales de un individuo no pueden ser considerados en sí mismos como un juicio o una afirmación. El contenido de pensamiento puede ser parte de una actitud intencional como, por ejemplo, creer o desear y entonces sí podrá ser considerado como una afirmación, juicio, etc. Los juicios y afirmaciones son actitudes hacia pensamientos, no es lo mismo “creer que los abetos son grandes” que “desear que los abetos sean grandes” pero ambas actitudes proposicionales comparten el mismo contenido de pensamiento. El punto central de Lamarque es que uno puede contemplar un contenido de pensamiento sin necesidad de tener una actitud de creencia –o cualquier actitud- hacia éste. De esta manera, los contenidos-de-pensamientos no tienen que ser creídos para emocionarnos y en esto radica su propuesta general con respecto a la paradoja de la ficción. Lamarque (1981, p. 294) considera una distinción entre “tener miedo de” (*fear of*) y “tener miedo por” (*fear by*). Podemos tener *miedo de* los fantasmas aun cuando estos no existan. El “miedo de” es la forma en que el miedo se nos presenta, independientemente de las características del objeto de nuestro miedo e incluso si existe o no. El “miedo por” es la causa real de nuestro miedo y, por lo tanto, aquello por lo que tenemos miedo debe ser real, debe ser una causa efectiva. Entonces, uno es el objeto intencional de la emoción y otro es el objeto real. Mientras que en la ficción el objeto intencional de nuestras emociones puede ser cualquier cosa – monstruos, una chica que se tira abajo del tren, un agente secreto que persigue a un criminal en Shanghái- el objeto real es siempre el mismo: un pensamiento en particular que tiene un contenido que, a su vez, determina el objeto intencional de nuestro miedo. Lamarque hace los siguientes puntos con respecto a cómo funciona esta relación emocional con los contenidos-de-pensamiento:

- (a) La intensidad de la emoción está directamente relacionada con el nivel de reflexión o involucramiento imaginativo que se le dirija al pensamiento en cuestión. Así, cuanta más reflexión o involucramiento imaginativo hacia el pensamiento, mayor grado de emoción. El involucramiento puede consistir en cantidad de atención al pensamiento, el acompañamiento de la reflexión con imágenes mentales, o la

consecución de las consecuencias posibles del pensamiento. Los pensamientos únicos no son los que asustan sino que es un conjunto de pensamientos (*cluster*) relacionados entre sí. Estar dispuesto a producir este conjunto de pensamiento es estar en la actitud correcta para emocionarse con el pensamiento dado.

(b) Es perfectamente posible que me emocione con un pensamiento o conjunto de pensamientos aun cuando no esté expuesto a la situación que plantean, i.e., es posible que me asuste al pensar sobre algo peligroso a pesar de que no esté -en ese momento- de hecho en peligro. En este momento, es tonto tener miedo de que me mate un león, cuando no hay un león a kilómetros de distancia; sin embargo, no es tonto que me atemorice el hecho de pensar en un león atacándome, sacándome la piel y desgarrándome la carne. El pensamiento mismo es atemorizante, independientemente de que haya leones cerca o no.

(c) Tampoco es necesario que el pensamiento sea probable o posible. Puedo tener miedo a quedarme sólo en un planeta de alienígenas o a ser atacado por *Darth Vader* a pesar de que ninguna de esas dos cosas sean escenarios posibles.

(d) La emoción relacionada con un pensamiento es una emoción real y no una cuasi-emoción. Este punto es una respuesta a la teoría de Walton. En efecto, Walton sostiene que una persona no puede tener miedo real de un monstruo porque ese monstruo no existe. Sin embargo, no es necesario que exista el objeto del pensamiento para que éste me atemorice, es suficiente con que el contenido del pensamiento exista –en cuanto instancia mental-. Así, si el pensamiento existe, no importa que su objeto intencional exista para que yo esté verdaderamente emocionado.

Un segundo argumento de Walton sostiene que una prueba de que lo que sucede en el espectador es una cuasi-emoción³¹ es que el espectador no muestra las conductas pertinentes que tendría una persona emocionada. Así, alguien que le teme a un monstruo en pantalla, no irá corriendo a buscar a la

³¹ Volveré sobre este tema en el capítulo 4.

policía. Sin embargo, esto también puede ser respondido por la teoría de los pensamientos. Al fin y al cabo, el espectador sabe que aquello que le asusta es el pensamiento y no la criatura representada en su contenido –criatura que no existe-. Incluso, puede haber evidencia conductual de esto: el espectador puede cerrar los ojos, intentar pensar otra cosa, mirar para otro lado, ocupar su mente en otros asuntos, etc.

Ahora bien ¿cuál es la relación que existe entre la ficción y el contenido-de-pensamiento que tenemos cuando nos emocionamos? En general, la idea es que los *sentidos* de las oraciones de la ficción determinan e identifican los contenidos-de-pensamiento a los que reaccionamos³². Las oraciones de ficción son, en un respecto, igual a los contenidos-de-pensamiento. El punto de comparación tiene que ver con la neutralidad de las distintas oraciones con respecto a los valores de verdad y los juicios. Así, las oraciones de la ficción no son ni aserciones ni juicios, igual que los contenidos-de-pensamiento considerados en el pensamiento. Una oración es ficcional acorde a su fuerza ilocucionaria. Esto es, una oración dada es ficcional según la intención del autor y las convenciones de la ficción en las que éste está inmerso y pretende respetar. La fuerza ilocucionaria desplegada por el autor en una obra es parasitaria de los correspondientes usos no ficcionales de las oraciones (afirmar, preguntar, etc.) sólo que en el caso de la ficción, se está *pretendiendo* hacer cada una de estas cosas. Cuando un autor dice “Los árboles cayeron estruendosamente” sólo pretende afirmar que los arboles cayeron estruendosamente. Tales oraciones carecen, entonces, de valores de verdad; y así con el resto de los usos del lenguaje. La práctica del narrador es distinta a la práctica del hablante común, se encuentra inmerso en la práctica de narrar y pretende que algo es una afirmación, una pregunta, un juicio, etc. Es importante tener esto en cuenta para determinar en qué consiste el contexto de la ficción. Este aspecto explica una intuición que trataré de recoger en mi

³² Cuando Lamarque habla de “oraciones de la ficción” ¿está pensando únicamente en la literatura? El autor no hace esta aclaración. Parece posible pensar que las imágenes y sonidos del cine pueden ser traducidas –aun con pérdidas- a oraciones cuyo sentido determina el contenido-de-pensamiento que el espectador tiene cuando mira la película. Sin embargo, no todo aquello que nos emociona de una película es traducible en oraciones con un sentido determinado. La música, las interpretaciones de los actores, ciertos aspectos expresivos de la posición de la cámara, etc. son aspectos de una película intraducibles a una oración determinada.

propuesta: cuando los espectadores de cine ven una película, no están interesados en saber si lo que ocurre es verdadero o falso, el contexto y los intereses son diferentes y es poco relevante si las oraciones o las situaciones representadas son verdaderas o falsas. Las oraciones de ficción no son parte de un juego de aserciones de la misma forma en que las movidas de precalentamiento en tenis no forman parte del juego mismo.

¿Cómo se relacionan entonces oraciones ficcionales con el contenido del pensamiento? La pregunta puede tomar la forma de qué es lo que hace que mi pena sea acerca de Ana Karenina y no acerca de otra cosa. Primero Lamarque sostiene que debe haber una relación causal entre las oraciones ficcionales y los pensamientos del lector o espectador. Así, un contenido-de-pensamiento puede tener el mismo sentido que una oración de la ficción, como por ejemplo “Una chica Rusa se suicidó tirándose debajo de un tren” y éste contenido puede no ser acerca de Ana Karenina. Las oraciones de la obra de ficción en cuestión deben formar parte de la cadena causal que llevo al contenido-de-pensamiento a formarse. Por otra parte, los contenidos deben tener una relación. La relación de identidad se muestra como suficiente; así si un contenido-de-pensamiento tiene el mismo sentido que una oración de la ficción, entonces ambas tienen el mismo contenido. Pero aun esto no es del todo necesario: Lamarque abre la puerta para que oraciones derivables apropiadamente de la obra puedan también producir contenidos-de-pensamiento acerca de la propia obra. Es probable que el “apropiadamente” sea difícil o imposible de definir pero esto no es necesario, es suficiente con saber que existe un lugar de indeterminación entre las oraciones de la obra y aquellas oraciones que pueden no formar parte de una obra “implicada apropiadamente”. Lamarque resume su postura general de la siguiente manera:

“En general, podemos decir que respondemos a un carácter de la ficción si respondemos a pensamientos, con una historia causal pertinente, que son identificables a través del contenido descriptivo o proposicional o bien de las oraciones en la ficción o bien de las oraciones derivadas lógicamente de la ficción o bien de las oraciones que suplementan a la ficción en las formas apropiadas.” (Lamarque, 1981, p. 301)

Así, la crítica de Lamarque a Radford está relacionada con la tesis (3) de la paradoja de la ficción. No es necesario, según Lamarque, que el espectador o el lector crea en la existencia del objeto de su emoción para emocionarse. Es suficiente con que el sujeto tenga un contenido-de-pensamiento que crea que es atemorizante o penoso o lo que sea.

3.4 La propuesta de Moran

Si el problema de la paradoja de la ficción reside en no entender por qué de creencias de objetos inexistentes surgen emociones la respuesta de Moran consiste en negar, a diferencia de lo que sostiene Radford, que las emociones sólo puedan provenir de las creencias. En efecto, podemos emocionarnos ante la mera posibilidad de que algo le suceda a alguien querido o a nosotros mismos. Podemos, también emocionarnos cuando vemos que alguien es *casi* atropellado por un auto. O incluso podemos emocionarnos ante una situación que nos ha sucedido decenas de años atrás. En todos estos casos, sabemos que el objeto de nuestra emoción no es existente (es decir, no es actual) y, sin embargo, igual tenemos una emoción. La crítica central de Moran al asunto de la paradoja de la ficción es que la paradoja utiliza algunos ejemplos de emoción en donde resulta obvia la necesidad en la existencia del objeto de la emoción (por ejemplo la conmiseración que precisa de que alguien esté sufriendo) y los considera casos paradigmáticos del funcionamiento de la emoción cuando, en realidad, cada emoción tiene un funcionamiento particular:

“El alivio, el arrepentimiento, el remordimiento y la nostalgia están, después de todo, entre los casos paradigmáticos de respuestas emocionales; y aunque están esencialmente dirigidos al pasado [o sea hacia objetos emocionales no actuales], no son comúnmente pensados como presentando ningún misterio *especial* entre las emociones” (Moran, 1994 p. 78)³³

Emociones no relacionadas con la ficción que no precisan de la creencia en la existencia del objeto son todas las concernientes a situaciones modales,

³³ Traduzco “regret” por “arrepentimiento” aunque no estoy seguro de que en el idioma español consideremos el arrepentimiento como una emoción que tiene una sensación asociada. El subrayado es del autor.

no actuales: aquellas emociones relacionadas con situaciones contrafácticas, i.e. aquellas cosas que podrían haber sido; o con lo que puede ser el caso, i.e. que “casi” me pase algo; así como nuestras respuestas emocionales relativas a hechos que sucedieron pero se encuentran muy atrás en el pasado, como una novia que nos abandonó hace muchos años.

En este sentido, la paradoja plantea casos que exponen un contraste no representativo de *todos* los casos de emoción. En efecto, existe un gran contraste entre emocionarse de miedo por un monstruo real que se nos acerca y un monstruo ficticio que se acerca a la cámara, puesto que en el segundo caso no hay ningún tipo de peligro. Sin embargo, pensemos en la persona que siente un escalofrío al ver cómo le practican cirugía a alguien que él sabe que no siente dolor, en comparación a alguien que siente un escalofrío cuando le hacen daño a un personaje en pantalla (donde tampoco hay dolor real). El punto de Moran es que no toda emoción tiene un mismo paradigma de reacción. No nos enfrentamos ante un conjunto monolítico de casos “normales” que precisan de una causa que en los casos “ficticios” o “desviados” se encuentra ausente. De modo que Moran critica el postulado según el cual es necesaria la creencia en la existencia del objeto de la emoción para emocionarse: eso sólo vale para algunas emociones y en determinados contextos. Ahora bien ¿de dónde proviene la reacción emocional en el consumo de ficción?

Según Moran la propuesta de Walton –que veremos en el capítulo siguiente- se presenta como la más representativa. Esta solución supone que es la imaginación la que, a través de un juego de ficción, nos permite *hacer de cuenta* que ciertas oraciones que nos propone la ficción son verdaderas; de ahí, sostiene el filósofo, se produce la emoción (o la cuasi-emoción³⁴). Así, el espectador sostiene una verdad *en la ficción* que, mediante la imaginación, genera una emoción apropiada. Si vemos que la heroína está a punto de salvar a un indefenso, hacemos de cuenta –o imaginamos, es lo mismo para Walton- que es verdad que la heroína está a punto de salvar a un indefenso, eso nos

³⁴ Concepto que veremos en detalle en el capítulo siguiente.

produce la emoción de *suspense* apropiada³⁵. Ahora bien, esta solución – sostiene Moran- pasa por alto el hecho de que cuando se consume ficción no toda reacción emocional proviene de los aspectos representativos o miméticos de la obra de arte. De una película nos puede emocionar su música, su iluminación, su lenguaje figurativo, su ritmo, la sensación de tiempo que transmite (esto es la comprensión del tiempo interno de la obra a través de elipsis) y en general cualquier efecto que produzca puntuación emocional o un tono. Sin embargo, ninguno de estos aspectos es representativo por sí mismo. No existe ningún contenido representativo de una iluminación tenue, o un ritmo veloz de narración o una atmosfera agobiante o alguna música determinada. Estos aspectos suelen jugar un papel determinante en la emoción del espectador de la obra y sin embargo, no nos piden que imaginemos nada en particular. Una música con ritmo veloz, junto con una edición agresiva y saltos temporales trepidantes nos pueden dar la sensación de velocidad o aceleración en una historia y, en consecuencia, pueden generar determinadas emociones durante la contemplación de un film. Sin embargo, estos aspectos no nos piden que “imaginemos estos eventos a gran velocidad” o que “imaginemos que los eventos se aceleran rápidamente”. No existe un sentido en el cual estos aspectos nos pidan que imaginemos que tal evento está ocurriendo.

Moran sostiene –y yo acuerdo con esta posición- que la paradoja de la ficción está construida sobre el supuesto de que todo aspecto de la obra de arte es representativo y que por lo tanto, la obra se construye como un *prop*³⁶ que ayuda a imaginar estados de cosas alternativos para así emocionarnos. Este supuesto es corrosivo para Moran y no explica la dimensión emocional del

³⁵ Más sobre esta posición en el próximo capítulo.

³⁶ He decidido dejar el sustantivo ‘prop’ del inglés por no encontrar una traducción satisfactoria al castellano. La palabra ‘prop’ es ampliamente utilizada en la jerga teatral inglesa. Todos los elementos que forman parte del escenario son *props* (lo que en castellano sería ‘utilería’). La definición en inglés del diccionario Merriam Webster es, sin embargo, “*something used in creating or enhancing a desired effect*” [algo utilizado para crear o mejorar un efecto deseado]. En este sentido, un *prop* suele imitar ciertas cualidades de un objeto o cosa para ser representativo de tal cosa. Así, un caballito de madera es un *prop* de un caballo real, un revolver de plástico de un revolver real y así. En general, el *prop* “hace de ayuda” para que el niño puede imaginar que está en cierta situación (por ej., que imagine que es un policía montado o un bandido rural armado). De ahora en más, utilizaré el concepto con su nombre en inglés.

espectador de una obra porque –como ya dijimos- varios aspectos de la obra son no representativos. El planteo del problema supone implícitamente que aquello que es verdadero nos emociona mientras que lo falso no. Sin embargo, existen muchas cosas que nos emocionan que no resultan ni verdaderas ni falsas. Así planteada, la paradoja de la ficción afirma una falsa dicotomía en donde aquello que se cree verdadero emociona mientras aquello que se cree falso no. Pero esto pasa por alto un conjunto de situaciones –no relacionadas con la ficción- en donde hay emociones que no precisan de la creencia en la existencia del objeto de la emoción. Estas emociones pueden ser tanto acerca de la horrible situación que casi vivo –pero no viví-, como de la desilusión amorosa que viví –pero hace muchos años atrás. Esto no significa que Moran no acepte a la imaginación como aquella facultad que nos permite sostener oraciones ficcionales como si fuesen verdaderas. Cuando dos niños juegan a hacer de cuenta que son piratas y uno de ellos afirma que “Juan viene a robarme el tesoro” y actúa en consecuencia aquella afirmación es correctamente entendida como una función de la imaginación del niño, en donde hacer de cuenta que ciertas afirmaciones son verdaderas modifica la conducta de los niños de determinada manera y dentro del contexto del juego³⁷.

Moran, sin embargo, sostiene que esta no es la única facultad de la imaginación. Su propuesta es que el concepto de imaginación debe ser ampliado: la imaginación se presenta -además de como aquella capacidad para considerar que ciertas cosas son el caso- como la capacidad para hacer conexiones novedosas entre distintos tipos de cosas:

“(…) [la habilidad de] darse cuenta y responder a las redes de asociaciones que configuran el clima o tono emocional de una obra. Así, incluiría, por ejemplo, la habilidad e inclinación de atender a las asociaciones de inocencia y muerte en un el discurso de Macbeth; o la recurrencia de imágenes en las rutinas de comer, bañarse, dormir, coser (...) o la habilidad de apreciar el contraste y disanalogía en alguna comparación figurativa” (Moran, 1994 p.86)

³⁷ Un juego que llamaremos “juego de ficción” y que veremos más en detalle en el próximo capítulo.

De esta manera, alguien que no tenga la habilidad imaginativa de hacer estas cosas no será alguien con problemas para imaginar que ciertos hechos son reales o verdaderos. Asistimos entonces a otro tipo de habilidad imaginativa no tomada en cuenta por Walton.

De modo que la propuesta de Moran consiste en proponer a la imaginación como aquella habilidad capaz de producir emociones en el consumo de ficción. Sin embargo, la habilidad de imaginación debe ser –para Moran- ampliada atendiendo a cuestiones relacionadas con la estructura de la obra y con aquellos aspectos que nos emocionan de ella.

En el siguiente capítulo voy a exponer la postura de Walton que ha estado presupuesta en varias posturas de este capítulo. Veremos en qué consiste su postura tal cual fue desarrollada en “Fearing Fictions” y en su libro *Mimesis as Make-Believe*.

Capítulo 4: Juegos de ficción y mundos ficcionales: Kendall Walton

4.1 La propuesta

Un concepto central en la teoría de Walton acerca de las artes representativas (1978, 1990) es el de *make-believe* o *hacer de cuenta*. En un principio, este concepto podría ser relacionado con el de *juegos de ficción* (*game of make-believe*) presente en la psicología de desarrollo (Harris, 2000) aunque Walton no parece estar realmente interesado en el desarrollo psicológico del niño. En este sentido, el autor no recurre al concepto para explicar las fases de maduración de los niños, ni para sostener que los niños juegan estos juegos desde al menos los 18 meses ni que en estos juegos se encuentra involucrado el desarrollo de la capacidad simbólica tal como sostuvo Piaget (1962). Más bien, el concepto *Waltoniano* recoge la capacidad de *hacer de cuenta* que poseemos todos los seres humanos y que, según él, es una condición necesaria para contemplar arte representativo. En este sentido, su uso es independiente de la concepción de la psicología del desarrollo porque Walton no está interesado en cómo estas capacidades favorecen la maduración del infante e incluso no está pendiente acerca de cuáles son los mecanismos involucrados en este proceso. Veamos en qué consiste esta capacidad que identifica Walton.

Imaginemos a un niño³⁸ en un gran cajón de madera con cuatro ruedas fijas. El niño se sienta adentro del cajón de madera y *hace de cuenta* que ese cajón es un auto, mira hacia adelante para *hacer de cuenta* que está manejando ese auto, tira su cuerpo hacia atrás contra su asiento para *hacer de cuenta* que el auto va a gran velocidad por la calle, gira un pedazo de madera ubicado dentro de la caja para *hacer de cuenta* que mueve el volante y el auto esquiva un colectivo, mueve sus pies frenéticamente para *hacer de cuenta* que pisa el acelerador y el freno, etc. Es importante notar que el niño hace cosas *en el mundo* (meterse adentro de un cajón, mirar hacia adelante, mover un pedazo de madera, etc.) y estas acciones repercuten en un mundo ficticio³⁹ que ha

³⁸ Aunque también, claro, podríamos imaginar a un adulto realizando esta actividad.

³⁹ Pretendo distinguir “ficticio” de “ficcional”. Lo “ficticio” es aquello que hacemos cuando jugamos un “juego de ficción”; “ficcional”, en cambio, pasará a referir a aquellos mundos creados por el arte o los artistas. Es importante que estos dos

creado a partir de su *hacer de cuenta*. Así, si el niño presiona fuertemente sus pies contra el piso del cajón mientras hace un sonido chillón con la boca, eso significa que en el mundo ficticio el niño ha tenido que frenar el auto de emergencia, si el niño toca el centro del pedazo de madera que tiene entre manos, eso significa que en el mundo ficticio, el niño toca la bocina y así.

Si bien el niño se embarca en estos juegos de manera natural (pensemos en lo cotidiano y natural que es el juego de un niño pequeño que juega con su padre; el padre ruge haciendo de cuenta que es un monstruo, el niño corre asustado y luego vuelve a buscarlo para que el padre vuelva a rugir), Walton sostiene que el jugar estos tipos de juegos que dependen del fingimiento involucra seguir algunos *principios básicos*. Por ejemplo, si dos niñas juegan al té con vasos de plástico y una botellita, haciendo de cuenta que son tazas de porcelana y una tetera, la cantidad de té (ficticia) que entra a la taza (ficticia) está determinada por el tamaño (real) de los vasitos y la cantidad de agua (real) en la botellita. De la misma manera si mientras las niñas juegan, una de ellas sin querer desparrama un vaso, eso hará que *ficticiamente* se haya caído té en la mesa, aun cuando el vaso tenga agua o ni siquiera contenga líquido. Resulta raro pensar que los nenes se ponen de acuerdo, antes de comenzar el juego, en cuáles son los principios que se van a aceptar en el juego -o en si van a aceptar algún tipo de principio-. Más bien una niña le dice a la otra con los vasos y la botella en las manos “¿Jugamos a tomar el té?” y eso parece suficiente. Sin embargo, siguiendo a Walton (1978), un acuerdo explícito acerca de estos principios no es necesario: cuando dos niñas aceptan jugar al té con dos vasitos y una botella de agua, eso establece de manera implícita ciertos principios que conectan el mundo ficticio del té con los vasitos y la botella: por ejemplo, que el tamaño y forma de los vasitos será similar al tamaño y forma ficticia de las tacitas y la tetera. De esta manera, Walton atribuye a los niños una aceptación implícita a ciertos principios básicos que conectan, de alguna forma, el mundo real con el mundo fingido. Su argumento es que si bien no es fácil detectar cuando alguien acepta de manera implícita un principio del juego de ficción, existe una disposición más o menos

aspectos se mantengan separados en el ámbito terminológico puesto que gran parte de la postura de Walton descansa en finalmente unirlos.

generalizada en los participantes del juego que consiste en aceptar que si los vasitos de plástico son las tacitas, entonces, de manera ficticia las tacitas tienen el mismo tamaño y forma que los vasitos. Esta disposición extendida en los niños mientras juegan a los juegos de ficción abreva, según Walton (1978, pp. 237), en la aceptación implícita de los principios necesarios para el juego.

Por otra parte, resulta interesante marcar un paralelo entre lo que hacemos cuando jugamos a estos juegos y lo que hacen los actores profesionales cuando actúan. En efecto, cuando el actor interpreta un papel también *hace de cuenta* que, por ejemplo, es un rey, que frente a él tiene a su corte y que mientras habla sus palabras son ley. Al mismo tiempo, los actores que lo acompañan también hacen de cuenta que son bufones, consejeros, etc. y hacen de cuenta que el actor que tienen enfrente –que bien puede ser su amigo- es el rey de Dinamarca. En este sentido, jugar a un juego de ficción⁴⁰ **es** actuar y actuar **es** jugar un juego de ficción⁴¹. Tengamos en cuenta que toda acción real del actor tiene una repercusión en el mundo ficcional. Así, si el actor se encorva, tose y dice que se siente mal (en el mundo real), en el mundo ficcional, el rey tiene un malestar; al mismo tiempo, si los actores restantes se apuran a socorrerlo, lo abrazan, le dan palmadas en la espalda, le alcanzan un pañuelo, etc. en el mundo real, entonces en el mundo ficcional los integrantes de la corte están preocupados. Esto es lo mismo que sucede con el niño. Cuando el niño mueve sus pies en el mundo real, en el mundo ficticio está apretando el acelerador o el freno. Tanto el niño como el actor se encuentran en una posición –el niño cuando decide jugar a que la caja es un auto y el actor cuando interpreta un papel- que les permite actuar en el mundo *real* y modificar el mundo ficticio o ficcional. Tal es la práctica que se genera a partir del *hacer de cuenta que...* (*make-believe*).

Ahora bien, la tesis general de Walton (1978, 1990) es que el consumo de ficción –la lectura de una novela, la contemplación de una obra de teatro,

⁴⁰ Voy a llamar “juego de ficción” al juego de hacer de cuenta que propone Walton. Sin embargo, el lector debe tener en cuenta lo que se aclara más arriba: es probable que Walton no esté interesado en los juegos de ficción como marcas de desarrollo en los niños. En este sentido, Walton no se compromete con ninguna tesis que vincule a estos juegos con las capacidades simbólicas o de maduración de los niños.

⁴¹ Un juego de ficción que Harris (2000) llama juego de rol. En éste el niño hace de cuenta que él (y quizá otros) es u ocupa un rol que de hecho no tiene.

ver una película- supone por parte del espectador participar de un juego de ficción. De alguna manera -sostiene Walton- contemplar una película es entrar en un juego de ficción de la misma manera que lo hace un niño (y en un sentido isomórfico el actor). Sin embargo, existen diferencias. Vayamos por partes.

Supongamos que Juan está viendo “El exorcista”. La niña de la película –Regan- empieza a maldecir en idiomas extraños, grita furiosa, hace temblar la cama, gira su cabeza hasta que da una vuelta completa, mira a cámara y dice que va a matar a todo el mundo. Al ver esto, Juan se asusta profundamente. Para probar que está realmente asustado, podríamos preguntarle a Juan qué es lo que le sucede y él respondería que se asustó mucho cuando la nena hizo mover la cama. Podríamos repetir la pregunta una vez terminada la película y su respuesta sería la misma, “estaba asustado”⁴². También, podríamos haber obviado los reportes de Juan, y haber medido sus pulsaciones mientras Juan miraba la película o podríamos haber notado la tensión en sus músculos, las gotas de sudor en su frente, etc. Tendríamos así dos aspectos de la reacción de Juan, por un lado, sus reportes verbales acerca de la sensación que experimentó y, por el otro lado, aquellos cambios corporales que pudimos detectar. A estos dos aspectos del miedo de Juan, la sensación – o *feeling*- de miedo que nos reporta y los cambios corporales que detectamos, Walton los llama en su conjunto *quasi-fear* (cuasi-miedo)⁴³. Ahora bien, todo indica que *Juan tenía miedo*: su reporte verbal de lo que le pasó, sus estados fisiológicos y sus sensaciones en el momento (*feelings*). Sin embargo, Juan no corrió cuando vio que la niña era una amenaza, no se levantó del sillón ni llamó a la policía o a un cura: Juan no hizo lo que normalmente hubiera hecho en un caso *normal* de miedo ¿Estaba Juan realmente atemorizado? Esto nos lleva nuevamente a la paradoja de la ficción. ¿Por qué decimos que Juan tenía la emoción de susto si, como dijimos previamente, Juan sabía que la situación de

⁴² Este miedo puede persistir aun después de que terminamos de ver la película. En mi familia se cuenta que mi abuelo -que vivía separado de mi abuela- durmió varios días en la casa de su ex esposa luego de ver “El exorcista”.

⁴³ El cuasi-miedo es entonces la sensación –la experiencia cualitativa- que sentimos cuando tenemos miedo y todos los cambios corporales (tensión de músculos, sudoración, elevación del pulso cardíaco, etc.) que experimentamos cuando tenemos miedo.

la niña no era real? La respuesta de Walton es que mientras el espectador contemplaba la obra jugaba al mismo tiempo un juego de ficción. Según se entiende, una parte importante de las reglas de la contemplación de la ficción es tener en claro que –igual que en el juego de ficción- existe algo así como un principio *performativo*⁴⁴ según el cual, todo lo que hagan los actores en su performance será verdadero en la ficción. Por lo tanto, si la actriz (Linda Blair) dice en pantalla “Voy a matarlos a todos”, será verdadero en la ficción que Reagan amenazó a todos diciendo que los iba a matar. Para Walton, las obras de arte representacionales generan verdades en el mundo ficticio/ficcional. Una vez que el espectador mira, lee o aprecia una obra representativa su desarrollo crea un mundo ficcional que es, al mismo tiempo, *igual que un mundo ficticio* – i.e. un mundo creado por un juego de ficción-. De esta manera, cuando Juan percibe (escucha, ve) en pantalla la imagen de Linda Blair profiriendo la amenaza forma la creencia de que *en la ficción* Reagan es amenazante. Podemos expresar su creencia así:

(1) Juan cree que la nena es amenazante *ficticiamente*.

O lo que es lo mismo:

(1') Juan cree que la nena es amenazante en la ficción.

Ahora bien, esta creencia que tiene Juan *causa* lo que Walton ha identificado como cuasi-miedo (la sensación cualitativa de miedo, junto con cambios corporales que Juan experimenta). ¿Es este cuasi-miedo una emoción *real* de miedo? No. Recordemos que, según Walton, Juan está jugando -quizá inadvertidamente- a un juego de ficción. Ahora bien, aquello que provoca que Juan tenga cuasi-miedo es una creencia *real*: la creencia real de que fingidamente Reagan es amenazante. Es una creencia real acerca del mundo ficticio. De modo que, la creencia *real* de que fingidamente –o en la ficción- la nena es amenazante provoca que⁴⁵

(2) Fingidamente Juan esté asustado.

⁴⁴ Utilizo ‘performativo’ en el sentido de que el actor tiene la prerrogativa de *hacer cosas*.

⁴⁵ Por un lado, la creencia, la sensación de miedo y los cambios corporales son reales, por otro lado, la emoción de miedo es *fingida*.

o lo que es lo mismo

(2') En la ficción, Juan está asustado.

Este mismo hecho, además, explica por qué, fingidamente, Juan está asustado y no triste. Es decir, explica por qué ante la obra, Juan tiene la emoción que tiene y no otra. Dado que fueron la sensación y los cambios fisiológicos de la emoción miedo los que se produjeron al ver la película y a partir de la creencia (1). Además, es porque la creencia (1) es acerca de la nena que el objeto del miedo fingido de Juan es Reagan y no cualquier otra cosa. Según Walton

El hecho de que Charles [Juan en nuestro ejemplo] tenga cuasi-miedo producto de darse cuenta que fingidamente un monstruo [la nena de “El exorcista” en nuestro ejemplo] lo amenaza es lo que genera la verdad de que fingidamente tenga miedo del monstruo [la nena de “El exorcista”]. (1978, pp. 238)

Una pregunta queda pendiente con referencia a (2') ¿En qué ficción Juan está asustado? Esto es, ¿a qué mundo pertenece (2')? Ciertamente, Juan no es un personaje en “El exorcista”, por lo tanto, (2') no puede pertenecer al mundo ficcional o ficticio de “El exorcista”... pero entonces ¿A qué ficción pertenece el susto de Juan? La respuesta es que cada consumidor de ficción crea un mundo ficcional nuevo por medio de jugar el juego de ficción, por medio de este *hacer de cuenta que*. De esta manera, si lo que sucede en la pantalla (la obra de arte) crea un mundo ficcional/ficticio, el espectador, al consumir la ficción, genera un nuevo mundo –que él mismo imagina- que ya de por sí *contiene* el mundo que la obra de arte propone. Así, existe un mundo ficcional de la obra que podemos llamar “Mundo Exorcista” y otro mundo que propone o crea un espectador al contemplar una obra y entrar en el juego de ficción, al que podemos llamar en nuestro ejemplo “Mundo Exorcista_J”. En una sala de cine existirá, entonces, un solo mundo ficcional propuesto por la obra y varios mundos que dependerán de cada espectador que contemple la obra. En esos mundos, sucederá todo lo que sucede en la obra *junto con* aquellas cosas que sean provocadas en el espectador por el desarrollo de la obra. Por ejemplo, que Juan está, en el mundo de ficción, asustado. Así, es en este

“Mundo Exorcista_J” donde Juan está *atrapado y asustado* y no en el mundo de la obra (Mundo Exorcista) en donde Juan no está de ninguna manera.

Es importante resaltar que, como ya dijimos, el consumo de la ficción genera en el espectador creencias **reales** acerca del mundo ficcional. Juan tiene la creencia **real** de que Reagan es amenazante en la ficción. Por otro lado, aquello que provoca esta creencia real –la emoción- es fingido o perteneciente al mundo ficcional del “Mundo Exorcista_J”. La creencia es real, la emoción no.

Por otra parte, la propuesta de que consumir ficción es participar de un juego de ficción implica que el espectador acepta de manera inadvertida e irreflexiva un principio según el cual, experimentar ciertos estados psicológicos y corporales –por ejemplo el cuasi-miedo- hacen que *fingidamente* él esté asustado. Así, este principio conecta la *experiencia real* (el cuasi-miedo) que el espectador tiene producto de su creencia con una emoción fingida perteneciente al mundo que ha creado en base al mundo artístico. Así, el espectador tiene miedo en el *mundo ficticio* cuando forma la creencia de que algo en la ficción es amenazante y eso causa cuasi-miedo (sensación y cambios corporales correspondientes a la emoción).

Es importante comparar este principio con el “principio performativo” del que hablamos más arriba, según el cual las acciones de los actores en la pantalla redundan en acciones en el mundo ficcional de la obra. Así, mientras el principio performativo debe ser público –todo espectador debe conocerlo para comprender la obra-, el principio que establece la experiencia del espectador con las emociones fingidas del mundo ficticio que crea no tiene por qué serlo. Walton dice que este principio es en “varios aspectos importantes *personal*” (1978, pp.240). De modo que entrar en el juego de ficción de la contemplación de arte representativo (y narrativo) implica por un lado, comprender –implícita o explícitamente- el principio performativo de los actores y, por el otro lado, seguir –implícitamente- el principio según el cual el cuasi-miedo me provoca estar asustado fingidamente.

Hecha la propuesta resta preguntarnos cómo se resuelve ahora la paradoja de la ficción. Cómo es que podemos emocionarnos acerca de un

objeto que creemos inexistente. La respuesta es que la paradoja surge porque su primera tesis de la paradoja aun cuando nos resulta intuitivamente verdadera, es de hecho falsa. Aunque puede parecer que la conducta que desplegamos mientras miramos películas –saltos en nuestras sillas, pequeños gritos, sudoración e incluso reportes verbales que afirman que estamos asustados- son parte o expresión de una emoción real, lo que *realmente* sucede es que estamos jugando un juego de ficción, en donde nuestras sensaciones y cambios corporales nos producen emociones fingidas dentro del juego, del mismo modo en que los chicos se toman la cabeza porque *en su juego* el auto que manejaban chocó con un colectivo. De modo que no hay nada paradójico en que *hagamos de cuenta* que nos emocionamos mientras miramos una película. Lo paradójico sería que nos emocionáramos en base a creencias acerca de mundos que no existen.

Este *hacer de cuenta* es irreflexivo y lo hacemos de una manera involuntaria, mientras miramos una película o leemos un libro. Nuestra imaginación se vale de las imágenes y los sonidos o las palabras escritas para ponernos a imaginar un mundo ficticio nuevo, en parte distinto al que propone la obra, el cual habitamos y que nos produce ciertas sensaciones y cambios corporales. Mientras los chicos se valen de *props*: una caja de madera o unos vasitos de plástico para jugar el juego de la ficción, el espectador se vale de los medios de expresión del arte que contempla –sean palabras escritas, personas en un escenario o pantallas con imágenes y sonido-.

De esta manera, la contemplación de arte representativo es, según Walton, una empresa imaginativa que consiste en jugar un juego de ficción que crea un mundo de verdades ficticias. La imaginación en uso en el juego de ficción es entendida como aquella capacidad para afirmar oraciones como si fueran verdaderas, independientemente de su valor de verdad. Resulta interesante, en este sentido, notar que son las creencias en un contexto ficcional aquellas que provocan las cuasi-emociones. O si se quiere, las creencias creídas de manera fingida aquellas que provocan la sensación y los cambios corporales correspondientes.

Así, el planteo de Walton deja sin tocar la afirmación de que son las creencias aquellas que producen las emociones. Y en este sentido, parece que acuerda con Radford: sólo una creencia tiene el poder causal para producir una emoción propiamente dicha. Por otra parte, las cuasi-emociones son producidas también por creencias pero que son acerca de un contexto ficcional o fingido, o lo que es lo mismo, son creídas de manera pretendida (*make-believedly*). Este aspecto referente a los *mecanismos mentales* responsables de la reacción emocional frente a las películas lo diferenciará esencialmente de Currie quien, como explicaremos en el capítulo siguiente, propone un nuevo tipo de entidad mental para explicar el fenómeno: *los imaginings*.

La apelación a las cuasi-emociones le permite a Walton salvar, además, otra intuición que tiene en mente. La teoría general de Walton descansa en la distinción entre el *mundo real* y *los mundos ficcionales* (1990). Planteando las cosas así una pregunta que cabría hacerse es ¿qué tipo de relaciones de interacción se establecen entre el mundo real y los mundos ficcionales? Sabemos, por ejemplo, que no es posible que haya interacción de tipo físico entre el mundo de una novela y el del lector, o el del espectador y aquello que sucede en la pantalla. Nadie puede apurarse a sostener a Ana Karenina antes de que se tire del tren o volverle a poner la cabeza en su lugar a la nena de “El exorcista”. Del mismo modo, la niña de “El exorcista” no puede hacernos daño, ni Ana Karenina puede arrastrarnos abajo del tren⁴⁶. A pesar de esto, alguien podría sostener que aunque no existe la interacción física entre mundos, existe, sí, una interacción *psicológica*. Puesto que, por un lado, accedemos a los estados mentales de los personajes de la ficción y, por otro lado y de manera más determinante, somos afectados psicológicamente por la ficción: cuando Ana Karenina se tira debajo del tren eso nos entristece hasta las lágrimas o cuando Regan gira su cabeza eso nos asusta profundamente. De aquí podría sacarse la conclusión de que la barrera que existe entre el mundo real y los

⁴⁶ Es interesante notar cómo nada de lo que digo es verdadero para los juegos de video. A través de los mandos de juego —o joysticks— nuestro movimiento físico —en particular el de las manos— influye en el mundo ficcional del juego y viceversa, acorde a los nuevos mandos, aquello que sucede en la pantalla hace vibrar al mando, por lo cual repercute físicamente en nuestro mundo. Ahora, además, existen juegos que identifican todos nuestros movimientos físicos a través de una cámara por lo que la interacción física es aún mayor y más completa.

mundos ficcionales y que impide la interacción física, no impide la interacción psicológica. Esta conclusión es, para Walton, indeseable. De aquí que su postura permita que no haya ni interacción física *ni interacción psicológica* entre mundos. Lo que hay, sí, es interacción *dentro* de los mundos. Así, una persona que aprecia una obra representativa tiene, por así decirlo, una “doble existencia” de la que hablábamos más arriba: existe en el mundo real y existe en un mundo construido a partir de la obra de ficción y las cosas que a él le suceden (el mundo que habíamos llamado Mundo Exorcista_J). De esta manera, es el mundo ficcional el que involucra que Regan es amenazante y que causa que sea verdadero que Juan se emocione en ese mundo. Sin embargo, en el mundo real, no es cierto que Juan se emocione. Walton afirma lo siguiente:

“Aquello que sucede en los mundo ficcionales –lo que es ficcionalmente el caso- puede, de hecho, ser afectado por aquello que pasa en el mundo real. Pero una persona puede salvar a otra sólo si vive en el mismo mundo. Salvar a través de mundos está descartado, de la misma manera que está descartado matar a través de mundos, congratular, dar la mano, y así.” (Walton, 1990, p. 195)

De este modo, Walton distingue aquello que “afecta” de aquello que “causa”. No podemos causar la salvación de Ana Karenina, ni que se nos cause el miedo por lo amenazante de Regan. En todo caso, existimos en mundos ficcionales en donde eso pasa. Sin embargo es cierto que el mundo ficcional nos *afecta* de algún modo. Puesto que es cierto que, por ejemplo, la contorsión de la cabeza de Regan –en el mundo ficcional- nos produce –en el mundo real- una creencia verdadera (acerca de un contexto ficticio) y una sensación y cambios corporales verdaderos.

En lo que sigue voy a repasar algunas críticas que Moran hace a la posición de Walton. Luego desarrollaré algunas críticas propias y por último desarrollaré la crítica más importante que Currie le dirige a Walton.

4.2. Críticas a la posición de Walton

4.2.1 Moran y la resistencia Imaginativa

Es probable que el fenómeno de la resistencia imaginativa tenga una incidencia interesante en el planteo de la contemplación de ficción como un

proyecto imaginativo encarado por el espectador. Walton (y muchos otros) considera que, en última instancia, las emociones que experimentamos cuando vemos una película o leemos un libro son el producto de nuestra imaginación y aquello que hacemos -o somos guiados a hacer- con ella.

En este sentido, es interesante visitar el fenómeno de la resistencia imaginativa, que es aquel fenómeno según el cual, nos resistimos a imaginar ciertas cosas o rehuimos a embarcarnos en un proyecto imaginativo de determinado tenor. Según Hume (1757), por ejemplo, como espectadores somos incapaces o nos resistimos a imaginarnos un sistema de valores radicalmente opuesto al nuestro. Así, Hume divide aquellas cosas que nos imaginamos en la ficción en dos grupos separados: por un lado, aquellas cosas sobre las que podemos especular y, por el otro lado, el conjunto de cosas que son relativas a nuestra moral. Según el autor, podemos hacer cualquier tipo de concesión o imaginar cualquier cosa del primer grupo pero presentamos una gran resistencia ante el segundo grupo. Así, nos resulta dificultoso, al punto de imposible, imaginar que existe un mundo en donde el asesinato o la violación es moralmente correcto y loable⁴⁷. En contraposición, no nos resulta imposible pensar en una realidad donde los autos vuelan o donde hay fantasmas.

Independientemente de la respuesta que da Hume a este fenómeno, a Moran este fenómeno le resulta significativo para poner en tela de juicio el planteo de la recepción de arte o las emociones ficcionales como producto de una imaginación que opera permitiendo que se construyan ciertas verdades ficcionales (o lo que es lo mismo, que nos permite *hacer de cuenta* que algo es verdadero, sin importarnos su valor de verdad real). La razón es que para Moran esta resistencia se manifiesta no sólo con aquellas convicciones morales que nos resultan lejanas sino, también, con un grupo más amplio de situaciones o disposiciones que incluyen *las actitudes* que tenemos hacia aquellas cosas que se nos pide que imaginemos.

Así, a pesar de que muchas veces los autores nos presentan aquello que sucede en la ficción como algo cómico o justo o sombrío, nosotros

⁴⁷ No es que nos cueste imaginar que haya un personaje que piense que el asesinato está bien: nos cuesta imaginar que ese valor moral sea la regla.

podemos encontrarlo triste, injusto o luminoso. De esta manera, Moran juega con la idea de que nuestra resistencia imaginativa no se da con cierta imposibilidad para imaginar uno u otro contenido sino que la resistencia ocurre cuando se nos pide imaginar *actitudes* relativas a aquello que se imagina que sucede en la ficción. Esta resistencia se da, según Moran, porque nos reservamos –como espectadores- *el juicio* acerca de las cosas que se nos pide que imaginemos. De esta manera, somos capaces de imaginar un conjunto de verdades ficcionales a pedido del autor de una obra pero, al mismo tiempo, no podemos imaginarlas como justas, graciosas o tétricas según se nos pida. El juicio o actitud ante eso, estará a nuestro cargo. Esta explicación de la resistencia imaginativa menoscaba la idea de Walton acerca de que nos imaginamos o hacemos de cuenta de que estamos “asustados” o “alegres” o “tristes”.

Así, si es correcto que la resistencia imaginativa se da también en los casos de actitud del espectador frente a algo que se le pide que imagine (una ampliación de la tesis humeana) entonces ésta pasaría a probar que el primer postulado de la paradoja de la ficción que sostiene que estamos *realmente* emocionados es correcto. Según el modelo de Moran, sería imposible que la ficción me guíe a tener ciertos estados emocionales o ciertas actitudes frente a lo que imagino y en consecuencia, toda reacción emocional relativa al arte representativo sería genuina y se resistiría a ser completamente manipulada.

En relación a esto, se puede agregar una crítica por parte de Moran a la posición de Walton. Como hemos visto, según Walton, las obras de arte representativas son *props* que utiliza aquel que aprecia las obras para jugar un juego de ficción o de *hacer de cuenta que*. Así, un libro, una película o una performance teatral son para los espectadores como el caballito de madera para el niño que juega a los bandoleros. En este sentido las obras de arte no son más que guías o muletas que nos ayudan a imaginar aquello que debemos imaginar en el transcurso de la obra. Uno podría establecer cierta gradación con respecto a la fidelidad del objeto que se pretende que se imagine. En este sentido, cuanto más fiel sea el instrumento a aquello que se quiere que se imagine, mejor. Un instrumento con cuatro ruedas es un *prop* más adecuado para un auto que para un caballo y es probable que el niño decida

espontáneamente ser un conductor en vez de un bandolero. De la misma manera, si una obra de teatro representa la vida de una familia en esta época pero, por ejemplo, el teléfono que usan es a disco analógico, eso es peor que si usan uno digital más acorde a nuestros tiempos. Esto nos lleva a otro aspecto del asunto: si bien el *prop* tiene cierto carácter convencional, pareciera que es mejor para la tarea de la imaginación que este carácter convencional esté disimulado. Una obra que en vez de un teléfono tuviera un artefacto cualquiera en dónde estuviera escrito “teléfono” sería, de alguna manera, considerada *experimental*. Así, estos instrumentos que guían la imaginación tienen como ideal, por un lado, una semejanza máxima con el objeto que pretenden representar y cierto disimulo total con respecto a su carácter obviamente convencional.

Si todo esto es correcto y si es cierto que la obra representativa no es más que un *prop* que nos ayuda a imaginar un juego de ficción, entonces no se entiende por qué, argumenta Moran, obras representativas que no mantienen ninguna semejanza o una semejanza extremadamente vaga con los objetos que pretenden representar, nos emocionan de todas maneras. Así, los dibujitos animados que sólo mantienen una semejanza formal con los objetos que pretenden representar son capaces de emocionarnos igual que los actores en cámara. Incluso estos dibujos pueden ser poco elaborados o poco representativos y alejarse voluntariamente de una representación fiel y esto no interfiere en lo más mínimo con la reacción emocional que tenemos de ellos.

Del mismo modo, y siguiendo los ejemplo de Moran (1994) los largos y poco naturales parlamentos de Hamlet en su obra no nos alejan de la emoción sino que nos acercan. Y las pinceladas conspicuas de Van Gogh en “Noche Estrellada” pueden emocionarnos aún más que una foto o un cuadro ultra-realista de una noche estrellada. Nótese también que en estos últimos dos casos el aspecto convencional de la obra se pone de manifiesto. Hamlet tiene largos párrafos en una acción que no debería durar más que segundos, y las estrellas están representadas por simples pinceladas que no se asemejan a la luz que emiten las estrellas. Sin embargo, que este aspecto convencional se ponga de manifiesto no interfiere con la reacción emocional ante la obra sino

que la potencia. Esto mismo, puede pasar en una obra de teatro que utiliza un artefacto con el rótulo “Teléfono”.

Aún más, pareciera que estos aspectos expresivos de las obras juegan un papel central en la producción de la emoción. No es suficiente con que un instrumento me inste a pensar que en tal o cual situación. Es, también, la manera y la forma en que esto se encuentra expresado la que influye directamente en la emoción. Imaginemos el argumento de “Romeo y Julieta” escrito en un dictado militar o como si fuera una historia clínica. Ambos escritos nos darían las herramientas para imaginar lo necesario para emocionarnos y, sin embargo, no nos emocionarían.

Esta argumentación apunta en contra de la idea de que la obra artística representativa es un mero *prop* para jugar el juego de ficción. Como muestran estos ejemplos de la lista militar o la historia clínica, no es suficiente con que se listen un conjunto contenidos proposicionales a imaginar para provocar la emoción. Al mismo tiempo, no es totalmente correcto el paralelo que se hace entre un *prop* y una obra de ficción. En efecto, la obra de ficción no tiene por un lado que esconder su aspecto convencional ni tampoco tiene que guardar cierto tipo de semejanza con el objeto que representa⁴⁸.

En lo que sigue desarrollaré algunas críticas adicionales a la posición de Walton.

4.2.2 Otros problemas para Walton

En esta sección ensayaré algunas dudas que me surgen del análisis de Walton sobre la relación entre la obra de ficción y aquel que la contempla.

Mi duda más grande reside en la idea central de que el espectador está participando en un juego de ficción mientras contempla o aprecia la historia, de la misma manera que un niño o un adulto puede participar de estos juegos de *hacer de cuenta*. En opinión de Walton, resulta esencial a estos juegos el aspecto performativo del que hablábamos unas páginas atrás. Resulta obvio que si, en estos juegos, la nena toma agua del vasito de plástico, *fingidamente* toma el té, mientras que si el actor se toma el estómago y emite un quejido

⁴⁸ Retomaré esta crítica en el capítulo 7.

fingidamente el rey expresa pesar. Sin embargo, este aspecto característico del juego de ficción no se respeta en el caso del espectador. No es cierto que si el espectador levanta un crucifijo mientras Regan gira su cabeza, esto genere la verdad de que en el Mundo Exorcista de Juan (ME_J) Juan esté combatiendo a Regan con un crucifijo. La mera sugerencia de esto le provocaría a Juan -un espectador informado- la idea de que ha habido un cambio de actividad⁴⁹ (o quizá le provocaría una carcajada). No existe ninguna conducta de Juan que influya de manera clara en el ME_J. Son los estados psicológicos y fisiológicos (cuasi-miedo) del espectador aquellos que, según Walton, afectan de manera directa en el ME_J, puesto que si el espectador los experimenta, resulta verdadero que fingidamente Juan está asustado.

Sin embargo, estos estados en nada influyen en un juego de ficción real. Lo único que influye en el mundo del juego de ficción son las *conductas* de los participantes. Imaginemos a un niño jugando con su padre al monstruo. El padre ruge, alza los brazos y pone cara amenazante. El niño, para expresar su miedo, gritará, saldrá corriendo y agitará los brazos. Nada de lo que *sienta* el niño (*ningún estado mental, ningún cambio corporal*) formará parte del juego ¿cómo habría de hacerlo? Supongamos que el padre ruge y el niño se queda quieto. No podríamos alegar que en la ficción el niño tiene miedo pero que decide no expresarlo conductualmente. **Tener miedo, en la ficción, implica hacer algo en el juego.** En este sentido, el caso de los actores es similar. En efecto, en el escenario –y como bien marca Walton- los estados psicológicos de los actores poco importan para el mundo ficcional. El actor puede estar rebosante de alegría y bienestar pero si llora y dice que se siente mal, lo que sucede en el mundo ficticio es que el rey se siente mal. Inversamente, un actor incapaz de expresar un estado de tristeza necesario para el personaje no podría argumentar en su favor que él mismo “está sintiendo una pena tremenda aunque no se vea”. En el escenario y en los juegos de *hacer de cuenta*, la conducta lo es todo⁵⁰.

⁴⁹ Ante este cambio de actividades, Juan podría estar jugando a un juego teatral o, quizá, un juego de video.

⁵⁰ Esto no significa, claro, que el actor no se pueda “ayudar” intentando sentir lo mismo que debería estar sintiendo su personaje para ser más efectivo en su actuación.

Así, el niño huye a los gritos para expresar miedo cuando el padre ruge y, sin embargo, lo más probable es que el niño no tenga la menor sensación de miedo. Walton, en cambio, sostiene que el niño está sintiendo una especie de miedo que es similar al de aquel que contempla ficción. Mi respuesta es, en primer lugar, que es irrelevante saber qué es lo que el niño siente mientras corre. Sin embargo, el hecho de que luego de escapar el niño ría divertido sugiere que no ha experimentado el cuasi-miedo que Walton identifica. Y, en segundo lugar -y más importante- no es necesario que el niño tenga un estado psicológico determinado –como el cuasi-miedo- para determinar su forma de participación en el juego de ficción. Es más, si el niño tiene uno de esos estados, es posible que eso sea señal de que el niño no está formando parte del juego. Si cuando el padre ruge el niño se sobresalta, suda, su ritmo cardíaco se incrementa y experimenta todas las características del cuasi-miedo pero, al mismo tiempo, *no* se va corriendo; el padre entenderá automáticamente que el niño *no* está jugando y se apurará a consolarlo. Lo esencial para determinar si el niño está jugando o no es que huya corriendo, no que exhiba este o aquel estado mental.

Supongamos que Juan usa sotana mientras mira “El Exorcista”, en el momento en el que Regan gira su cabeza y empieza a hablar idiomas extraños, Juan se asusta. Si en ese momento alguien le dijera a Juan “no te preocupes por el diablo, llevás sotana”, Juan lo miraría extrañado y su susto no desaparecería. El padre Merrin que lucha contra el diablo instalado en el cuerpo de Regan se infunde fe mientras agarra la cruz, resulta raro pensar que si Juan agarra la cruz se está infundiendo fe en el ME_J, en todo caso ¡Juan se está infundiendo fe en el mundo real! Si es cierto que el espectador juega un juego de ficción utilizando imágenes y sonidos como *props*, de la misma manera que un niño usa la caja para hacer de cuenta que es un auto ¿Por qué no hay nada que el espectador pueda hacer para modificar el mundo que – supuestamente- crea en base a las imágenes y sonidos? Resulta claro, entonces, que el consumidor de ficción no puede realizar acciones con el efecto performativo que tiene el niño en el juego de ficción o el actor arriba de un escenario. Walton afirma (1978, pp. 240) que el tipo de “prop” que alguien utiliza en un juego de ficción impone límites en la participación del juego pero si

esto fuera cierto, los límites que impone una historia en forma de literatura, teatro o cine son tan restrictivos que anulan la característica esencial performativa que tienen todos los juegos de *hacer de cuenta*⁵¹.

Relacionada con esta crítica tenemos el contraste entre los reportes verbales que hacen los actores y niños y aquellos que hacen los que contemplan arte representativo. Si le preguntáramos al actor que hace de rey si realmente piensa que sus compañeros son inferiores a él, nos respondería que él estaba *haciendo de cuenta* que ellos eran sus cortesanos pero que, en realidad, ellos son actores, amigos y pares. Del mismo modo, si le preguntamos al niño si piensa que la caja es un auto o si en realidad estaba jugando, nos respondería sin dudarle que sí, que jugaba, y que mientras jugaba se imaginaba que la caja era el auto de papá; pero el nene conoce bien la diferencia entre la caja y el auto de su padre. Que el niño no reconozca esta diferencia sería, sin duda, signo de que algo anda mal con el niño. En contraste, si le preguntáramos a Juan si estaba *haciendo de cuenta* que estaba asustado, si fingía su miedo, su respuesta sería negativa. No existe ninguna intencionalidad por parte del espectador para fingir algo por el estilo. De hecho, el espectador podría intentar convencernos de que *realmente* estaba asustado si no le creyéramos. Podría mostrarnos el sudor en su camisa, su pulso todavía acelerado, las marcas que dejó en el asiento, etc. Nadie niega que mientras uno está contemplando una obra o jugando a un juego de ficción su imaginación pueda moverse de manera involuntaria e irreflexiva. El actor puede estar actuando como un rey sin percatarse en el momento que es un simple actor, el niño puede creer -en el calor del momento- que la caja es un auto, de la misma manera que -en el calor del momento- un espectador puede llegar a confundirse. Sin embargo, tanto el niño como el actor reconocen luego de la situación que *estaban haciendo de cuenta que* ¿Por qué entonces el espectador no logra reconocer que está haciendo de cuenta que se emociona? Walton no responde a esta pregunta.

⁵¹ Otro ejemplo del estilo sería el siguiente: si un espectador le dice al personaje en pantalla -como a veces sucede- “cuidado, no te metas en esa casa”, resulta extraño describir ese acto verbal como generando la oración verdadera “En el ME_J Juan le avisó al cura pero éste no le hizo caso”.

Resta un tema por pensar relacionado con esto: no todo estado emocional que es provocado por un juego de ficción o por la apreciación de una obra de arte representativa se disipa una vez que estas actividades han acabado. El actor puede quedar “tomado” por el estado emocional de su personaje, el niño puede quedar excitado luego de jugar a los autos y el espectador de cine puede pasar una mala noche luego de ver “El exorcista”. Un defensor de Walton podría argumentar que esto prueba que estos tres casos se hermanan por este aspecto y que, esto prueba que contemplar ficción es similar a jugar un juego de ficción. Sin embargo, esto también parece probar que aquellos estados emocionales que producen las tres actividades son algo más que meros estados fingidos. Puesto que el miedo que siente el espectador de “El Exorcista” cuando está por dormirse o la excitación que siente el niño luego de jugar a los autitos son emociones reales. Así, parece que no es tan fácil que las emociones se disipen una vez que el mundo ficcional acaba. Aquello que realmente parece probar esta similitud entre estas tres actividades es cierta característica que comparten que provoca algo más que cuasi-emociones en los participantes -y que uno estaría tentado a llamar emociones propiamente dichas.

4.2.3 Currie y la arquitectura mental

En este apartado voy a desarrollar una crítica de Currie a la propuesta de Walton relativa a la arquitectura mental presupuesta. Hemos visto que según el sistema de Walton, el espectador que mira una película forma la creencia de que “*en la ficción o pretendidamente* Regan es amenazadora”, y esta creencia causa el cuasi-miedo que es el conjunto de sensaciones y cambios corporales que provoca el miedo como emoción. El cuasi-miedo, a su vez, causa que el espectador tenga miedo en el mundo ficcional que se crea a partir de la ficción que se contempla y las verdades acerca de los estados emocionales del espectador (que en nuestro ejemplo era ME_J). Esto supone que desde el punto de vista de la arquitectura mental es una *creencia* aquella que causa la cuasi-emoción. Esto es, una creencia que tiene un contenido con

el operador “en la ficción”⁵² que lo modifica. De esta manera, la diferencia entre creer algo como

(3) Juan cree que la chica de la tienda es peligrosa

y hacer de cuenta que se cree algo

(4) Juan cree que *en la ficción* Regan es amenazante.

está dada por una diferencia en el *contenido* de la creencia. Así, según Walton, toda reacción emocional que se produce mientras se contempla una obra de arte representativa es producto de una creencia con un contenido modificado por el marcador “en la ficción”. Walton afirma que, incluso, este marcador está implícito en nuestras charlas cotidianas acerca de las obras de arte. Así, cuando Juan le cuenta la película a su amigo si bien le dice “Regan era de lo más aterradora” esa es una forma elíptica de decir “En la ficción, Regan era de lo más aterradora”.

Ahora bien, como veremos más adelante, la propuesta de Currie sostiene que la reacción emocional en el espectador de la ficción es producto no de *una creencia* sino de un tipo especial de estado mental *distinto* a las creencias que llama *imaginings*⁵³. De hecho, Currie afirma que existen creencias, deseos, *creencias imaginadas* y *deseos imaginados*. Todos ellos distintos tipos de estados mentales. En la reacción emocional a la ficción lo que sucede es que el espectador forma la creencia imaginada de que Regan es amenazante, esto es:

(5) Juan cree imaginariamente que Regan es amenazante.

Como vemos la diferencia está en la *actitud* hacia la proposición y no en el contenido de la proposición. En realidad, la reacción es un poquito más compleja porque el espectador, además, de formar creencias imaginadas cuando contempla la ficción, forma deseos imaginados. Así, mientras Juan desea imaginariamente que la amenaza de Regan acabe (acorde a sus creencias imaginarias), su deseo real es que Regan sea lo más amenazadora

⁵² O *make-believedly*.

⁵³ Más sobre este tipo de estado en el próximo capítulo.

posible (ya que por algo eligió ver una película de terror). De la misma manera, el lector forma el deseo imaginario de que Ana Karenina no se mate pero su deseo real es que se mate (ya que de este modo la obra es estéticamente más potente).

Ahora bien, ¿Cuál de las dos posiciones es mejor? ¿Aquella que sostiene que el contenido se modifica o aquella que sostiene que la actitud se modifica? La argumentación de Currie ataca la posición de Walton. Sus argumentos son:

(a) Si Walton está en lo correcto, el lector o espectador no forma creencias acerca de lo que se dice o hace en la obra sino de contenidos proposicionales que están elípticamente expresados en ella. Esto es, el lector de Ana Karenina no forma la creencia con el contenido “Ana se tiró debajo del tren” sino que forma la creencia con el contenido proposicional elíptico “En la ficción, Ana se tiró debajo del tren”.

(b) Por otra parte, la posición de Walton no puede explicar las fuertes emociones que tenemos acerca de las ficciones. Solemos distanciarnos de la emoción pensando “es sólo ficción”. Ahora bien, si cada creencia que formamos la formamos con este contenido, pareciera que estas no serían capaces de formar la emoción fuerte que nos generan.⁵⁴

(c) Teniendo en cuenta las consideraciones acerca de los deseos que uno forma en las ficciones también se puede hacer una crítica. Extendiendo la posición de Walton acerca de las reacciones emocionales uno podría decir que los deseos que se forman cuando se contempla la obra son del mismo estilo, i.e., con el contenido modificado:

(6) Juan desea que en la ficción Regan no sea amenazante.

⁵⁴ Esta crítica supone que la intensidad de la emoción está determinada por el contenido del estado mental y no por la actitud hacia el estado mental. Es decir, alguien, podría extender una crítica similar a Currie y sostener que dado que aquello que es ficcional suele mitigar nuestras emociones, el hecho de que lo creamos imaginariamente y no que lo creamos tout court, no explica la intensidad de nuestras emociones.

Este deseo, junto con la creencia de que

(4) Juan cree que en la ficción Regan es amenazante.

Son responsables del cuasi-miedo y del miedo en la ficción. Ahora bien, esto no puede estar bien, puesto que –como dijimos antes- lo que Juan desea es que Regan sea amenazante, de otra manera, no hubiera aceptado ver una película de miedo. Así, aquello que puede haber provocado la cuasi-emoción o la emoción fingida, debe ser no un deseo sino un deseo imaginario, como propone Currie.

En el siguiente capítulo, entonces, veremos más en profundidad la propuesta de Currie, que comparte con la postura de Walton algunas similitudes pero que es más cuidadosa acerca de la arquitectura mental involucrada en la reacción emocional de aquellos que contemplan obras de arte representativas de arte. Nos centraremos, entonces, en los **estados mentales imaginarios** o *imaginings* e intentaremos explicar cómo encaja esta arquitectura con una la teoría simulacionista de la mente, una teoría que se pretende más amplia y que Currie busca aplicar a nuestro problema.

Capítulo 5: La imaginación al poder: Gregory Currie

Como señala Currie (1997, nota 1) su posición está bastante influenciada por la posición de Kendall Walton. En efecto, ambas posturas sostienen que la reacción emocional con las obras de arte es el producto de un proyecto imaginativo por parte de aquel que contempla la obra, utilizando a ésta como un *prop* en un juego de ficción. Esto plantea el asunto acerca de si no es redundante, revisar en esta tesis la postura de Currie (dado que ya he revisado en el capítulo anterior las ideas de Walton). Existen, creo yo, tres motivos por los cuales es interesante y útil revisar la postura de Currie con cuidado. Por empezar, y como habrá quedado claro al final del capítulo anterior, las soluciones de Walton y Currie acerca del problema difieren en varios aspectos importantes. Así, aunque ambas pueden compartir una idea general acerca del problema, algunos puntos centrales de cómo esta solución se lleva a cabo resultan bastante diferentes. En este sentido, no resulta obvio que las mismas críticas que se le puedan hacer a la postura de Walton, sean fácilmente extensivas a la posición de Currie. Por otra parte, la postura de Currie tiene la ventaja de ser mucho más específica y profunda en aspectos centrales del problema como la estructura de las emociones o la facultad humana de la imaginación. Revisar estos aspectos, nos dará una mayor riqueza conceptual para analizar el problema. Por último, la postura de Currie está mucho más comprometida que la de Walton con lo que en otro capítulo hemos llamado “cognitivism” en el área de filosofía del cine. En este sentido, la apelación, por parte del autor, a ciertos conceptos y teorías pertenecientes al ámbito de filosofía de la mente, son de particular interés para esta tesis. Sobre todo porque comparto con este autor la idea de que la filosofía de la mente es capaz de aportar algo valioso en la materia. Así que, sin más preámbulos pasemos a la postura de Currie.

Según Currie, la paradoja de la ficción presenta dos clases de problema. Por un lado, la paradoja presenta un problema lógico: ¿cómo es posible que haya emoción como respuesta a la ficción si al contemplar la ficción no se forman creencias? Esto es, ¿cómo puede siquiera *haber* emoción, dado que ésta precisa de algún tipo de creencia y sabemos que no hay formación de

creencias⁵⁵ en la contemplación de las obras representativas? Por el otro lado, existe un problema de tipo psicológico ¿cómo se da, de hecho, la emoción en la recepción de la obra representativa? Esto es, ¿cuáles son los mecanismos psicológicos involucrados en la reacción emocional de la contemplación de ficción? Empecemos, entonces, por el problema lógico.

5.1 El problema lógico

En el capítulo 5 de su libro *The Nature of Fiction* (1990) Currie intenta dar una explicación al problema de la reacción emocional a las ficciones. Para plantear este problema, el autor hace uso de nuestra ya conocida paradoja de la ficción. Currie interpreta este problema como un problema de índole lógica: Si se precisa de la creencia para que haya emoción y en la contemplación de ficción no hay creencia, ¿por qué hay reacción emocional en la contemplación de las obras narrativas? Ahora bien, para que este problema quede debidamente planteado, es preciso que se dé una concepción más o menos definida de qué es una emoción y que esta concepción incluya a la creencia como una parte necesaria o constituyente del fenómeno. Pero ¿es la creencia una condición necesaria para que haya emoción? Pareciera que si la respuesta es positiva no existe lugar para la emoción en la contemplación de obras de arte narrativas. Supongamos que no lo hay y que todo fenómeno que catalogamos como respuesta emocional en la ficción es, en realidad, una cuasi-emoción. Es importante no confundir esta cuasi-emoción, con el concepto de Walton de cuasi-emoción. Mientras que en Walton este concepto refiere a los cambios corporales y al aspecto fenomenológico asociado con una emoción, en Currie, el concepto refiere a los estados de tipo emocional que experimentamos cuando contemplamos ficción y que pueden involucrar, pero no son idénticos a, su aspecto fenomenológico⁵⁶. En este sentido, tenemos dos fenómenos separados que, convergamos, tienen mucho en común. Por un lado, nuestras reacciones emocionales cotidianas: miedo, asco, tristeza, etc. y, por otro lado, nuestras reacciones cuasi-emocionales a las obras representativas que también solemos catalogar como miedo, asco, tristeza, etc.

⁵⁵ Formación de creencia acerca de los objetos de la emoción, se entiende.

⁵⁶ Cf. con (Currie 1990, p.185, nota 3)

Las emociones, afirma Currie, son un fenómeno complejo que involucra dos componentes básicos: por un lado, ciertos pensamientos y por el otro lado, una sensación (*feeling*) característica. Estos pensamientos son entendidos como actitudes proposicionales hacia un contenido. Así, para que surja la emoción es necesario que tengamos una creencia determinada, junto con un deseo determinado. Por otra parte, la sensación es un aspecto cualitativo, relacionado por un lado con la emoción en particular y por supuesto, con las creencias y deseos que componen la emoción. Esto nos lleva a un tercer aspecto a tener en cuenta en la emoción: existe una relación de tipo causal entre los pensamientos (deseos y creencias con contenidos proposicionales) y la sensación característica de la emoción. Es porque tenemos estas creencias y estos deseos que se produce la sensación característica. Esto es, si tuviéramos otros deseos y otras creencias, la sensación sería distinta. Esto no supone que existe una preeminencia de las creencias y los deseos por sobre la sensación; en algún sentido, tener esos deseos y creencias, es al mismo tiempo, tener esa sensación. Tanto la sensación como los deseos y creencias que la producen son **constitutivas** de la emoción. No hay emoción sin pensamientos ni hay emoción sin sensación. Imaginemos que sentimos pena por Laura. Nuestra creencia de que Laura se encuentra mal y nuestro deseo de que esté bien son, en conjunto, *pensamientos tristes* o, si se quiere, que se sienten de determinada manera. Si no se sintieran *así*, no conformarían la emoción de tristeza. De la misma forma, si pudiéramos estimular una neurona determinada para generar una sensación de tristeza sin que haya determinados pensamientos que la acompañen, esto no sería la emoción de tristeza. Ahora bien, dados estos tres componentes –los pensamientos, las sensaciones y la relación causal que se establece entre ellos- la emoción nos dispone a comportarnos de determinada manera. Por ejemplo, la emoción nos puede llevar alcanzarle a Laura un vaso de agua y consolarla. Currie asume que estos componentes conductuales de la emoción *supervienen* a los aspectos conductuales de sus componentes. Así, son los deseos, creencias y sensaciones que componen la emoción los que determinan cual es la conducta –o si se quiere la disposición conductual- de la emoción determinada.

¿Cómo se producen, entonces, las cuasi-emociones? O lo que es lo mismo para Currie ¿cómo se produce la reacción emocional ante una obra de arte representativa? La idea central, que como ya dijimos se inspira en la posición de Walton, es que el espectador o lector utiliza la obra de arte como un instrumento o *prop* para realizar un juego de ficción en su mayor parte interno. En este juego, el espectador hace de cuenta que se entera de los hechos reales de una historia. Así, Juan hace de cuenta que se está enterando de ciertas cosas que sucedieron en el exorcismo de Regan. No cree que Regan gire su cabeza 360 grados, hace de cuenta que lo cree. Este *hacer de cuenta* es, en Currie, un proceso *imaginativo*⁵⁷. Hacer de cuenta es considerar ciertas afirmaciones como si fueran verdaderas independientemente de su valor de verdad. De esta manera, la propuesta consiste en considerar al espectador como alguien que hace de cuenta que ciertas situaciones son verdaderas y, además, que tiene ciertos deseos acerca de cómo quiere que esa situaciones se desarrollen. Como ya dijimos antes, para Currie esto se traduce en ciertas actitudes proposicionales. Así,

(1) Juan hace de cuenta que cree que Regan gira su cabeza 360 grados.

y

(2) Juan hace de cuenta que desea que Regan no amenace a la madre o a los curas.

Estas actitudes proposicionales son lo que Currie llama *Imaginings* o estados imaginarios; creencias¹ y deseos¹. Volveré sobre esto más adelante. Pero podemos traducirlo como actitudes proposicionales en sí mismas, así podemos traducir (1) y (2) en (1') y (2').

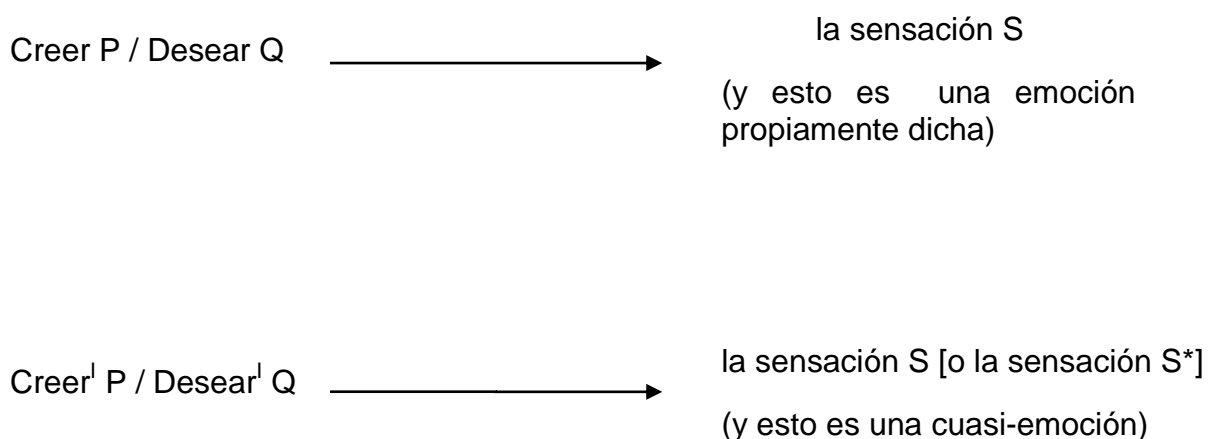
(1') Juan cree¹ que Regan gira su cabeza 360 grados.

(2') Juan desea¹ que Regan no amenace a la madre o a los curas.

Ahora bien, mientras el espectador contempla la ficción tanto (1') como (2') causan una sensación distintiva, parecida al miedo. En este sentido, estas

⁵⁷ Voy dar más detalles sobre la facultad de imaginación más adelante.

actitudes proposicionales cumplen un rol funcional similar al que cumplen los deseos y las creencias en las emociones. Se puede decir, por lo tanto, que estas actitudes comparten ciertos roles causales con las creencias y deseos aunque son distintos en otros aspectos. Por ejemplo, si yo creo que Regan existe y gira su cabeza 360 grados, seguramente mi conducta sería llamar a un médico o a la policía; ahora si yo hago de cuenta que creo (o, lo que es lo mismo, si creo^l) no hago tal cosa⁵⁸. Así, aquel que es espectador de cine o lector de una novela tendrán un estado muy similar a aquel que se entera de algo de su vida cotidiana. La diferencia estará en que mientras el espectador de la obra tiene creencias^l y deseos^l, aquel que está emocionado tendrá creencias y deseos. Así, podemos sugerir el siguiente esquema (inspirado en Currie, 1990, p.197):



En donde las flechas significan la dirección de la causación y la sensación del segundo punto (S*) puede ser, quizá, de menor intensidad.

Al igual que los estados de creencias y deseos, los *estados de hacer de cuenta* o imaginarios se individualizan por su contenido proposicional. Esto es, parte del poder causal de estos estados se encuentra determinado por aquello acerca de lo que estos estados son, su contenido intencional. Además, en relación con esto, las cuasi-emociones pueden considerarse como racionales o

⁵⁸ Este es un punto de diferencia entre un juego de ficción y la contemplación de una obra representativa. En un juego de ficción mi conducta no se vería coartada y haría de cuenta que llamo a un policía o a un médico, en la contemplación de una obra, no hago nada de eso.

irracional acorde a lo que pasa en la ficción. De esta manera, si Juan se asusta en una película para niños es probable que no esté formando los deseos y creencias imaginarios pertinentes y así, cuando alguien le señale que, por ejemplo, en la obra de arte los dálmatas son buenos y amistosos, quizá Juan pueda corregir su situación, dejar de lado su cuasi-emoción de miedo y, al imaginar correctamente –acorde a la obra-, tener una cuasi-emoción de alegría o lo que fuera.

Podemos, entonces, ahora, volver a la pregunta ¿es posible tener emociones sin creencias acerca de los objetos de las emociones? La respuesta rápida a esta pregunta por parte de Currie es que no podemos. La razón es que, como hemos dicho, las emociones requieren de creencias y deseos reales acerca de sus objetos. En contraposición la experiencia de contemplación artística consiste, según Currie, en la formación de creencias¹ y deseos¹, que son estados o actitudes proposicionales que aunque comparten ciertos aspectos esenciales difieren en otros.

Sin embargo, esta respuesta puede elaborarse un poco más. Así, a aquellas emociones que tienen como parte constitutiva una creencia podemos llamarlas *paradigmáticas*. Por otra parte, están las cuasi-emociones o sea aquellas reacciones emocionales que experimentamos cuando contemplamos una obra de arte representativa. Aquí está la clave de la solución de Currie al problema. Por un lado, afirma el autor, el sentido común no distingue a las emociones paradigmáticas de las cuasi-emociones. Los espectadores de obras de arte, afirman que están asustados, alegres, etc. cuando contemplan una obra en particular. En este sentido, si las cuasi-emociones son como las emociones, es falsa la afirmación de que es necesario creer en la existencia del objeto de la emoción, para emocionarse. Por otro lado, si se quiere sostener que es necesaria la creencia para la emoción, se negará la afirmación de que nos emocionamos realmente. Sin embargo, habrá que tener en cuenta que nos cuasi-emocionamos y que ese estado mantiene ciertas similitudes con los estados de emoción. En cualquiera de los dos casos, Currie sostiene que el problema se ha disuelto. Ante el esquema de contemplación de ficción que Currie propone no resultan misteriosas nuestras reacciones emocionales, sólo queda la cuestión acerca de cómo llamarlas, si las llamamos emociones,

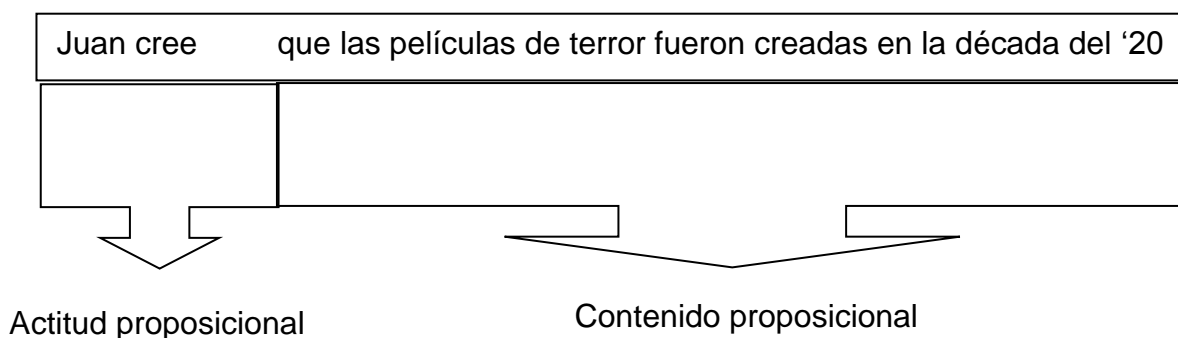
entonces el supuesto (3) de la paradoja es falso, si las llamamos cuasi-emociones, entonces el supuesto (1) de la paradoja es falso o, en todo caso, es producto de que el sentido común no discrimina entre emociones que se producen en la vida cotidiana y emociones que se producen en la contemplación de obras de arte.

Una vez solucionado el aspecto lógico del problema, nos queda pasar revista a la solución de Currie sobre el aspecto psicológico. Sin embargo antes de hacerlo quisiera revisar las razones por las cuales Currie afirma que aquella práctica en donde se hace de cuenta que algo es verdadero, o se pretende que es verdadero, etc. es una práctica que involucra una actitud proposicional diferente a los deseos y las creencias y, además, cuales son los mecanismos mentales involucrados en esta práctica. Pasemos a eso.

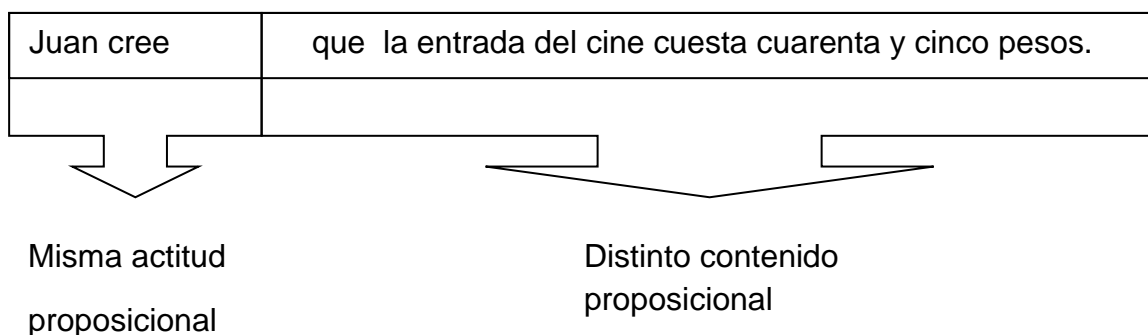
5.2 La imaginación

Como vimos, la imaginación juega un papel central en la resolución de la parte lógica del problema que plantea Currie. Es gracias a que *pretendemos* o *hacemos de cuenta* o *mantenemos creencias*¹ que nos emocionamos o –si se quiere– nos cuasi-emocionamos. Como ya lo adelantamos, Currie sostiene que las creencias¹ y los deseos¹ son actitudes proposicionales distintas a los deseos y las creencias. Queda entonces explicar a qué se debe esta diferencia y cuáles son las características centrales de estas actitudes proposicionales o estados mentales.

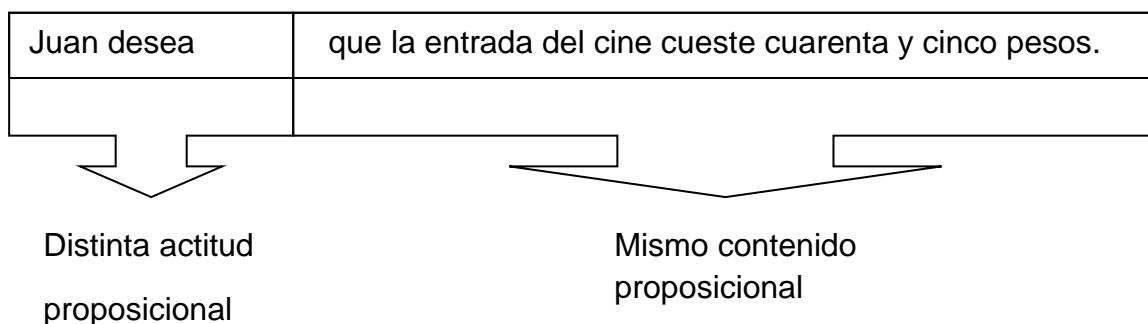
Las creencias son, en la literatura filosófica, las actitudes proposicionales por excelencia. Así, una oración que expresa una creencia tiene como partes componentes un contenido y una actitud hacia ese contenido, por ejemplo:



Con esta estructura se hace patente que uno puede tener una misma actitud proposicional con distinto contenido:



O puede tener otra actitud proposicional hacia el mismo contenido proposicional:



Como sostiene Currie (1995b, p. 157) la mente puede ser pensada como un sistema de procesamiento de información que posee dos tipos de estados representacionales básicos: los deseos y las creencias. Por un lado, los deseos representan cómo quiero que el mundo –o una parte de él- sea. Por el otro lado, las creencias representan cómo es el mundo. Cuando existe una disparidad en cómo creo que es el mundo y cómo quiero que sea, eso provoca que haya una acción para cambiar el mundo/entorno y llevarlo desde lo creído hacia lo deseado.

Ahora bien, si las actitudes proposicionales cumplen un papel central en la mente representacional y las creencias¹ y los deseos¹ son actitudes proposicionales ¿qué papel cumplen éstas en la mente representacional? Es importante tener en cuenta lo siguiente: estas creencias¹ y deseos¹ son además aquellas que constituyen los actos de *hacer de cuenta* o *de pretender* o *de*

imaginarse algo (en voz alta o baja). Por ejemplo, si un niño juega a hacer de cuenta que un cajón de cartón es un auto:

- El niño cree¹ que maneja un auto.

y

- El niño desea no chocar el auto.

Ahora bien, como habíamos dicho antes, es posible que alguien quiera describir esta situación como parte de una creencia:

- El niño cree que *en la ficción* maneja un auto.

En este caso –la propuesta de Walton- hay un modificador del contenido proposicional con la *misma* actitud proposicional. Y como también ya hemos visto, Currie se opone a esta idea sosteniendo que estamos en presencia de una distinta actitud proposicional. Además, sabemos que para que esto pueda cumplirse, debemos darle un lugar a esta actitud entre los estados mentales que tiene la mente representacional.

Un argumento de peso para aceptar la existencia de este nuevo tipo de actitudes proposicionales que defiende Currie, sería probar que estos estados mentales tienen un valor adaptativo. En efecto, las creencias junto con los deseos comportan un valor adaptativo muy grande, puesto que guían nuestra conducta y esta, a su vez, es parte constitutiva de nuestras prácticas de supervivencia. ¿Cuál es el rol adaptativo que expresan estas actitudes proposicionales? En definitiva ¿tiene la imaginación un rol adaptativo? Una característica esencial de los estados imaginarios es que muy probablemente tienen contenidos falsos acerca del mundo y esto en principio no parece muy adaptativo. En efecto, parece que casi sistemáticamente, los contenidos imaginarios representan mal el mundo: un cajón que es un auto, un pedazo de madera que es un caballo, o un pedazo de plástico que es una pistola. ¿En dónde, pues, reside el valor adaptativo de la imaginación o de los estados imaginarios? La respuesta de Currie es que la imaginación es un *simulador* que le permite al agente testear estrategias para la acción. Así, el agente puede representarse el mundo como *no es* para ver cómo *sería* si algo pasara. Por

ejemplo, alguien puede imaginarse qué pasaría si sube a un árbol y recoge una manzana. Puede usar en su cabeza imágenes mentales o no, de cómo iría escalando rama por rama –valiéndose del árbol que tiene enfrente- y simular – con cierto grado de fidelidad- el escenario de alcanzar la manzana o no. El autor de tal imaginación lo único que ha tenido que hacer es imaginar que él está arriba del árbol agarrando una manzana. La simulación que ha llevado a cabo le dará cierta información acerca de qué sucederá si se sube al árbol. En palabras de Currie:

“El problema es cómo actuar: la acción es costosa, tanto en gasto de energía como en riesgo, y un error puede ser letal. Es muy útil si el agente tiene un simulador interno que puede testear estrategias posibles. En el simulador, las representaciones son transformadas en una forma que espeja una u otra estrategia para ir desde el mundo-creído hacia el mundo-deseado. Si la estrategia no lleva al agente al lugar adecuado o lo lleva a un territorio riesgoso, entonces, con suerte y dependiendo de su sofisticación, eso se mostrará en la simulación” (Currie, 1995b, p.157)

Así, la simulación que nos provee la imaginación a través de estos estados de creencias¹ y deseos¹ muestra las consecuencias de una acción sin que esto tenga costos: sin riesgo ni gasto de energía. Una vez corrida esta simulación el sujeto podrá decidir si quiere subirse al árbol o no; y tendrá cierta información para decidirlo. Según Currie, este aspecto de la imaginación es su función propia, aquella que explica por qué la tenemos o, mejor dicho, por qué esta función se transmitió de generación en generación. Este simulador representa el desarrollo de un situación no-actual y esto presenta un valor adaptativo alto para el ser humano. Además, el desarrollo mental de esta situación puede tener una influencia de tipo causal en los deseos y las creencias (además, de que, claro, los deseos y las creencias tienen también influencia en la simulación).

Que esta sea la función propia de la imaginación no implica que no pueda proveernos de otras utilidades como por ejemplo, fantasear con que ganamos la lotería o nos besamos con la chica que nos gusta o –si Currie y Walton tienen razón- involucrarse emocionalmente con obras de arte representativas o, también, como veremos más adelante en este capítulo, entender las motivaciones de la acción de otros. El punto central es que la

capacidad que tiene la imaginación para correr simulaciones es adaptativa y explica por qué ha evolucionado en nuestra mente y, en consecuencia, por qué es una actitud proposicional distinta a las creencias y los deseos.

Así, la idea central de Currie denominada “Hipótesis de la simulación” (1995b) es que la *imaginación es simulación*. Esta hipótesis nos revela tres características de la imaginación:

(1) No existe la imaginación **disposicional**: es posible tener deseos y creencias que sean disposicionales, esto es, que se activen ante una situación determinada. Por ejemplo, puede que yo no desee actualmente tener un yate pero si se da la situación de que soy millonario, ese deseo puede activarse. Lo mismo pasa con las creencias: la creencia de que cuando llueve es conveniente usar paraguas puede estar latente en mí, hasta que aparezca la situación que la desencadene. En contraposición, la imaginación o los estados de imaginación no pueden ser disposicionales. Puedo estar dispuesto a imaginar algo pero eso no significa que la imaginación o el estado mismo sean disposicionales. La razón es que o bien estoy corriendo una simulación o bien no. Es decir, imaginar es llevar adelante, a través de estados imaginarios, una simulación. De esta manera, sólo cuando estoy llevando a cabo una simulación estoy imaginando, de modo que, no es posible que la imaginación sea disposicional.

(2) La imaginación forma parte tanto de nuestro entendimiento de las motivaciones de los humanos que nos rodean como de los personajes de ficción. Si la imaginación es simulación, simulamos tanto los estados mentales de otras personas, como simulamos que nos enteramos de los avatares de otros personajes ficticios y también simulamos sus estados mentales. (Más sobre este punto, cuando tratemos el aspecto psicológico de la paradoja de la ficción.)

(3) Contrariamente a lo que se puede pensar los actos de imaginar no siempre son conscientes o, incluso, productos de una acción intencional. O al menos no lo son más que los comportamientos de imitación que tienen los bebés recién nacidos. Pareciera que este comportamiento puede activarse de manera inconsciente y no

intencional y, eso, para Currie es un resultado positivo. Puesto que si esto es cierto, se explica por qué las ficciones nos ponen a imaginar –o a simular como afirma Currie- de formas en las que la mayor parte del tiempo no nos damos cuenta.

Este tipo de imaginación al que el autor alude es la clave para su explicación de la reacción emocional a las obras de arte representativas. Sin embargo, no es el único tipo de imaginación que el autor identifica.

En el libro que Currie escribe junto con Ravencroft acerca de la imaginación, *Recreative minds: Imagination in philosophy and psychology* (2002), Currie dedica un par de páginas a definir otro tipo de imaginación de la que no se va a ocupar: la imaginación que él llama *creativa*:

“Otra cosa comúnmente llamada ‘imaginación’ es lo suficientemente importante como ser notada, aunque la dejaremos de lado [en este libro]. La vemos cuando alguien pone juntas ideas de una forma que desafía la convención o aquello que se espera: el tipo de ‘salto’ imaginativo que lleva a algo a ser valorable en el arte, la ciencia, o la vida práctica. Llamaremos a esta ‘imaginación creativa’.” (Currie y Ravencroft, 2002, p. 9)

En contraste, apuntan los autores, la *otra* imaginación –de la que venimos hablando en este capítulo- refiere al *cambio de perspectiva* y tiene como precursor –como ya hemos visto- al comportamiento imitativo. Es probable –se sostiene- que esta capacidad creativa esté muchas veces sostenida por esta otra capacidad de cambio de perspectiva pero esto no tiene por qué ser así. Algunos monos, por ejemplo, son capaces de llegar a soluciones creativas acerca de problemas prácticos pero carecen del comportamiento imitativo que les permite pensar en cambios de perspectivas. De modo que esta facultad imaginativa refiere a lo que usualmente llamamos ‘imaginativo’. Creo que este uso refiere a dos cosas que están relacionadas pero que son distinguibles. Por un lado refiere a una forma de hacer las cosas o a una asociación libre que nunca antes ha sido visitada por nadie. En este sentido, pareciera que a lo que alude la palabra ‘imaginativo’ es a algún tipo de originalidad. Así, alguien imaginativo es alguien que hace las cosas de una manera innovadora, una manera que a nadie se le había ocurrido antes. Por otro lado, a veces usamos

el término 'imaginativo' para referir a una asociación de cosas o ideas que resulta muy lejana o, quizá, arbitraria. En este sentido, una asociación imaginativa es aquella que une dos cosas que no parecen obedecer a ninguna relación que las cosas compartan. Unir, por ejemplo, un artefacto lavarropas con yerba mate o con la soledad puede ser pensado como imaginativo por lo extraño o lejano de la asociación pero no por su innovación. Creo que estos dos sentidos están comprendidos en la idea de imaginación creativa.

Es importante remarcar que esta imaginación creativa no forma parte de la explicación de las emociones ficticiales en la posición de Currie. De hecho, el autor no la identifica hasta 2002 en su libro, tiempo después de haber desarrollado en completo su teoría de la reacción emocional. Puede que parte de la razón resida en que los autores consideran que la imaginación de cambio de perspectiva -en contraste con la creativa- es "más pasible de ser descripta y analizada" (2002, p. 11) puesto que ciertos aspectos de la imaginación creativa pueden parecernos mágicos o inexplicables. En este sentido, usualmente atribuimos este tipo de imaginación al artista creador de una obra y no a aquel que la contempla. Es importante notar este tipo de imaginación porque formará parte de mi solución al problema en el capítulo 7. Parte de la solución consiste en explicar el consumo de la ficción como un proyecto imaginativo que involucra no sólo el cambio de perspectiva sino también la asociación creativa.

Una vez comprendidas las funciones y características de la imaginación, podemos emprender el camino de solucionar el aspecto psicológico de la paradoja de la ficción. Recordemos que el aspecto psicológico consistía en especificar cuáles eran las condiciones psicológicas que de hecho permitían y hacían posible que la emoción surgiera a partir de la no-creencia. Pasemos a esta cuestión.

5.3 El problema psicológico

En su artículo "The Paradox of Caring" (1997) Currie establece dos requisitos que debe cumplir una solución a la paradoja de la ficción. Por un lado, establece que una buena teorización acerca de la reacción emocional no debe apelar a mecanismos psicológicos nuevos o, mejor, debe hacer uso de los mecanismos psicológicos establecidos por la teorización actual de la ciencia

de la psicología. Por el otro lado, Currie sostiene que va a respetar un requisito que le atribuye a Moran en su artículo (1994) acerca de que una solución adecuada debe tratar no sólo con los casos de reacciones emocionales con la ficción si no también con aquellos casos de emoción que refieren a situaciones no actuales. En efecto, Moran sostiene que los casos de emoción dirigida a las obras representativas no son casos “desviados” dado que existen muchos casos que consideraríamos normales que dirigen la emoción a situaciones no actuales como, por ejemplo, situaciones muy remotas en el pasado, o situaciones que podrían haber pasado y no pasaron, tanto a mí como a otra persona. Estos dos requisitos que deben cumplirse, tienen un lugar natural en la teoría de Currie. Por un lado, y para cumplir el requisito de Moran, porque Currie sostiene que la emoción ficcional se da en un contexto imaginativo, que fácilmente puede extender a situaciones “no canónicas” de la emoción y por otro lado, porque dada la apelación de la simulación como imaginación Currie puede echar mano a lo que en filosofía de la mente se llama “teoría de la simulación”, una teoría propuesta por otros para explicar otro fenómeno –que veremos en breve a qué se refiere- y postularlo como el fenómeno central en la emoción ficcional.

Antes de explicar este aspecto quisiera referirme a una reformulación que hace Currie de la paradoja de la ficción. Según el autor la paradoja no encierra un solo problema como se piensa sino dos. Por un lado, y como ya hemos visto, la paradoja encierra el problema de cómo puede ser que haya emoción si, en la contemplación de la obra, no existe creencia en el objeto de la emoción. A este problema, Currie lo rebautiza “problema de la creencia”. Pero, por otro lado, afirma el autor, existe otro problema asociado que tiene que ver con la relación que establecemos los espectadores de la obra con los personajes de la ficción. Como hemos visto en el capítulo 2 esta paradoja sostiene que mientras contemplamos la ficción nos sorprendemos estando del lado o teniendo una actitud positiva por personajes que en la vida real despreciaríamos o hacia los que tendríamos una actitud negativa (y viceversa, teniendo una actitud negativa hacia personajes a los que si existieran les tendríamos afecto). El punto central de este problema –que Currie llama el problema de la personalidad- es que pareciera que existe una disanalogía

central entre las actitudes que tenemos hacia las personas y las actitudes que tenemos hacia los personajes⁵⁹. Así, según el autor, una teoría acerca de la reacción emocional de los espectadores de una obra de arte narrativa tiene que dar solución a ambos aspectos de la misma.

La idea central de solución al problema psicológico consiste en afirmar que así como apelamos a la simulación para empatizar con personas de la vida cotidiana, apelamos a los mismos mecanismos de simulación para empatizar con los personajes de ficción. La idea consiste en afirmar que nuestra comprensión de o empatía con los seres humanos es un proyecto imaginativo que apela a la simulación y, de la misma forma, nuestra empatía y comprensión de los personajes de ficción es un proyecto imaginativo que apela a la simulación. Así, la posibilidad psicológica de la solución se basa en la

⁵⁹ Este asunto relacionado con la contemplación de la obra de ficción trae a colación una posición posible con respecto al problema. Esta posición podría sostener que mientras que no creemos en los personajes de la obra representativa, nuestra emoción no está dirigida hacia ellos sino que está dirigida hacia personas en la vida real a quien los personajes nos hacen acordar. De modo que los personajes de una obra de ficción son meros arquetipos que nos hacen acordar a gente real quienes son, en última instancia, aquellos hacia dónde se dirigen nuestras emociones. Por lo tanto, la paradoja de la ficción se resuelve diciendo que nos emocionamos pero que nuestras creencias son acerca de gente real sobre la que sí creemos en su existencia. Esta posición particular presenta una solución alternativa al problema pero no la trataremos en esta tesis. La razón es que no parece una solución adecuada. El primer motivo por el que no parece adecuada es porque en ciertos casos no queda muy en claro hacia qué persona se dirige la emoción. Supongamos que yo veo la serie *Breaking Bad* acerca de un oscuro profesor de química de colegio secundario que decide hacerse traficante de drogas. Este personaje en el transcurso de la serie comete actos muy condenables y, sin embargo, yo como espectador albergo la esperanza de que le vaya bien en sus objetivos. A pesar de esto, yo jamás querría que le vaya bien a un narcotraficante. Sin embargo, si esta posición acerca de la paradoja de la ficción es correcta, esta emoción de simpatía que yo albergo es explicada por una simpatía que yo albergo por una persona que existe ¿pero qué persona? Por un lado, yo no conozco a ningún narcotraficante o sea que no puede ser una persona de mi círculo íntimo; por otro lado, para todo narcotraficante del que he oído hablar albergo la esperanza de que le vaya mal, no bien. En este sentido, pareciera que esta teoría acerca de la emoción, falla. Además, cuando yo miro “*Breaking bad*” estoy interesado en saber qué le pasa a ese personaje en particular, no en cómo le va a los personajes que éste pueda representar. No leo, por así decirlo, las noticias policiales del diario a ver cómo le va a los narcotraficantes reales, espero al próximo episodio de la temporada para ver cómo le va al protagonista. Supongamos que yo miro una película sobre la vida de Juan Domingo Perón, en el medio de la película se plantea la situación de que Perón es exiliado en Madrid. Sin embargo, a pesar de que yo sé que Perón será capaz de volver al país, no pierdo interés en cómo se desarrolla la película. La razón es que, en ese momento mientras contemplo la obra, me interesa el personaje Perón y no la figura histórica. Creo que estos son dos buenos motivos para desechar la teoría de una emoción redirigida a personas “de carne y hueso”.

naturalidad que comporta para nosotros utilizar los mecanismos que usamos para los humanos en la comprensión de los personajes de las obras representativas. Esto llama a dos explicaciones: por un lado, qué quiere decir que hacemos uso de la simulación para comprender a otros seres humanos y, por el otro lado, cómo es que usamos esa misma simulación para comprender y empatizar con los personajes de ficción. Vayamos por partes.

5.3.2. La simulación como teoría acerca de la lectura de mentes

Como toda teoría filosófica, la teoría de la simulación tiene varias versiones. Muchos filósofos han trabajado en ella, entre los más prominentes están Gordon (1986, 1987) -que la propuso por primera vez-, Jane Heal (1986), Alvin Goldman (1989, 2009) y, por supuesto, Gregory Currie (1995b). Además, la teoría ha sido apoyada por teóricos de otras disciplinas: Galese -neurólogo- (1998) o Harris (2000) -psicólogo del desarrollo-. Así, es difícil sostener que existe una caracterización estándar de la teoría y si bien todas retienen ciertos rasgos más o menos esenciales, algunas diferencias menores pueden resultar en “teorías de la simulación” distintas. En este apartado utilizaremos la caracterización de la teoría de Gregory Currie. El motivo es pragmático: queremos entender la manera en que Currie explica el consumo de ficción, para eso es preciso que entendamos la teoría de la simulación, entonces, qué mejor que explicar la teoría de la simulación como el propio Currie la entiende.

La teoría de la simulación postula que la práctica del *mindreading* o *lectura de mentes* es esencialmente un proceso de simulación. Pero ¿qué es la lectura de mentes?

La lectura de mentes es esa habilidad que desplegamos cuando intentamos predecir o explicar la conducta de otras personas. Pongámonos un poco más precisos para explicar en qué consiste esta habilidad. Supongamos que queremos explicar por qué un amigo se levantó de la mesa en el medio de la cena, se dirigió a la cocina, abrió la heladera, sacó una botella de agua, volvió a la mesa, sirvió agua y se tomó su vaso de un sólo trago. Una explicación plausible –y, por cierto, bastante obvia- de esta acción es que nuestro amigo **quería** saciar su sed y **creía** que a) el agua saciaría su sed y que b) había una botella de agua en la heladera. Así, nosotros le adscribimos a

nuestro amigo un **deseo** (saciar su sed) y ciertas **creencias** (que el agua quita la sed y que hay una botella de agua en la heladera). De manera inversa, si le adscribiéramos a nuestro amigo la creencia de que el agua está en la heladera y que calma la sed y luego el deseo de saciar la sed, podríamos predecir que se va a levantar a buscar el agua o nos va a pedir a nosotros que lo hagamos. Los psicólogos cognitivos sostienen que nuestra práctica de lectura de mentes consiste, entonces, en explicar (o predecir) la conducta de los demás -o de nosotros mismos- valiéndonos de estas atribuciones de deseos y creencias. Así, en algún sentido podemos afirmar que estas creencias y deseos son la causas⁶⁰ de las conductas porque si no lo fueran ¿por qué somos tan exitosos en nuestra predicción? La razón por la que esta práctica se llama lectura de **mentes** tiene que ver con algo que vimos más arriba: se considera que tanto las creencias como los deseos son *estados mentales*. Las creencias y los deseos son eventos que suceden “en nuestra mente” y por lo tanto no son directamente observados por nosotros como sí es observada la conducta de nuestros amigos o sus estados físicos particulares. De modo que adscribir creencias y deseos a otros resulta una práctica de *mindreading* o *lectura de mentes*. Nosotros accedemos a ciertos datos de la conducta ajena (verbal o física) y en base a eso *conjeturamos* cuales pueden ser sus deseos y creencias, a través de lo cual determinaremos por qué se actuó de la manera en que se actuó o cómo se va a actuar de aquí en adelante.

Ahora bien, la teoría de la simulación sostiene que, aquel que quiere predecir una conducta hace de cuenta que está en la situación del otro y se pregunta qué haría él mismo en ese lugar. Este movimiento es considerado imaginativo o de simulación. La persona *simula* que está en la situación del otro, se pregunta a sí mismo qué haría y concluye que el otro haría exactamente *lo mismo*. Así, la teoría sostiene que una suposición implícita en nuestra práctica de simulación es que todos actuamos de la misma manera - aunque, claro, esto no siempre se cumple-. Frases de sentido común como “Vos harías lo mismo” o “Ponete en mi lugar” o “Vos lo estás viendo de afuera” -en un tono de reproche- parecen recoger la idea central de esta teoría: tenemos la capacidad de pretender que nosotros mismos estamos en un lugar

⁶⁰ O sucesos concomitantes a las causas.

en que *no* estamos y utilizamos esta habilidad para entender la conducta del otro⁶¹. Es importante notar que lo que dice la teoría de la simulación es que simulamos estar en el lugar del otro y **no ser el otro**. Nos preguntamos a nosotros mismos qué haríamos *nosotros* en la situación del agente que queremos predecir.

Supongamos un ejemplo simple: en un partido de tenis, para determinar hacia dónde va a dirigir la pelota mi oponente es preciso que yo me imagine en su posición en la cancha. Una vez que me imagino esto, me pregunto hacia donde dispararía yo y concluyo que mi oponente va a disparar hacia el mismo lugar. De la misma manera, si yo quisiera anticipar la próxima jugada de mi oponente en el ajedrez, es preciso que me imagine a mí mismo intentando eliminar el rey blanco (que en esta partida estoy tratando de defender). Simular la posición del otro implica, en este caso, que yo simule una meta opuesta a la que, de hecho, tengo. No es que yo simule ser el otro, es que simular su posición implica modificar -de manera pretendida- mis propios deseos. Esta estrategia también puede utilizarse para *explicar* conductas ajenas -y no sólo para anticiparlas o predecirlas-. Si mi oponente hizo una jugada sorpresiva, seguramente, yo me pregunte por qué la hizo. Así, yo puedo inferir que tiene una estrategia que yo no había previsto, una que me hubiera llevado *a mí* -si yo estuviera en su situación- *a hacer esa jugada*. Así, deberé simular que llego a esa estrategia a partir de ciertos pensamientos que supongo que la otra persona tiene y que a partir de esto, hago la movida que acabo de observar. La simulación de la situación del otro puede requerir simulaciones de todo tipo. En el caso del partido de tenis, lo único que requiere es que yo me imagine del otro lado de la cancha. En el caso del ajedrez puede requerir que yo imagine tener un deseo que no tengo: comer el rey blanco (cuando de hecho quiero comer el rey negro). Además, si estoy jugando contra alguien menos experto, puede requerir que yo simule un nivel de habilidad distinto al que tengo. Todo vale: modificar mi situación geográfica, mis deseos, mis creencias, mis habilidades, etc.

⁶¹ O para entendernos a nosotros mismos. Yo puedo preguntarme ¿qué haría si viniera un ladrón? Así, puedo imaginarme a mí mismo en una situación en la que no estoy y ver cuál sería mi respuesta ante tal situación.

Existen, sin embargo, otras teorías acerca de cómo funciona la lectura de mentes⁶². Nombraré, brevemente, dos teorías rivales⁶³. La teoría de la racionalidad sostiene que en la práctica de la interpretación, el intérprete asume que el agente objetivo es un ser racional que actúa acorde a un modelo normativo de inferencia y elección de situaciones favorables. Así, sostiene esta teoría, enfrentados a la conducta de otro, suponemos de entrada que su conducta tiene ciertos patrones mínimos de racionalidad. Por supuesto -sigue la teoría- esta racionalidad puede no cumplirse en los agentes; sin embargo, la cantidad de casos en las que no se cumple es mínima. El problema central de esta teoría es que resulta difícil definir cuáles son esos *patrones mínimos* de racionalidad, i.e., cuales son las reglas de la lógica que respeta la mayoría de las personas a rajatabla -si alguna- pero sobretodo, cuales son los criterios que determinan la elección de un curso de acción por sobre otro.

La teoría mayormente aceptada acerca de cómo sucede el proceso de *mindreading* en la literatura es, sin embargo, la teoría de la *teoría folk* (de ahora en más “teoría de la teoría” o T.T.). La teoría de la teoría sostiene que nuestra interpretación de la conducta de los otros se da mediada por una teoría de sentido común (o *folk*) de la psicología del ser humano. Esto es, cuando interpretamos (explicamos o predecimos) la conducta de los otros, lo que hacemos es hacer uso de una teoría de sentido común sobre cómo se comporta la gente. En esta teoría los términos *deseo* y *creencia* que refieren a los estados mentales, son entendidos como términos de tipo teórico -o sea términos que refieren a estados no observables-. Por otro lado, la conducta observable de los demás nos permite corregir o confirmar las conjeturas que hacemos valiéndonos de estos términos teóricos. Ahora bien, es trabajo de los defensores de la T.T. explicar de manera acabada qué es lo que consideran que es una teoría, puesto que este término resulta central a su posición. En principio una teoría es aquel cuerpo de conocimientos constituido por ciertas

⁶² Si bien, todas estas teorías acuerdan en que la práctica del *mindreading* es una especie de *interpretación* de la conducta de los otros. Así, para todas existe un *intérprete* que busca dilucidar o interpretar la conducta de un *agente* adscribiéndole deseos y creencias -estados mentales que no son directamente observables-.

⁶³ La razón por la que me embarco en esta explicación es para mostrar que la teoría de la simulación no es la única teoría acerca de la empatía o lectura de mentes que la psicología cognitiva propone.

leyes que relacionan los términos teóricos (los deseos y creencias) con ciertas conductas observables. Así, la T.T. debe sostener que la explicación de la conducta se hace en base a la subsunción de ciertas leyes similares a las científicas de la forma “si alguien **desea** X y **cree** que Y es el medio para conseguir X, entonces hará Y”. Parte de las dificultades de estas teorías consisten en que hasta el momento nadie ha determinado cuáles son las leyes de esta teoría *folk*.

Los partidarios de la teoría de la simulación, por su parte, sostienen que su teoría explica mejor la fenomenología del sujeto que utiliza la habilidad de lectura de mentes. Nadie diría que cuando explicamos el comportamiento de cualquier persona utilizamos sus deseos y creencias como si fueran términos teóricos inobservables y, que luego, los sometemos a leyes empíricas generales. Además, los teóricos de la simulación citan un experimento de Kahneman y Tversky (1982) en su favor. En éste se cuenta la historia de dos viajeros que quedan atascados en el tránsito y llegan 30 minutos tarde a sus respectivos vuelos. Cuando llegan a la ventanilla al primer viajante se le anuncia que su vuelo despegó en tiempo, mientras que al segundo se le informa que su vuelo también se retrasó pero que finalmente despegó 5 minutos antes que él llegara. Cuando se les pregunta a los examinados quién cree que estará más molesto por la noticia (el primer viajante o el segundo) los examinados responden en un 96% de los casos que el segundo viajante estará más molesto. Si adoptamos la teoría de la teoría deberíamos decir que los examinados llegaron a tal conclusión en base a alguna ley que permita inferir la molestia relativa de los viajeros. Sin embargo, una ley teórica que hable acerca de “molestias relativas” parece una ley demasiado específica y extraña. Los teóricos de la simulación, en cambio, proponen la explicación más intuitiva de que el examinado llegó a su conclusión poniéndose en el lugar de cada uno de los dos viajeros e imaginando como se hubiera sentido él mismo en esa situación.

Sin embargo, los teóricos de la teoría sostienen que la explicación y la predicción de conductas ajenas no depende de nuestra capacidad de razonamiento teórico. Los humanos conjeturamos que un sujeto desea algo, cree algo y luego, en base a ciertas leyes de psicología de sentido común y

utilizando nuestra capacidad de razonamiento teórica hacemos una predicción o explicación. En este sentido, el ser humano no participa en la confección de una *teoría psicológica*. Por su parte, la teoría de la simulación supone que ingresamos en un *sistema de decisión práctica* creencias y deseos *fingidos* o *pretendidos* (aquellos que más arriba llamamos deseos¹ y creencias¹) y nuestro *sistema de decisión práctica* nos informa qué es lo que haríamos nosotros si estas creencias y deseos fueran reales. A veces la literatura se refiere a estos deseos y creencias fingidos o simulados como *off-line*. Así, nuestro sistema de decisión práctica puede o bien resultar en una conducta determinada cuando las creencias y deseos no son *fingidas* (o imaginarias) o bien en una predicción o explicación cuando estos deseos y creencias son *fingidas*.

Esta habilidad de simulación que, según los simulacionistas, desplegamos a la hora de hacer nuestro *mindreading* es la misma que desplegamos a la hora del juego de ficción del que hablábamos más arriba. Los psicólogos sostienen que cuando jugamos a estos juegos de simulación desplegamos nuestra capacidad simbólica. De esta manera, la simulación estaría con nosotros desde la más tierna infancia y luego de formar parte del juego podría formar parte de nuestra habilidad de *mindreading*⁶⁴.

De esta manera, los teóricos de la simulación suponen que toda habilidad de *mindreading* requiere de cierta habilidad para simular o imaginar. Una falla en la capacidad de simulación puede abreviar en una falla en la lectura de mentes⁶⁵.

Habiendo visto en qué consiste la teoría de la simulación y qué fenómeno de nuestra psicología explica, pasemos ahora a la extensión que Currie hace de ella a una teoría de la reacción emocional en las obras de arte representativas.

⁶⁴Esta habilidad no deja de formar parte de nuestros juegos de simulación cuando somos grandes. Qué es actuar o mentir si no es jugar un juego de simulación sofisticado. Volveremos sobre esto más adelante.

⁶⁵ Así, los teóricos de la simulación suponen que el autismo donde el niño parece tener una habilidad de lectura de mentes muy limitada, es consecuencia de una falla en la imaginación, de una incapacidad de simulación. Por lo que, también, esto debería abreviar en una falta de reacción emocional ante las obras de arte representativas.

5.3.3 La simulación como comprensión de personajes de ficción

Según Currie toda contemplación de una obra de arte representativa o narrativa es una simulación en alguna medida. Así, según el autor, aquel que contempla una obra de arte simula los estados de un *reader of fact* (o lector de hechos o noticias) que se entera de los hechos que suceden en la obra como si fueran hechos de nuestra vida cotidiana protagonizados por personas reales y no por personajes ficticios. De esta manera, el espectador *hace de cuenta* que se está enterando de los hechos de la ficción como si fueran reales. O, lo que es lo mismo, toma la perspectiva de un espectador que ve hechos reales – aunque éste es un espectador hipotético-. De esta manera, simular este rol de un *lector* de hechos⁶⁶ hace de la obra representativa una especie de instrumento o lista de instrucciones que me dice qué es lo que tengo que imaginarme.

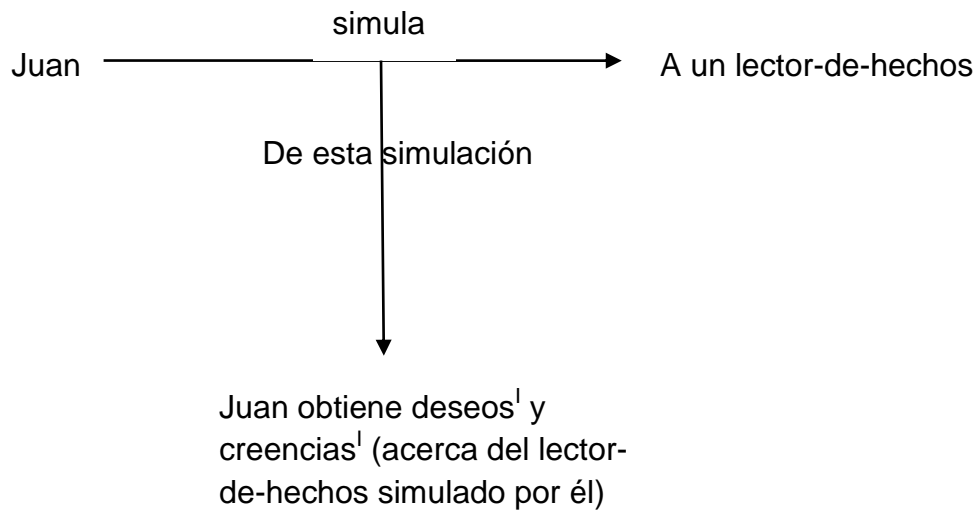
Ahora bien queríamos comprender cómo pueden importarnos, de hecho, los destinos de los personajes de ficción, a pesar de que no creemos en ellos. Sabemos, por un lado, que la empatía o la lectura de mentes se hace a través de la simulación y, por el otro lado, sabemos que cuando contemplamos una obra de arte representativa simulamos a un lector hipotético de hechos. ¿Cómo habríamos de sentir algo por un personaje de la obra si, en realidad, simulamos a una persona hipotética que está de alguna manera desapegada de la obra?

La razón es que este espectador hipotético, a la hora de comprender los eventos de la obra y comprender las motivaciones de los personajes para actuar debe hacer uso de la simulación para comprender a los personajes de ficción (puesto que este es el medio por el cual comprendemos a los demás). De esta manera, Juan simula que es un espectador que intenta saber por qué actúan los personajes de la obra y que los toma como personajes de la vida cotidiana. En este emprendimiento, el espectador simulado por Juan simula los estados mentales de los personajes de la obra. Ahora bien, simular los estados

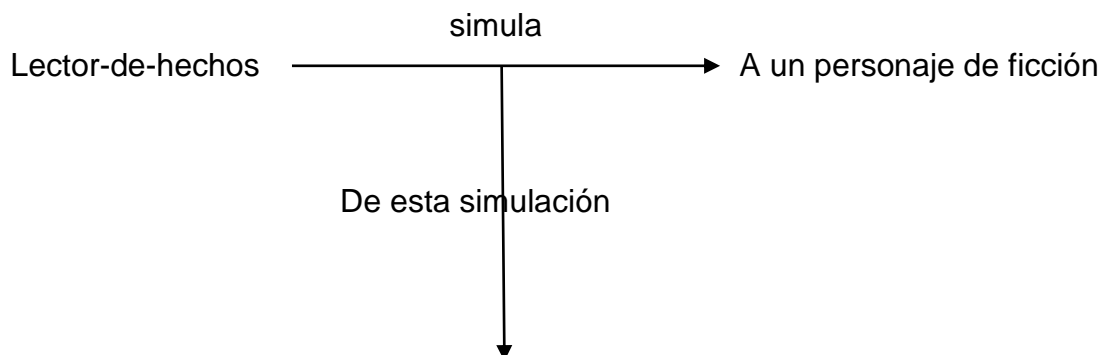
⁶⁶ Currie, 1997, p. 68. Como vemos, el ejemplo de Currie, es el de un lector. El ejemplo se puede extrapolar a otras artes narrativas sin problemas. Sin embargo, es preciso tener en cuenta que -en el caso del cine- Currie sostiene que hay un sujeto hipotético que aprende hechos reales que no hace de cuenta que ve a los personajes. El espectador ni ve a los personajes, ni hace de cuenta que los ve; simplemente, se entera de los hechos por medios visuales y auditivos (Currie, 1991).

simulados de otro, hace que yo tenga exactamente los mismos estados que aquel del que estoy simulando. Este es un diagrama de las simulaciones involucradas en la contemplación de una obra:

Paso 1:



Paso 2:



A) el lector-de-hechos obtiene: deseos¹ y creencias¹ acerca de los personajes de ficción.

B) Juan obtiene: los mismos deseos¹ y creencias¹ acerca de los personajes de ficción.

Así, simular los estados de creencia y deseos de otros da como resultado tener creencias¹ y deseos¹ pero, paralelamente, simular creencias¹ y deseos¹ da como resultado tener *las mismas* creencias¹ y *los mismos* deseos¹. De esta manera, las creencias y deseos de los personajes de la obra son simulados por el lector-de-hechos y pasan a ser creencias¹ y deseos¹, a su vez, cuando como Juan las simula obtiene también, las mismas creencias¹ y deseos¹. Dice Currie al respecto:

“¿Por qué esta diferencia entre simular una creencia y simular una creencia¹? Recuérdese que la simulación es el intento de replicar los estados mentales de otros en la propia mente. La simulación intenta llevarme tan cerca como sea posible al estado mental de otro siempre y cuando se constriña de darme creencias y deseos sobre los cuales serían inapropiado actuar. La solución es darme estados¹: estados como las creencias y los deseos en algunos aspectos pero diferentes a ellos en que están desconectados de la acción. Pero si el estado que busco replicar es él mismo un estado *offline* (un estado¹), no hay peligro en que yo tenga ese mismo estado, de modo que mi replicación consista en tener ese mismo estado.” (1997, p. 69).

De esta manera, la propuesta consiste en que cuando alguien contempla una obra de arte representativa, simula o toma el rol de un lector (o espectador) hipotético que aprende acerca de ciertos eventos que llevan a cabo ciertos personajes. Al simular con este lector-de-hechos, el espectador llega a tener versiones *offline* (o estados¹) de sus estados mentales, incluyendo aquellos estados mentales *offline* que tiene el lector, producto de su simulación de personajes de ficción de la obra.

El problema psicológico queda entonces respondido con respecto a cómo, de hecho, podemos tener emociones sin creencias. Las emociones son producto de nuestros estados simulados, de nuestras simulaciones. Además, con esta respuesta se respetan los requisitos que se habían planteado como centrales para responder la pregunta. Por un lado, no se plantea ningún mecanismo psicológico nuevo o especial para responder al problema de las reacciones emocionales a la ficción ya que es el propio mecanismo de simulación presente en nuestra interacción con los demás aquel que es el responsable de nuestras reacciones emocionales a las obras representativas. Por otro lado, el requisito de Moran que exigía que se le dé tratamiento no sólo

a las respuestas emocionales a las obras de arte representativas sino a las que, de modo similar, surgían de la consideración de situaciones no actuales, o de un pasado remoto, etc. La respuesta de Currie es que todas estas reacciones emocionales responden al mismo mecanismo: la simulación. De esta manera, no es cierto que toda emoción provenga –como ya habíamos visto- de las situaciones usuales y de la creencia que se genera a partir de ellas, nuestra imaginación –vía simulación- nos provee de emoción en situaciones distintas a la contemplación artística.

Junto con este nos restaba otro problema que habíamos llamado el problema de la “personalidad” ¿Por qué nos gustan los personajes ficticios que en nuestra vida cotidiana despreciaríamos (o viceversa)? La respuesta de Currie es bastante directa. La idea es que una obra de arte representativa no sólo me lleva a imaginar que me entero de cosas sino que, además, me lleva a compartir un punto de vista. ¿Qué punto de vista? El punto de vista del narrador o del autor implicado. Así, mientras mira “El exorcista” Juan es llevado a compartir una visión de terror acerca de los hechos que suceden, en consecuencia, al ver que Regan tuerce su cabeza siente terror y pena por su madre. Del mismo modo, Juan puede ver película de humor negro, en dónde ciertos hechos trágicos suceden pero, al compartir una mirada más bien humorística con el autor implicado, puede reírse ante estos hechos. En el mismo sentido, la serie “Breaking bad” me invita a simular un punto de vista según el cual un traficante de drogas duras puede ser redimido, de ahí, que el personaje principal me caiga simpático⁶⁷. Según Currie, este cambio de punto de vista se vería facilitado por cierta disposición natural a “estar de acuerdo” (*in tune*) con los demás, junto con una tendencia y un gusto por probar otras perspectivas, junto con esa fuerza natural que sentimos por querer parecernos a aquellos a los que se nos presentan como atractivos.

En lo que sigue, vamos a ver algunas dificultades que debe enfrentar la posición de Currie.

5.4 Algunas críticas

⁶⁷ Este aspecto de la teoría de Currie choca directamente con la resistencia imaginativa de la que habíamos hablado antes en el capítulo 4.

Cómo hemos dicho al principio del capítulo, las posturas de Walton y Currie presentan una raíz similar. En esencia, ambas suponen que la obra de arte representativa es un instrumento o *prop* a través del cual el lector/espectador entra en un juego de ficción o simulación que genera ciertas sensaciones y cambios corporales. A partir de ahí, quizá, las propuestas divergen. En este sentido, la postura de Currie se muestra un poco más completa, dado que asume que este proyecto imaginativo está posibilitado por una capacidad mental que es la imaginación que tiene la habilidad de simular o cambiar de perspectiva. Esta simulación está presente no sólo en la contemplación de las obras representativas sino también en la comprensión de otras mentes y en las emociones dirigidas a hechos posibles, o pasados remotos. Resta pensar entonces, si las críticas que le he hecho a la postura de Walton se aplican o no, a la postura de Currie.

Recordemos que una de mis críticas centrales a Walton sostenía que ciertos aspectos esenciales de los juegos de ficción –en particular el aspecto activo por parte del/los participante/s de los juegos de ficción- no se sostenían en la contemplación de una obra de arte representativa. Así, mientras un juego de ficción tiene como componente esencial un aspecto performativo en donde los participantes tienen el poder de cambiar la ficción, en la contemplación de la obra este aspecto no se retenía. Sin embargo, la postura de Currie es ligeramente diferente a la de Walton, puesto que aquello que imagina el espectador/lector es, justamente, que cumple un papel pasivo de lector-de-hechos. En este sentido, Juan juega a un juego de ficción en dónde él mismo no puede participar de la ficción, simplemente juega a enterarse qué es lo que sucede. Bajo esta asunción la propuesta de Currie parece esquivar mis críticas acerca de una pasividad contrastante con la característica esencial performativa de un juego de ficción. Sin embargo, es posible argumentar que Currie propone un juego de ficción que rompe ciertas características esenciales a los juegos de ficción –un juego de ficción, en donde el participante carece de la capacidad performativa esencial a los juegos de ficción-. La propuesta sería similar a proponer que alguien juegue al fútbol sin pelota o sin arcos. Si esto sucediera aunque algunos componentes estructurales se mantendrían (habría jugadores, líneas, árbitros, etc.) otros componentes también esenciales

faltarían: la pelota, los arcos. En una comunicación personal, Currie me manifestó que quizá juego de ficción no sea el término apropiado para llamar a estas prácticas. Independientemente de esto, lo que supongo que Currie quiere retener de los juegos de ficción es la idea de que en ellos hacemos de cuenta que algo es verdadero independientemente de su valor de verdad. En este sentido, acuerdo con Currie, en que este es un factor determinante en la reacción emocional de los espectadores de obras representativas⁶⁸.

Volviendo a la cuestión de si mi crítica puede o no hacerse extensiva a Currie, mi respuesta es que sí pero de una manera distinta. No es cierto que Juan cuando mira “El exorcista” juega un juego de ficción en el mismo sentido en el que un niño juega al auto con una caja de cartón. Ahora bien, la propuesta de Currie pone de manifiesto un punto común entre ambas experiencias. Tanto en el juego de ficción como en la contemplación de una obra de arte, el participante/espectador hace de cuenta que ciertas cosas son verdaderas, independientemente de su valor de verdad. En este sentido, existe una similitud significativa entre jugar un juego de ficción y contemplar una obra de arte representativa. Pero esto no nos debe tapan el hecho de que hacer una cosa y hacer otra son dos cosas distintas: jugar un juego de ficción es estar involucrado en una actividad que nos permite participar interactivamente creando, por así decirlo, realidades distintas; en cambio, contemplar una obra de arte representativa no modifica la realidad que se nos propone.

En relación con esto, también podemos preguntarnos si la crítica de Moran al proyecto de Walton puede extenderse al proyecto de Currie. La respuesta aquí es positiva. Recordemos que tal crítica residía en mostrar cómo ciertos aspectos no representativos de las obras de arte incidían en nuestra reacción emocional. Así, estos aspectos que resaltaban el aspecto convencional de la obra de arte o que no consistían en absoluto en representar nada (la música, la comprensión del tiempo, las metáforas utilizadas) eran parte constituyente de la emoción. Es porque *Noche Estrellada* de Van Gogh

⁶⁸ Aunque no acuerdo con él en que este sea el único factor. Más sobre esto en el capítulo 7.

tiene esas pinceladas conspicuas que nos emociona tanto, es el parlamento poco natural de Hamlet que nos hace sentir escalofríos, etc.

Creo que esta crítica puede extenderse a la posición de Currie. En efecto, no existe ningún componente en la teoría de Currie que no apele a los aspectos representativos. En este sentido, las propuestas de Currie y Walton son gemelas: las obras de arte son un mero *prop* que me ponen a imaginar ciertas cosas e imaginar es, en este sentido, hacer de cuenta que tal o cual cosa es verdadera. Así, uno puede llevar la teoría de Walton y Currie al extremo y sostener que entonces un reporte militar de aquello que sucede en Romeo y Julieta nos pondrá a imaginar los estados relevantes que nos llevará a las emociones o cuasi-emociones adecuadas. Pero nosotros sabemos que no es así, puesto que un reporte militar, por más que liste todo lo que hay que listar que tenemos que imaginar como un lector-de-hechos, no nos emocionaría como la obra en su forma original y, quizá, no nos emocionaría en ningún sentido.

Por último quisiera explicitar dos críticas adicionales a la postura de Currie. Por un lado, explicitaré las críticas de Noel Carroll a la postura simulacionista. La razón es que si bien considero que estas críticas en última instancia no son atinentes, ponen de manifiesto un aspecto importante de la teoría de Currie que quiero resaltar. Por otro lado, en la exposición de las críticas de Carroll, quedará en claro un desacuerdo importante que tengo con la presentación las soluciones de Currie, referente a la propuesta de la simulación como mecanismo de comprensión de los personajes de las obras de arte representativas.

En su libro *The Philosophy of Motion Pictures* Carroll (2008) ensaya, o más bien, actualiza una postura propia acerca de la reacción emocional en el cine. Esta posición, que veremos en el próximo capítulo, le da pie al autor para explicitar algunas críticas a la postura simulacionista de Currie. Las críticas apelan a la idea de que ciertas reacciones emocionales que tenemos cuando contemplamos cine son imposibles de explicar apelando a la teoría de la simulación. Estas críticas se pueden dividir en tres tipos (siguiendo a Balmaceda 2012): críticas que refieren a la gran diferencia de estados

mentales que existen entre los espectadores y los personajes de ficción, críticas que refieren a la incapacidad del espectador para imaginar situaciones ficcionales dada su diferencia radical con las situaciones reales a las que está acostumbrado y críticas que refieren a una falta de paralelismo entre las emociones del espectador y las de los personajes de ficción.

Con respecto a las dos primeras críticas, una afirma por un lado que, los héroes o heroínas del cine tienen creencias y deseos tan disímiles de los que pueden tener los espectadores que resulta imposible que la simulación de los estados mentales de los personajes por parte de los espectadores resulte adecuada (Carroll, 2008 p. 173). La idea es que mientras que ante una ofensa cualquier espectador normal en el lugar del personaje iría a tribunales, Rambo se armaría hasta los dientes y saldría a asesinar a todos aquellos que lo hayan ofendido. En este sentido, afirma Carroll, el espectador está mal preparado para simular a los personajes de ficción, dada la diferencia radical de deseos y creencias que existen entre unos y otros. Por otro lado, la segunda crítica afirma que las películas fueron construidas de manera simple para ser entendidas fácilmente por gente simple y no se parecen en nada a las situaciones complejas que se nos presentan en la vida cotidiana (Carroll 2008 p. 173). En este sentido el contexto de ficción no está hecho para ser comprendido a través de la teoría de la simulación, como pretende Currie.

Con respecto a la primera crítica, pareciera que esta no toma en cuenta un aspecto esencial de la teoría de la simulación que es aquellos ajustes que el simulador hace para simular el proceso de toma de decisión de aquel a quien intenta simular. En este sentido, es cierto que el espectador medio es distinto al personaje de Rambo, que es más violento y salvaje, pero también es cierto que en una simulación, el simulador hace ajustes: y en este sentido es probable que simule las creencias, deseos e incluso puntos de vista de Rambo para simular de manera más o menos fiable sus estados mentales, y explicar o predecir, así, su conducta. No parece, en este sentido, que exista ninguna dificultad de hecho que le permita a un ser humano simular a *nadie* en particular. Más aun considerando que es la obra de arte representativa la que le da la pauta al espectador acerca de qué es lo que tiene que simular. De esta manera, la película de Rambo, si está bien construida, debe darle al espectador

la información suficiente para que este pueda hacer fácilmente los ajustes relevantes y simule los estados mentales pertinentes de modo que se pueda explicar la conducta del personaje de una manera correcta.

La segunda crítica, por su parte, no parece considerar que la simpleza de los espectadores, puede explicar por qué, las películas estén construidas para ser entendidas por los mecanismos naturales de predicción y explicación de la conducta de otros. En este sentido, una película más fácil de comprender para un espectador medio no es aquella que desnaturaliza su comprensión de los demás y hace que el espectador deba apelar a mecanismos nuevos de comprensión, sino al contrario. En este sentido, parece que, al contrario de lo que afirma Carroll, las películas deben construirse de modo que los espectadores utilicen la teoría de la simulación para entender ciertas situaciones. De hecho, este es parte del punto central de Currie acerca de la factibilidad psicológica de una respuesta al problema de la reacción emocional ante las obras de arte. Como vimos antes, son los mismos mecanismos que utilizamos para comprender a los otros en nuestra vida cotidiana aquellos que utilizamos para comprender a los personajes de las obras representativas. *Pace* Carroll, esto le da factibilidad a la respuesta y no al contrario.

Sin embargo, puede que haya que refinar un poco más el punto de Currie aquí, porque, por otra parte, no parece que el contexto de la vida cotidiana pueda importarse con facilidad al contexto de la contemplación de una obra de arte representativa. Ambos contextos presentan diferencias notables (que veremos más adelante en el capítulo 7) y en este sentido, puede que para explicar nuestra comprensión de los personajes de ficción no baste únicamente con exportar sin mayores especificaciones la teoría de la simulación a la comprensión de personajes ficticios. Esto me da un pie para explicitar un desacuerdo que tengo con la presentación de Currie de la teoría de la simulación. En efecto, en su postulación de la teoría de la simulación como mecanismo de comprensión emocional de las obras representativas, Currie presenta a esta teoría como si fuera la única o como si fuera la más aceptada en el terreno de la comprensión de los otros en nuestra vida cotidiana. Sin embargo, esto dista mucho de la realidad. Como hemos visto más arriba, existen teorías rivales a la teoría de la simulación, i.e. la teoría de la

racionalidad o la teoría de la teoría⁶⁹. En este sentido, hubiera sido interesante argumentativamente, que el autor muestre las ventajas de las diferentes teorías a la hora de explicar el fenómeno de la reacción emocional ficcional. Este tipo de argumentos no aparece en la presentación de Currie y considero esto como una falencia. ¿Por qué no podemos pensar que es la teoría de la teoría aquella que explica nuestra reacción emocional para con las obras representativas? ¿No podemos acaso pensar que el espectador se imagina un lector-de-hechos que interpreta a los personajes de ficción en base a ciertos conceptos psicológicos de una teoría de la psicología folk y no en base a una simulación adecuada? La postura de Currie parece pasar por alto el hecho de que el debate acerca de cuáles son los mecanismos de interpretación que se utilizan para la lectura de mente está todavía vigente y que, por lo tanto, no se puede argumentar -como él argumenta- que son los mecanismos postulados por la teoría de la simulación aquellos involucrados en la reacción emocional de la contemplación de obras de arte en virtud de ser -sin disputa- los mecanismos de interpretación de las lecturas de mente.

Por último, la tercera crítica de Carroll a Currie afirma que existe una asimetría entre la emoción que tiene el espectador de una película y la emoción que tienen los personajes en la ficción. Pensemos en una heroína que va contenta a su casa a contarle a su novio que la han promovido en su trabajo. El espectador, por su parte, sabe que en su casa la espera un asesino serial que ya se ha encargado de matar a su novio por lo que nuestra emoción no es de alegría como la del personaje de la ficción sino de preocupación y tal vez de miedo por ella. La posición de Carroll, entonces, plantea que existen ciertas asimetrías entre las emociones que tienen los espectadores de cine –o en general de cualquier obra narrativa- y los personajes de ficción. Así, la teoría de la simulación falla en explicar la asimetría entre la emoción del personaje de ficción y el espectador. Porque dado que la teoría de la simulación supone que el espectador tenga estados I que se asemejan a los estados de creencia y deseos de los personajes de ficción –que se asemejan, al menos, en aquellas emociones que producen- espectador y personajes deberían mostrar las mismas emociones, y sin embargo, este no es el caso.

⁶⁹ O teoría de la segunda persona de la que no podré ocuparme en esta tesis.

Esta crítica pasa por alto la idea de que la simulación que lleva a cabo el espectador según Currie, no es la simulación directa de los personajes sino la de un lector/espectador de hechos, que, obviamente, tiene acceso a más –o a veces menos- información que los personajes de la ficción. En este sentido, resulta obvio que el espectador puede reaccionar de maneras distintas a como lo hacen los personajes de la ficción. Además, también es importante notar, para responder a esta crítica, la solución al problema de la personalidad que propone Currie. En este sentido, el espectador no sólo simula a un lector/espectador hipotético sino que toma la perspectiva del narrador o autor implicado de la obra. De esta manera, es la *manera* en que la obra lleva a imaginar al espectador aquella que dirige las emociones del espectador y no es imposible que estas emociones sean distintas a las emociones que experimentan los personajes de la obra. Esto explica además, como dice Currie (1990) por qué hechos que pueden parecer dramáticos como la muerte de alguien, en el contexto de una obra de humor negro, pueden provocar una risa. La razón, según Currie, es que simulamos la perspectiva del autor implicado y, al éste encontrar a la muerte graciosa, adoptamos una misma actitud⁷⁰.

En el capítulo siguiente vamos a revisar, entonces, la postura de Noel Carroll acerca de la reacción emocional ficcional.

⁷⁰ Nuevamente, esta opinión de Currie choca con la resistencia imaginativa.

Capítulo 6: La teoría del pensamiento: Noël Carroll

Según Noël Carroll (1990/2005 p. 175 nota 23) su trabajo sobre la reacción emocional en la contemplación de obras representativas se inició en “The Nature of Horror” (1987) pero no cobró una verdadera profundidad filosófica hasta que se encontró con el trabajo anterior de Peter Lamarque (1981, 1983, 1984). Como vimos en el capítulo 3, Peter Lamarque es el iniciador de la “teoría del pensamiento” con respecto a la paradoja de la ficción en particular y el problema de la reacción emocional en general. Sin embargo, el tratamiento de Carroll del problema no se limita únicamente al desarrollo de la teoría del pensamiento sino que el autor agrega una parte original al asunto. En este sentido, Carroll se centra en la estructura que la obra de arte representativa tiene para provocar la emoción en los espectadores. Así desplaza la pregunta del plano psicológico acerca de cómo se produce la emoción en el espectador hacia la obra misma y se pregunta ¿en qué consiste la estructura de la obra para provocar la emoción que provoca? Por supuesto, la teoría que despliega el autor para explicar este fenómeno redundante en una posición acerca del problema psicológico. Parte de las críticas que Carroll despliega hacia la teoría de la simulación en las ficciones emocionales se encuentran más relacionadas con su postura acerca de cómo se estructura la obra de arte que con su “teoría del pensamiento”. En este sentido, ambas posiciones se apoyan mutuamente. Es por eso que en este capítulo expondré ambas teorías, una acerca de la estructura que debe tener el arte para provocar emoción y otra acerca de los mecanismos psicológicos involucrados en las emociones ficcionales tal como Carroll las conjuga en (2008).

6.1 La teoría de los criterios pre-enmarcados⁷¹

Carroll establece una interesante clasificación acerca de cuáles son aquellos estados corporales sentidos⁷² y que son provocados por las películas. Cuando nos referimos a que los estados se sienten de alguna manera, nos referimos a aquellos que tienen una cualidad particular que experimentamos, una sensación que nos ocurre cuando los experimentamos. Este tipo de estados es más amplio que las emociones propiamente dichas y Carroll lo

⁷¹ El concepto Carrolliano es ‘pre-focused’.

⁷² “Felt bodily states” (2008, p.149).

llama afecciones (*affects*). Las afecciones incluyen reacciones reflejas -del estilo de las que experimentamos cuando escuchamos un sonido muy alto, o un objeto pasa rápidamente por nuestro campo de visión- (*startle response*); sensaciones –como el placer, el dolor y la excitación sexual-; fobias –como un miedo incontenible a las arañas, cucarachas, etc.-; deseos –como el deseo de comernos un kilo de helado-; varios tipos de estados mentales *teñidos por la sensación*⁷³ -como el miedo, la bronca, los celos, la tristeza, la alegría, etc.- y por último, los estados de ánimo –la depresión, el optimismo, etc.-.

Independientemente de la discusión acerca de si esta lista es exhaustiva, o siquiera correcta (¿realmente sentimos nuestros deseos o nuestro optimismo de una manera análoga a como sentimos un dolor o una bronca?), es importante notar que las películas, a través de la manipulación de la imagen y el sonido (y otras obras narrativas a partir de sus medios particulares y característicos) son capaces de provocar varios de estos estados mentales. En particular, el cine es capaz de provocar reacciones reflejas. Por ejemplo, un pico alto en el volumen de un sonido nos puede provocar un sobresalto (imaginemos una película de terror en donde, cuando aparece el asesino, suena de golpe un nota alta y fuerte), o el movimiento rápido de una cámara hacia el suelo que puede provocarnos cierta sensación en el estómago, o un objeto que pasa rápidamente a través del campo de visión puede ponernos alerta o un objeto cualquiera que se acerca rápidamente a la cámara puede sorprendernos “esquivando” algo inexistente. Todo este tipo de reflejos se presentan como cognitivamente impenetrables en el sentido de que aun sabiendo que nada de lo que pase nos puede hacer daño, los estados mentales suceden, la adrenalina se descarga, etc. Los estados reflejos están diseñados por la evolución para activarse ante un estímulo y el cine –o el teatro- son capaces de producir esos estímulos, cuyas reacciones no podemos evitar aun cuando sepamos que en este contexto no representan lo que representaban para nosotros como especie cuando vivíamos en la selva. De la misma manera, el cine o el teatro puede explotar ciertas fobias compartidas simplemente por medio de mostrar ciertos insectos o poner al espectador – mediante la puesta en escena- en una situación de fobia –como un espacio

⁷³ “Feeling-toned mental states” (2008, p. 149).

cerrado que produzca claustrofobia o un espacio muy alto que produzca acrofobia-.

Sin embargo, el problema de la reacción emocional, argumenta Carroll, refiere a las emociones. Las emociones son aquellos fenómenos dentro de las afecciones mentales en los cuales ciertas apreciaciones (*appraisals*) de los estímulos que son relativos a ciertos intereses dan lugar a sensaciones cualitativas viscerales que nos disponen conductualmente para actuar. Así, la percepción de ciertas cosas dentro de nuestro espectro sensorial como “peligrosas” nos producen una sensación de miedo que nos dispone a actuar, ya sea enfrentando el miedo o huyendo de él. Estas emociones son más sutiles o “inteligentes” que las reacciones reflejas ya que pueden detectar peligro no sólo en un ruido fuerte si no, también, en una sonrisa diabólica o en el suave chasquido de un revolver. A pesar de que las emociones muestran una estructura cognitiva compleja en comparación con las reacciones reflejas –por ejemplo, no son cognitivamente impenetrables, una pistola que sé que es de juguete no me provoca miedo- comparadas con la deliberación racional son bastante rápidas. Imaginemos a alguien comparando precios para comprarse zapatillas frente a alguien que al ver una navaja se asusta: la decisión y la acción será instantánea. La emoción identifica una situación determinada y produce una sensación asociada que nos dispone inmediatamente a la acción. Parte del misterio de la paradoja de la ficción así reformulada es, ante la sensación de la emoción ¿cómo no actuamos en consecuencia? Si la respuesta es *porque no apreciamos la situación como peligrosa, porque sabemos que estamos ante ficción*, la pregunta que surge es ¿cómo se produce la emoción si no hay apreciación?

Esta pregunta nos puede llevar a cuestionarnos cómo es que se activa la emoción en los seres humanos o también, cuales son los resortes a los que apelan las obras de arte representativas para producir en el espectador la emoción deseada. De esta última pregunta surge un hecho curioso: ante las películas más comerciales, espectadores de distintas geografías, trasfondos culturales, idiomas, géneros, etc. demuestran las mismas reacciones emocionales ¿a qué se debe esta coincidencia? La respuesta de Carroll refiere a aquellos criterios que presentan las emociones para activarse. Así, las

emociones por un lado se activan por ciertas situaciones gobernadas por criterios. Y luego, junto con las sensaciones que estas producen, organizan el estado de cosas en concordancia con ese criterio. De esta manera cada emoción tiene un criterio o criterios que especifican la situación que va activar en el ser humano la emoción y la sensación determinada. De la misma manera, ese criterio especifica la forma en la cual el ser humano organiza la situación o el estado de cosas que tiene enfrente. De esta manera, para que algo me provoque miedo debo considerarlo peligroso. Así, ante algo peligroso mi emoción de miedo se activa, la sensación recorre mi cuerpo y todo lo que percibo del mundo es catalogado en base a la emoción reinante. De modo que si un ladrón me amenaza con un cuchillo, percibiré más fácil hacia dónde dirige su mirada y no si su camisa es a cuadros. Del mismo modo, ante la percepción de la tristeza de un ser querido, estaré más pendiente acerca de aquello que le puede haber provocado un daño que del tamaño de su billetera. El punto central aquí es que existen criterios que definen las situaciones que activan la emoción y configuran nuestro mundo una vez que la emoción ha entrado en juego. Esos criterios son, por ejemplo, lo peligroso en el caso del miedo, el daño hecho hacia mí o uno de los míos en el caso de la bronca, que otro tenga algo que yo deseo en el caso de la envidia, etc.

La tesis de Carroll en este punto es que toda obra de cine que produzca emoción está construida para poner de relieve de manera casi grosera aquello que satisface los criterios de la emoción que se busca provocar. De esta manera, cuando vemos una película que busca provocar la emoción de miedo en nosotros, el director pondrá el acento en aquellos aspectos del film que resulten peligrosos y esto provocará en el espectador la sensación característica que acompaña al miedo. Esta forma en la cual están construidas las películas produce una disanalogía entre las emociones que tenemos en nuestra vida cotidiana y las emociones que tenemos cuando contemplamos una obra de arte representativa. Así, es posible que ante un comentario sarcástico y dañino por parte de alguien en nuestra vida cotidiana, el comentario nos pase de largo, es decir, no seamos capaces de darnos cuenta su carácter y sólo luego, después de reflexionar, nos demos cuenta que se nos ha querido provocar daño y nos produzca la emoción de bronca. En cambio,

cuando contemplamos una obra de arte este comentario *no puede pasarse de largo*, ya que todos los recursos están puestos en hacerle notar al espectador que tal comentario dañino ha sido dicho y en consecuencia activar la emoción pertinente. Esto explica la razón por la cual, según Carroll, diferentes personas de distintos trasfondos se emocionan igual ante las películas masivas o los libros *best seller*. Dice Carroll:

“En contraste con la forma en la que las emociones deben empezar de cero cuando se trata de gobernar nuestra atención en la vida cotidiana. Cuando se trata de un caso general de la contemplación de una película, los eventos en la pantalla han sido emotivamente pre-enfocados para nosotros por parte de los creadores de la película. Los creadores han seleccionado los elementos de la escena o secuencia que piensan son emotivamente significativos y nos los han, por así decirlo, tirado en la cara. Los medios para este fin a disposición de los creadores incluyen: la posición de la cámara y la composición, la edición, iluminación, el uso del color y, por supuesto, el acompañamiento musical, la actuación, el diálogo, y la misma estructura del guión o narrativa.” (Carroll, 2008, p. 158)

Así, la forma en que está construida la película garantiza que aquello que enciende o activa las emociones sea tan evidente que sea casi imposible pasarlo por alto. Es en este sentido, en el cual las obras de arte están construidas para provocar emociones. La tarea del autor consiste por un lado en determinar qué situación o qué aspectos de una situación son peligrosos –si quiere provocar miedo-, o tristes –si quiere provocar pena-, o indignantes –si quiere provocar bronca-. Por el otro lado, su tarea consiste en mostrar estas situaciones o aspectos de una manera que, de hecho, provoque la emoción que busca provocar.

Así, Carroll revela la estructura que debe tener la obra de arte para emocionar al espectador. Sin embargo, el autor sostiene que existen ciertos recursos en las obras que son más poderosos que otros. En particular, el autor sostiene que los personajes de las historias son grandes “palancas” de la emoción. La idea general del autor es que tanto los protagonistas como los antagonistas de las obras de arte narrativas generan emociones por sí mismos. Estas emociones se generan a partir de una relación emocional central que se

establece entre los espectadores y los protagonistas –y antagonistas-. Veamos en qué consiste esta peculiar relación.

6.2 La relación espectador-personaje

Como hemos dicho, es el diseño de las situaciones en base a ciertos criterios aquello que provoca la emoción en el espectador; sin embargo, existen ciertos aspectos o elementos de estas situaciones que tienen mayor gravitación que otros a la hora de provocar emociones. Una de las tesis centrales de Carroll es que el espectador establece una relación de tipo emocional con los personajes de la historia. Tradicionalmente, las teorías de cine sostenían que se establecía una relación de identificación entre el espectador de cine y los personajes de la ficción –en particular, los protagonistas. Además, aquellos que contemplan obras de arte representativas suelen sostener una teoría del estilo. Así, sostienen que la película o la novela les gustó porque se identificaron con el protagonista o el antagonista, o que la obra no les gustó nada porque no pudieron identificarse ni un poco con los personajes. Incluso, esta idea persiste y está detrás de ciertos actos de censura o planificación de edades para el consumo de las obras. Muchas obras pueden ser censuradas o marcadas como prohibidas para menores de edad porque se teme que los espectadores imiten el comportamiento de los personajes que ahí se retratan.

Si bien no es posible determinar cuáles son estas teorías y qué concepto de identificación manejan, se puede delimitar un concepto de identificación que intente modelar la forma en que nos emocionamos y así determinar si es la identificación la relación que se establece con los personajes de ficción. Este modelo de identificación que Carroll llama por “infección” sostiene que el espectador tiene los mismos estados emocionales que los personajes con los cuales se identifica. Así, cuando el padre Karras se aterroriza al ver a Regan torcer su cuello 360 grados, nosotros nos aterrorizamos con él. Además, la identificación por infección supone que el estado emocional del otro es causa de mi propio estado emocional. De esta manera, identificarse emocionalmente con alguien es tener su mismo estado emocional *porque* ese alguien *está* en ese estado emocional. De esta manera, este modelo supone que nuestro terror al ver “El Exorcista” consiste, entre otras cosas, en identificarnos con el padre

Karras (el protagonista o uno de los protagonistas) y asustarnos porque él se asusta.

Sin embargo, este modelo no parece estar del todo bien. No parece que nos asustáramos porque el padre Karras está asustado sino que parece que nos asustamos porque Regan nos resulta peligrosa. Un ejemplo podría ser el siguiente: si viéramos una película de terror mala (con una historia pobre, malos efectos y monstruos no terroríficos) en un enfrentamiento entre el monstruo y el protagonista, no nos asustaríamos aun si viéramos al protagonista muerto de miedo. Nuestro miedo parece estar regido, en este caso, por la habilidad que tienen los artistas de mostrarnos algo que resulte peligroso. Así, compartimos el mismo estado emocional que el padre Karras pero no lo hacemos por causa de su propio estado emocional ¿Esto implica que aquellos estados emocionales que tenemos no se deben a los estados emocionales de los personajes? Para complicar un poco más el asunto pensemos en otro caso de emoción ficcional. Un candidato a presidente da un discurso para la multitud que lo vitorea. En esta situación su estado de emoción es el de orgullo, excitación, etc. sin embargo, nosotros sabemos que en ese mismo momento un francotirador le apunta con su rifle con intención de matarlo. Nuestra emoción, en consecuencia, no es de excitación u orgullo sino de suspenso: no queremos que el presidente –protagonista de la película- termine muerto. En este caso, no sólo nuestros estados emocionales no están conectados –como no lo estaban en el caso de “El exorcista”- sino que ni siquiera son coincidentes, esto es, personaje y espectador no comparten un mismo estado emocional. En este caso la clave parece residir en el hecho de que existe una asimetría entre la información que tiene el personaje y la información que tiene el espectador. Usualmente, el espectador sabe un poco más que el personaje pero esto no siempre es el caso, pensemos en Sherlock Holmes que siempre conoce la solución del caso antes que nosotros. Sin embargo, esta asimetría en la información entre espectadores y personajes genera estados emocionales no coincidentes. Los estados no conectados y no coincidentes entre espectadores y personajes ficcionales son las dos grandes razones por las que parece que el modelo de identificación por infección no funciona.

Dicho esto, podría parecer que no existe ninguna relación entre espectador y el personaje que provoque emociones. Sin embargo, esto sería ir demasiado lejos. Pensemos en aquellas películas en donde el protagonista finalmente consigue aquello que tanto buscaba y nos alegramos o cuando nos alegramos porque la pareja de protagonistas que se venía peleando durante toda la película, finalmente se dan cuenta de que están profundamente enamorados el uno del otro y deciden convivir juntos. En este caso pareciera haber algún tipo de relación entre aquello que les pasa a ellos y aquello que nos pasa a nosotros como espectadores. Nótese que el estado emocional no tiene por qué ser coincidente: nosotros podemos tener el estado emocional de alegría pero los personajes sienten amor. Sin embargo, aquí es claro que nuestra alegría se debe al estado emocional de los personajes. De la misma manera, Ana Karenina está triste pero el objeto de su estado emocional no es el mismo que el nuestro: ella está triste por todas las cosas desgraciadas que ha vivido, nosotros estamos tristes porque ella está triste. Es más, probablemente mientras su estado emocional califique como pena, el nuestro probablemente califique como compasión. En este sentido, Carroll sostiene que nuestros estados emocionales plantean una relación de *tipo vectorial*. Así, si establecemos una relación con alguno de los personajes, nuestros estados seguirán un mismo valor⁷⁴. Así, si el personaje tiene emociones positivas, nosotros experimentaremos emociones positivas. Si el personaje tiene emociones negativas, nosotros experimentaremos emociones negativas. ¿Cuál es, entonces, el tipo de relación que se establece entre los personajes de ficción y los espectadores o lectores?

Carroll sostiene que la relación que juega un rol central en nuestro involucramiento con los personajes de ficción es la simpatía. Esta relación emocional se entiende como una actitud de interés no pasajero o una preocupación o una actitud de aliento hacia otra persona o personaje. De esta manera, tener simpatía por otro implica preocuparse por su bienestar y alentar –de alguna manera- para que esto ocurra. Una característica importante de la simpatía es su capacidad para generar otras emociones. Por ejemplo, si yo

⁷⁴ Considerando que las emociones tienen valores positivos o negativos, eufóricos o disfóricos.

tengo simpatía por el padre Karras, entonces, si alguien le hace daño, inmediatamente, esto me provocará bronca, puesto que siento que se le ha hecho daño a uno de los míos. De la misma manera, si el padre Karras recupera su fe y sale de su crisis personal, debido a la simpatía que yo tengo, es probable que yo sienta alegría por él (y él sienta, alivio, por ejemplo). En este sentido, la relación emocional de simpatía tiene la capacidad de producir *otras emociones*. Esta capacidad, que Carroll llama *profundidad*, es una de las dos razones por las que el autor considera que la simpatía es la relación principal que se establece con los personajes.

La segunda razón es *su alcance*. Así, el autor sostiene que la simpatía es la emoción más ubicua durante el transcurso de la obra de arte. En efecto, en el momento en el que idealmente el protagonista se gana la simpatía del espectador, esta simpatía persiste en todos los pasajes de la aventura y no se cancela ante (casi) nada. Del mismo modo, un sentimiento de antipatía puede recorrer la obra de arte. Un personaje que nos resulte odioso puede ser capaz de provocar las más variadas emociones: eufóricas cuando a este personaje le va mal o disfóricas cuando le va bien. La simpatía y la antipatía son dos caras de una misma moneda. La simpatía puede generar antipatía en aquellos personajes que se oponen al personaje por el cual tenemos simpatía y viceversa, una antipatía profunda por un personaje puede generar cierta simpatía por alguien que se le oponga. En este sentido, el autor tiene distintas armas para convencer al espectador de la simpatía por el protagonista, por un lado puede hacer al protagonista querible o por el otro lado puede hacer el antagonista detestable. Usualmente, el autor se vale de ambos recursos aunque, a veces, si se busca una mayor profundidad, el autor puede intentar trabajar sobre esto y no hacer tan bueno al bueno o tan malo al malo. Existen combinaciones de estos casos que pueden ser interesantes: estamos del lado de Hannibal Lecter en “El silencio de los inocentes” porque es el único que puede ayudar a detener a Buffalo Bill aquel que se opone a los intereses de Clarice Sterling –la protagonista de la película y depositaria de nuestra simpatía.

De esta manera, parece que la simpatía es el candidato ideal para comprender qué relación se establece entre el espectador y los personajes de

ficción. La identificación requiere que estemos en un mismo estado emocional que los personajes de la ficción (además de que estos estados estén conectados). Y, como vimos, muchas veces no estamos en el mismo estado que los personajes de ficción sin contar el hecho de que, cuando lo estamos, no lo hacemos por una conexión particular con el estado emocional del personaje sino porque apreciamos una situación dada de la misma manera en que lo hace el personaje. La simpatía explica, por su parte, porque tenemos estados no coincidentes aunque similares en sus valencias. Existe una conexión entre aquello que le pasa al protagonista y aquello que nos pasa a nosotros y eso tiene que ver con una actitud pro-personaje que adoptamos. Este hecho incluso es capaz de explicar por qué a veces ni siquiera tenemos un estado emocional con la *misma valencia* que los personajes. Imaginemos al protagonista de una película acerca del cual guardamos la relación de simpatía. El personaje se enamora perdidamente de una chica que nosotros sabemos que tiene dobles intenciones. El estado emocional del personaje es de amor y, quizá también, alegría. La valencia de estos estados es positiva. Sin embargo, nosotros sabemos que la chica no es buena para él y nos disgustamos o nos frustramos, emociones con valencia negativa. Este hecho, en vez de ser misterioso o desconcertante, se explica perfectamente por medio de la simpatía. Queremos lo mejor para el personaje, queremos su bienestar, y sabemos que la chica no le conviene, que le va a hacer daño; por eso, nos disgustamos. Así, la simpatía es capaz de explicar estados emocionales coincidentes como no coincidentes, explica, además, una conexión entre los estados y explica estados de una misma valencia como de distinta valencia.

Una pequeña nota acerca de cómo se logra la simpatía. Esto es cómo debe diseñar el autor a los personajes para que estos provoquen simpatía en el espectador. El problema consiste en que no todos los espectadores tienen los mismos intereses, trasfondo cultural o incluso creencias. La idea de Carroll es que aquello que busca el autor es encontrar un apoyo moral por parte del público. Así, los protagonistas se presentan con ciertos valores: una inclinación pro-familia o pro-social, una inclinación por la justicia, lealtad, honor, honestidad, etc. Valores morales de amplio espectro que resonarán en la audiencia como valores positivos sobre los que se debe alentar. Esto no quiere

decir que todos los protagonistas sean buenos en todos los aspectos, un personaje puede tener aspectos oscuros o no simpáticos, sin embargo, el espectador debe intuir que detrás de esos aspectos oscuros se encuentra un individuo que personifica de alguna manera uno o varios de los valores morales de los que hablamos. Incluso cuando los personajes no demuestran esa rectitud moral, existe un trasfondo o un elenco de personajes aún peores. Es el caso de “Dexter” el asesino serial que asesina gente que es culpable de crímenes horrendos. O el caso de “El Padrino” que es jefe de la mafia pero que tiene valores familiares mucho más altos que los valores del resto de los personajes, incluso que los policías o senadores que deberían dar el ejemplo moral en la ficción pero que siempre terminan siendo corruptos o depravados. La idea detrás de esto es mostrar que si nadie es virtuoso, elegiremos al menos malo. O, mejor, que dentro de un ambiente sin virtud, elegiremos al que se destaque por tener *alguna virtud perdida*. En este sentido, el autor destaca que no es una casualidad que los protagonistas sean “los buenos”. Ellos *deben* serlo porque es en base a esta relación emocional que se construye con ellos que el amplio abanico de emociones se produce.

Una nota aclaratoria sobre este tema. Además de la simpatía como relación que se establece con los personajes, uno podría sostener que la relación que se establece es la de simulación. De hecho, cuando vimos en el capítulo anterior la teoría de la simulación aplicada al problema, presentamos las críticas de Carroll. Él sostiene que no todos los estados emocionales que tenemos son iguales a los estados emocionales que tienen los personajes de la obra representativa. En este sentido, no es cierto que la simulación sea un buen candidato para la relación emocional con los personajes puesto que la simulación afirma que, cuando intentamos comprender al otro, simulamos *los mismos estados emocionales* que aquel a quien intentamos comprender. De modo que dado que existen infinidad de casos en la contemplación de obras de arte narrativas en donde el espectador no tiene el mismo estado emocional que los personajes, la simulación no es un buen candidato.

Pero, además, Carroll hace una crítica distinta a la idea de que la simulación es la relación que se establece con los personajes de la obra representativa. Como bien sabemos, la simulación es esa actividad en la que

nos embarcamos cuando queremos tener acceso a aquellos estados internos que ocurren en nuestros congéneres. Sin embargo, las obras de arte narrativas no son como nuestra vida cotidiana. Los personajes no son personas y, a diferencia de ellos, están diseñados para que su comportamiento sea comprendido. Existe, entonces, una disanalogía entre el comportamiento de los seres humanos y el comportamiento de los personajes de las obras de arte. Así, dado el comportamiento poco transparente de nuestros congéneres en la vida cotidiana, es probable que nos valgamos de la teoría de la simulación (o de la teoría de la teoría) para explicar los motivos de su comportamiento o querer predecirlo. Sin embargo, los personajes de ficción están contruidos para que los comprendamos, esto implica que las estrategias que utilizamos para comprender a los personajes pueden no ser las mismas que utilizamos para comprender a nuestros congéneres. Un ejemplo puede ser muy ilustrativo de esto: cuando leemos una novela o vemos una película que tiene una voz en off, accedemos por medio del narrador *directamente* a los estados mentales del personaje. Así una estrategia del estilo de las que usamos en nuestra vida cotidiana parece completamente redundante. La idea de Carroll es que para comprender los estados mentales de los personajes de las obras de arte representativas (cuando, por ejemplo, no hay una voz en off o un narrador que nos permite acceder directamente a ellas) nos valemos de ciertas guías heurísticas para descifrar conductas estos pueden ser: esquemas, guiones preestablecidos, prototipos, guías contextuales, ejemplares, etc. Así, los personajes nos dejan saber lo que están pensando, respondiendo si se quiere a cierto cliché de personalidad, o a ciertas expresiones faciales o, más evidentemente, al diálogo con otros personajes. En este sentido, los personajes de las obras de arte narrativas son menos opacos que las personas porque así han sido contruidos. Usar la estrategia de la simulación para comprenderlos es un gasto de tiempo innecesario. Así, la comprensión de los estados mentales de los personajes de ficción es algo mucho más rápido y simple que utilizar una teoría folk de la mente o simular ciertos estados mentales de otro. Esta práctica de comprensión puede, incluso, traspasar la frontera de la ficción. Carroll argumenta que a diferencia de lo que sostiene la teoría de la simulación, en nuestra vida cotidiana somos más proclives a valernos de estas herramientas heurísticas atadas a ciertos guiones culturales compartidos que a

usar la simulación para comprender a otros. Así, si nos encontramos con un compañero que ha perdido a su novia o lo han echado del trabajo inferimos en base a un guión compartido culturalmente que, en condiciones normales, nuestro compañero estará deprimido. En este sentido, no necesitamos de la simulación para establecer cuál es el estado emocional en el que se encuentra.

Sin embargo, y como señalamos en el capítulo anterior, esta crítica de Carroll deforma la propuesta de Currie. Puesto que la propuesta de Currie pretende explicar cómo nos emocionamos con la ficción *a pesar de que no creemos* en los eventos que en ella suceden y este problema es en principio distinto al problema acerca de cuáles son las relaciones emocionales que establecemos con los personajes de la ficción. Currie sostiene que simulamos a un lector-de-hechos que se entera de los eventos y que a su vez comprende a los personajes a través de la simulación. Pero esta posición no implica que su comprensión sea unilateral. De hecho, el lector-de-hechos simulado puede estar perfectamente en simpatía con el protagonista de la historia. Aquello que Currie intenta salvar con la teoría de la simulación es la paradoja de la ficción, el autor no intenta explicar cómo es que la ficción está construida para provocar las emociones que provoca.

Esta última aclaración nos lleva a un nuevo punto. Tanto la propuesta de los criterios pre-enmarcados como la propuesta de la simpatía como la relación central que se establece entre el espectador y los personajes de ficción no resuelven el problema tal como lo habíamos enfocado. Es decir, la propuesta de Carroll que hemos desarrollado hasta ahora no resuelven el problema de la paradoja de la ficción. Sabemos que es gracias a que el autor plantea una situación que tiene determinadas características de que se incita la emoción pero ¿por qué habría de generarnos emoción esta situación si sabemos que no es real? De la misma manera, sabemos que es la simpatía aquella relación central que se establece con el protagonista de la obra representativa pero ¿por qué habríamos de sentir simpatía por un personaje que sabemos que no existe? Parece entonces que necesitamos, por parte de Carroll, una propuesta adicional a los criterios pre-enmarcados y la *simpatía* como elementos que resuelven el problema de la forma en que los había planteado. La solución de Carroll nos retrotrae al comienzo de este capítulo cuando hablamos de la

influencia de la posición de Lamarque. Así, en el siguiente apartado revisaremos la posición de Carroll con respecto a la imaginación y su poder para provocar emociones en aquellos que contemplan obras de arte representativas.

6.3 La teoría del pensamiento

Como ya hemos visto la teoría del pensamiento supone que nuestras emociones ficticias son el producto *sostener de manera no-assertiva* en nuestro pensamiento aquello que sucede en la ficción. Así, la idea de Lamarque y Carroll es que a diferencia de lo que sostiene la paradoja de la ficción, no es necesaria la creencia en el objeto de la emoción para que ésta se realice. Según esta teoría, el mero pensamiento en un objeto es causa de una emoción al respecto. Así, según Carroll, mientras miro que Regan gira su cabeza, yo sostengo en mi pensamiento la idea de que Regan gira su cabeza 360 grados y esto es causa suficiente para que yo, a pesar de que no crea que aquello que hace Regan es real, lo encuentro peligroso y me produzca la sensación de miedo. Además, es importante resaltar que aquello que me da miedo es el contenido del pensamiento y no el pensamiento en sí. Para ilustrar esto, podemos hacer un ejemplo paralelo en la vida cotidiana: si yo me encuentro en un balcón, puedo pensar que me voy a caer, y esto puede producirme miedo. Así, no es necesario que yo crea que me voy a caer, es suficiente con que yo piense que me voy a caer para que se produzca en mí la emoción de miedo. Más aun, el miedo provocado no es acerca de tener el pensamiento, esto es, el objeto de mi miedo no es “que estoy teniendo un pensamiento”, el objeto de mi miedo es “que me voy a caer”. Así, la emoción está direccionada al contenido del pensamiento y no al acto de pensar.

Dicho esto, pareciera que la teoría del pensamiento aplicada a las emociones ficticias descansa en lo siguiente. Por un lado, afirma que existen los pensamientos -una entidad mental distinta a las creencias-. Por el otro lado, la teoría afirma que existe una conexión entre estos pensamientos y la emoción. Además, esta teoría debe sostener que aquello que hacemos cuando contemplamos ficción es mantener esos eventos *en el pensamiento*.

Esto requiere que hagamos algunas aclaraciones sobre estos tres puntos. Por un lado, dice Carroll de los pensamientos:

“<<Pensamiento>> en este caso es un término destinado a contrastar con <<creencia>>. Tener una creencia es sostener una proposición asertivamente; tener un pensamiento es sostenerla no asertivamente. Tanto creencias como pensamientos tienen un contenido proposicional. Pero en los pensamiento el contenido se mantiene sin el compromiso de que sea el caso; tener una creencia es estar comprometido con la verdad de la proposición” (Carroll 1990/2005, pp. 177, 178)

Así, el pensamiento es un tipo de actitud proposicional según la cual consideramos un contenido pero no nos comprometemos con su valor de verdad. Así, podemos pensar en el aspecto pálido y terrorífico de Drácula pero eso no implica que creamos que Drácula es pálido o siquiera que Drácula existe. En este sentido, tanto Carroll como Lamarque parecen reclamar por una instancia mental con contenido proposicional que es:

- a) Diferente, como ya hemos dicho, de la actitud proposicional de creencia puesto que un pensamiento no implica que creamos que el mundo es cómo el contenido lo representa.
- b) Diferente de la actitud proposicional de deseo puesto que pensar en un contenido no implica que queramos que el mundo sea como el contenido lo representa.

Ahora bien, es interesante notar que este pensamiento en tanto actitud proposicional con un contenido podría ser comparado con la actitud proposicional I (imaginada o simulada) de la que hablábamos en el capítulo anterior. Así, Currie hablaba de estados mentales con un contenido proposicional que eran de alguna manera isomórficos a los deseos y las creencias pero que, a diferencia de ellos, eran *offline*, esto es, cumplían el mismo papel funcional mental pero no influían en los mecanismos de decisión y por lo tanto, no influían en la conducta.

Los pensamientos, por su parte, no han tenido un desarrollo filosófico tan amplio y por lo tanto, no cargan con todo el bagaje teórico que llevan los estados *offline*, que al ser parte clave de la teoría de la simulación han sido objeto de mayor desarrollo teórico. El *pensamiento* parece ser para Carroll una

facultad que, estrictamente, no requiere de ponerse en el lugar de otro ni considerar ciertas cosas como verdaderas. Así, el pensamiento es una facultad amplia que permite al ser humano hacer las cuentas o hipotetizar o considerar ciertos eventos ficticiales. En estos contextos, no es importante si el contenido proposicional del pensamiento es verdadero o falso porque aquello que se está haciendo es independiente de ello.

Acerca de cuáles son los contenidos del pensamiento cuando contemplamos una obra de arte representativa, Carroll afirma que tiene que ver con el significado de aquello que contemplamos. Así, los nombres en las ficciones no refieren a un objeto sino que refieren al sentido (fregeano) de ese objeto. La idea central es que los nombres en contexto ficticiales refieren al conjunto de descripciones (tanto visuales como escritas) que están en la obra. En este sentido, el contenido de los pensamientos que tenemos cuando contemplamos obras de arte representativas está determinado por un lado por los eventos acerca de los que reflexionamos y por el sentido (fregeano) de los nombres de los personajes de la ficción⁷⁵.

La segunda afirmación en donde se apoya la teoría del pensamiento es la idea de que la consideración de un pensamiento tiene la capacidad de emocionarnos. Aquí, el argumento central reside en ejemplos del estilo del balcón que hemos dado más arriba: en la baranda de un balcón, me asusta el pensamiento de que me voy a caer aun cuando sé que no existe ningún riesgo de que me caiga. También se pueden dar ejemplos del estilo de los que vimos en el capítulo 3 cuando revisábamos la posición de Moran: el sólo hecho de pensar en aquello que me podría haber pasado si el auto en el que viajo hubiera chocado con el camión me provoca escalofríos, o el pensamiento de aquello que le puede pasar a mi hija cuando sale sola de noche puede provocarme no pegar un ojo o, incluso, ver cómo alguien casi se rebana un dedo con un cuchillo puede provocar que mi cara se contorsione, aun al recordarlo. En todos estos casos no hay creencia acerca de que aquello que

⁷⁵ En (2005, p. 187) Carroll acepta que existe una discusión acerca de si los nombres propios tienen o no un sentido. Sin embargo, el autor sostiene que esta discusión debería restringirse al “uso común” de los nombres propios puesto que “parece al menos plausible pensar que los nombres de la ficción tienen sentido, un sentido primariamente constituido por las descripciones del personaje en el texto”.

me provoca la emoción –el contenido o el objeto de mi emoción- tenga existencia y, sin embargo, la emoción se produce.

De esta manera, esta teoría interpreta la emoción ficcional como si fuera producto de la atención de mi pensamiento. Así, pienso en cómo podría quedar el auto luego del choque y el contenido del pensamiento provoca mi emoción de estremecimiento. Como hemos dicho antes, el objeto de mi emoción es el contenido del pensamiento y no el pensamiento en sí: es el pensamiento el que provoca la emoción pero la emoción es acerca del contenido del pensamiento. Este punto pone en discusión el lugar que le asigna la paradoja de la ficción a la emoción producida por la creencia. No resulta obvio que es ésta la emoción paradigmática, existen otros casos que pueden ser considerados como paradigmáticos que no requieren por parte de la persona una creencia en la existencia del objeto de la emoción.

Con respecto a estos otros casos, Carroll no tiene más que postularlo como hechos brutos de la realidad. Así como la creencia es capaz de producir emoción en el ser humano, la consideración de un pensamiento (de su contenido) es también capaz de producir emoción. Este es un hecho bruto acerca de nuestra naturaleza, es cómo estamos hechos. Así, tampoco tiene sentido sostener que somos irracionales porque nos emocionamos con pensamientos. No es que somos psicóticos y que pensamos que estas fantasías son parte de la realidad. Al fin y al cabo esa es la diferencia de un adulto normal y un psicótico, el psicótico parece no darse cuenta que aquello que imagina no es parte de la realidad. El adulto normal que lee una novela o contempla una película sabe que aquello es sólo parte de una ficción. Esta es la razón por la cual, argumenta Carroll, el espectador o lector no actúa en consecuencia. Sabe que está considerando un contenido del pensamiento y por lo tanto, no corre despavorido a llamar a la policía cuando ve a Regan torcer su cabeza 360 grados. El hecho de que seamos capaces de emocionarnos con nuestra reflexión sobre ideas que sostenemos en nuestro

pensamiento no nos hace olvidar que estas no son más que ideas y no nos lleva de esa manera a una acción o conducta cómo sí lo haría la creencia⁷⁶.

En consecuencia, es en base a este hecho bruto acerca de la naturaleza humana que las obras de arte representativas se erigen. Las obras de arte representativas nos llevan a reflexionar acerca de ideas que nos pueden resultar tristes, alegres, aterrorizantes, etc. y una vez consideradas de esta manera, surge la emoción pertinente. Este es, de alguna manera, el punto de contacto entre un hecho bruto acerca de nuestra realidad y la forma en que las obras de arte representativas están construidas (punto que tratamos más arriba). Es gracias a que ciertos pensamientos nos emocionan y gracias a que las obras de arte están construidas de determinada manera siguiendo ciertos criterios que activan ciertas emociones que, de hecho, nos emocionamos.

Esto nos lleva al último punto que es la idea de que en la contemplación de ficción, de hecho, tenemos pensamientos o reflexionamos sobre contenidos de pensamiento que producen las emociones adecuadas. Así, se trata de llevar los ejemplos de la vida cotidiana en los que nos emocionamos con la reflexión del pensamiento hacia ejemplos de contemplación de obras de arte representativas. El punto central que apoya esta idea puede ser nuevamente ejemplificada por la contemplación de una película de terror. Así, mientras miramos “El exorcista” y la experiencia de la emoción se hace insoportable aquello que intentamos hacer es bloquear la reflexión o la consideración del pensamiento. Una forma de evadir las emociones que nos proporcionan las obras de arte representativas es intentar considerar “en la mente” otro tipo de cosas distintas. Así, si la visión de Regan me resulta insoportable puedo dedicarme a pensar en las cuentas que debo pagar o en las vacaciones que me voy a tomar dentro de dos semanas. Ese cambio de dirección en la atención nos resulta efectivo a la hora de disipar la emoción que reina en

⁷⁶ Es en este punto en donde las teorías de la ilusión fallan. Las teorías de la ilusión sostienen que mientras miramos una película o leemos una novela, creemos momentáneamente que los eventos representados, de hecho, suceden y esta creencia produce la emoción. Sin embargo, si esto fuera cierto no se explicaría porque en una película de terror los espectadores no salen corriendo o en el teatro la gente no se cruza al escenario para darle un abrazo al pobre protagonista que ha sido abandonado por su novia.

nosotros y esto explica que la emoción es producida por nuestra atención en un contenido determinado. Por el contrario, pensar que aquello que estamos viendo no es real no produce el mismo efecto. Si nuestro compañero de cine nos remarca, mientras miramos a Regan torcer su cuello, que todo aquello que estamos viendo está montado, es una ficción, etc. más que sentir que nuestra emoción se disipa, sentiríamos que nuestro compañero no entiende qué es lo que realmente sucede en el cine. Todos sabemos que aquello que vemos es montado pero cuando vamos al cine nuestro interés es otro. No estamos en el cine buscando una ventana a la realidad, no estamos centrados en la veracidad de los eventos que se suceden frente a nuestros ojos. La ficción parece presentarnos un contexto en donde la verdad de los eventos ha quedado de lado. Por lo tanto, el hecho de que nuestro compañero nos diga que Regan es una actriz no disminuirá en lo más mínimo nuestra emoción.

Así, este último punto de Carroll refuerza la idea de que es gracias a la reflexión y atención en el pensamiento sobre una idea que nos emocionamos en la ficción. Puesto que de lo contrario, la emoción no nos abandonaría cuando, por ejemplo, pensamos en otra cosa. Pero, además, pone de manifiesto una idea que será central en mi propia posición y de la que ya habíamos tomado nota en la pequeña sección sobre Lamarque en el capítulo 3. Esto es, la idea de que el contexto de la ficción es diferente a otros contextos cotidianos, en donde la verdad de aquello que nos enteramos tiene una importancia crítica para nosotros.

Para finalizar podríamos preguntarnos si a esta capacidad que tenemos para considerar pensamientos de manera no asertiva no es, en efecto, la imaginación. Dice Carroll:

“En un libro muy reciente Bijoy Boruah ha argumentado que en cualquier explicación de nuestras respuestas emocionales a la ficción debe incluirse la referencia a la imaginación [Boruah, 1988]. <<Si por imaginación>> entiende tener un pensamiento no asertivamente entonces su punto de vista es compatible con el nuestro. Si, por otro lado, quiere decir algo más –algo que tenga que ver con lo que el público añade al texto- entonces el concepto de imaginación parece fuera de lugar. Porque cuando imaginamos nosotros mismos somos la fuente creativa y primariamente voluntaria de los contenidos de nuestros pensamientos. Pero al leer

ficciones el contenido de nuestros pensamientos proviene en su mayor parte de fuera, del texto determinado que estamos leyendo o del espectáculo ya elaborado que estamos contemplando. No hay ninguna razón para pensar que, en general, tengamos que añadir nada por medio de la imaginación a lo que la ficción ya afirma o implica.” (Carroll, 2005, p. 193)

Esta larga cita plantea la convicción de Carroll de que la capacidad imaginativa (o si se quiere la capacidad de la reflexión sobre el pensamiento) que participa en la reacción emocional es, de alguna manera, pasiva. Este punto tiene un paralelo con la posición de Currie quien sostenía que existían dos tipos de imaginación: la creativa y la recreativa. Así, Currie sostiene que es la imaginación recreativa y no la creativa aquella involucrada en el proceso de las emociones ficcionales. Si el paralelo que hago en este punto es correcto, ambos autores sostienen que la capacidad creativa que comúnmente asociamos con la imaginación (esto es, la imaginación creativa) no está de ninguna manera involucrada en la reacción emocional. Es importante para mis intereses remarcar este punto porque lo que voy a sostener en el próximo capítulo es que la capacidad creativa de nuestra imaginación sí está relacionada con la reacción emocional. Esto no quiere decir que no contemple, de alguna manera la capacidad “recreativa” o de “reflexión sobre el pensamiento” que desplegamos en la contemplación de las obras de arte representativas pero creo firmemente que estas no son las únicas habilidades que desplegamos y que algo como nuestra capacidad creativa está involucrada en el proceso de producción de emociones.

Volveré sobre esto en la parte principal del capítulo 7.

Capítulo 7: Pasos hacia la solución de la paradoja de la ficción y las emociones ficticiales

Si todo lo que dije hasta ahora tiene sentido, debería quedar claro que la paradoja de la ficción es un buen punto de partida para pensar la relación emocional que establecemos con las obras de arte representativas. Sin embargo, esta actitud hacia la paradoja no nos compromete con ninguna de las tesis que la conforman. Al mismo tiempo, tampoco debemos sostener que la paradoja sienta bases lógicas o argumentales para la discusión acerca de las emociones ficticiales. En lo que a mí respecta, la paradoja es un buen inicio y acicate para comenzar a pensar la relación que existe entre el espectador de un film y las emociones que éste le produce.

Pero esto no previene a la paradoja de ciertas falencias que tiene para presentar el problema. En este sentido, la paradoja de la ficción sugiere que el problema de las emociones ficticiales reside en la ausencia de creencias acerca de la existencia del objeto de la emoción. Esta sugerencia se funda en un fenómeno anterior que hemos llamado en el capítulo 2 “Gatitos bonsái”. En este capítulo pretendo establecer un marco conceptual que haga que este fenómeno no sea desconcertante. Si logro cumplir con este objetivo, la tesis (3) de la paradoja de la ficción:

(3) Para emocionarse con respecto a “x” hay que creer en la existencia de “x”

Deberá ser reformulada o desechada como falsa. Como producto de esto, la paradoja de la ficción se disolverá.

Una vez hecho esto, sin embargo, aún restará la tarea de explicar en qué consiste la relación emocional del espectador con la ficción. Esto es, cuáles son los mecanismos mentales involucrados en la emoción ficcional. Así, en la segunda parte, haré una crítica a los proyectos de Currie-Walton y de Carroll-Lamarque. En contraposición, propondré un mecanismo mental adicional que, me parece, los autores dejan de lado.

7.1 Contextos de emoción

Un hecho curioso acerca de los análisis de la paradoja de la ficción es que nadie distingue los contextos en los que se produce la emoción. En particular, me parece bastante evidente que *navegar* en nuestro mundo natural-social guarda diferencias importantes con contemplar una obra de arte representativa. En este sentido, el tipo de cosas que hacemos cuando vamos al cine o leemos una novela es fundamentalmente distinto a vivir situaciones análogas en nuestra vida cotidiana. Con esto quiero decir que escuchar una conversación entre dos amigos en un bar no es lo mismo que ver una película en donde dos amigos conversan en un bar. En un caso estamos navegando –e interactuando- en un contexto social, y en el otro, estamos embarcados en un proyecto estético. Este hecho que parece obvio y simple de analizar puede que confunda la comprensión del problema de la paradoja. En efecto, podemos tener reacciones emocionales tanto en un caso como en otro pero en ningún sentido la afirmación de que lo que sucede en un caso y en otro es lo mismo puede darse por sentada sin hacer un análisis un poco más minucioso.

Por el contrario, entiendo que ambos contextos deben ser divididos según el tipo de intereses que perseguimos y, en consecuencia, según el tipo de cosas que hacemos en uno y en otro caso.

Imaginemos el siguiente caso: estoy de campamento en un bosque y de repente me doy cuenta de que estoy perdido. Desesperado saco mi brújula y empiezo a calcular dónde estará el resto de mis compañeros –que de supervivencia en la naturaleza saben mucho más que yo-. Mientras estoy enfrascado en mi brújula y mi problema diviso, con mi visión periférica, una serpiente a muy pocos metros. La emoción sobreviene, siento una especie de ebullición en el cuerpo y un calor en mi cara, el miedo toma el control de mi cuerpo y estoy preparado para huir o enfrentar al animal. Sin embargo, al alzar la vista me doy cuenta de que aquello que había divisado con mi visión periférica es una rama con una forma y color particular que ha hecho que la confunda con una serpiente. Pienso en lo tonto que he sido y siento un alivio a medida que el miedo se disipa.

Los entornos del bosque y el campamento redundan en contextos donde resulta crítico que la información que recibo sea fidedigna. La posición del sol para ubicarme, la forma del terreno para no caerme, la información acerca de los depredadores y otras criaturas vivientes para mi supervivencia (y muchas otras cosas) son centrales a la hora de guiar mis acciones. En este sentido, las emociones se valen de esta información para disponerme a una conducta en particular. Y, además, es central en este caso que la información de la que dispongo sea confiable. Confundir una serpiente con una rama –el caso opuesto al que presentamos- puede llegar a ser mortal en este contexto. En este contexto de “supervivencia” debo estar alerta y con mi aparato cognitivo funcionando al máximo para que la información que reciba me entregue un reporte del mundo adecuado. Podemos decir, sin mucho temor a equivocarnos, que en este contexto las emociones son un instrumento central para aumentar mis posibilidades de supervivencia. Además, es importante que, en este contexto, *corrija* una emoción que se ha activado por una representación incorrecta acerca del mundo. Esto es, si el objeto de mi emoción resulta no ser concordante con el mundo es importante para mi propia supervivencia que “revise” la emoción antes de que me lleve hacia un comportamiento que luego puede costarme caro. Imaginemos que no me doy cuenta de que la rama no es una serpiente. La emoción de miedo me lleva a huir. Para huir corro desesperado, esto puede desgastarme y quitarme energía para cuando realmente la necesite –por ejemplo, cuando aparezca un oso-. El punto que quiero hacer acerca de este contexto es que, en nuestra vida cotidiana (aun cuando no se lleve a cabo en un medio agreste), nuestras conductas están guiadas por emociones en base a información que esperamos sea fidedigna, puesto que, de lo contrario, la emoción puede llevarnos a conductas inapropiadas y en última instancia perjudiciales para nosotros mismos. Nosotros sabemos esto y actuamos en consecuencia. Por ejemplo, cuando escuchamos algo acerca de una persona que nos incumbe, estamos atentos a que la historia sea cierta (podemos mentalmente probar su coherencia interna y coherencia externa con otros hechos que sabemos) o cuando leemos las noticias o vemos documentales intentamos chequear la autoridad de las fuentes o la verosimilitud de las historias.

Al mismo tiempo, en este contexto, tenemos la posibilidad de interactuar con el medio. Así, podemos repreguntar a un interlocutor, mover una piedra para ver mejor si hay una serpiente, etc.

También, estamos siempre atentos al correcto funcionamiento de los instrumentos que nos informan del mundo. Podría decirse, entonces, que en este contexto “cotidiano” estamos interesados en el valor de verdad de la información que recibimos. Esta información, a su vez, es el material a partir del cual formamos las creencias –o formamos las apreciaciones- que dirigen nuestras emociones. Aquello que nos motiva a seguir recabando información o a escuchar una historia en este contexto es *la búsqueda de información fidedigna* porque esta información nos permite navegar en este contexto de una forma más satisfactoria.

Sin embargo, nada de esto pasa cuando contemplamos una obra de arte representativa. Según me parece, el contexto en el cual contemplamos ficción es un contexto que difiere mucho del contexto “cotidiano”. Imaginemos el siguiente caso: Mi novia y yo vamos a ver “El exorcista” (1973). Antes de ir al cine, leemos las críticas en las revistas especializadas, vemos entrevistas a los actores, compramos las entradas por internet, quedamos en un horario para encontrarnos en la puerta y finalmente nos sentamos, junto con un montón de otra gente, a ver la película. En el comienzo hay algunos títulos con los nombres de los actores, del director, del editor, etc. La película comienza y estamos expectantes sobre aquello que va a pasar. En determinado momento, Regan atada a la cama y con la cara en muy mal estado emite voces extrañas y gira su cabeza 360 grados. Yo me asusto terriblemente y empiezo a tomar la mano de mi novia fuertemente. Ella se da cuenta de que estoy asustado y, además, se da cuenta de que la estoy pasando mal. Decide hacer algo al respecto y me susurra al oído: “no te preocupes, nada de lo que estamos viendo es real, todos los personajes son actores, detrás de cámara hay asistentes, luces, sonidistas, etc. Regan no tiene el demonio adentro”. Si existiera un paralelo con el contexto anterior, mi respuesta debería ser de alivio, mi emoción de miedo debería disiparse *igual* que en el caso de la rama. Sin embargo, mi respuesta es distinta. Mi respuesta es “ya sé que todo esto es irreal, vi las entrevistas, compré las entradas, leí las críticas, vi los títulos; y *sin*

embargo, no puedo evitar asustarme”. Así, en este contexto, y a diferencia del contexto anterior, la información acerca de que el objeto de mi emoción es *inexistente* -o que la apreciación que hice era incorrecta- no disipa mi emoción ¿Por qué?

En este momento sería importante traer a colación la postura de Lamarque que revisábamos en el capítulo 3. Lamarque sostenía que a él le parecía interesante respetar una intuición –que él decía que era compartida por muchos- acerca de lo que pasaba cuando contemplábamos arte. La intuición era que, mientras contemplamos la ficción, *no estamos interesados en el valor de verdad de aquellas cosas que contemplamos*⁷⁷. Esta intuición me parece central a la hora de entender el contexto de la contemplación de la ficción porque devela que la motivación que tenemos cuando contemplamos una película es distinta a la motivación de otros contextos. Una intuición similar parece habitar en “Sobre el sentido y la denotación” de G. Frege (Frege 1822/1973):

“Al escuchar un poema épico, aparte de la belleza del lenguaje, sólo nos atrae el sentido de las oraciones, las imágenes y los sentimientos que suscitan. **Al preguntar por la verdad abandonaríamos el goce estético** sustituyéndolo por una actitud científica. **De allí que nos resulte indiferente, por ejemplo, que el nombre “Odiseo” tenga o no denotación, mientras consideremos el poema como una obra de arte. Es la búsqueda de la verdad la que nos conduce del sentido a la denotación**” (p.11, el subrayado es mío).

Así, si queremos respetar estas intuiciones –que yo comparto- lo que debemos hacer es distinguir un contexto de otro. Según entiendo esta distinción está dada por el tipo de motivaciones que tenemos y el tipo de cosas que hacemos. Como ya hemos dicho, en el contexto cotidiano buscamos sobrevivir -en un sentido muy amplio, claro- y en consecuencia, estamos interesados en el valor de verdad de la información que recibimos. Gran parte de las cosas que haremos en este contexto estará relacionada con esta motivación: chequear fuentes de información, escuchar las historias según la

⁷⁷ Lamarque traía a consideración esta “intuición” porque le parecía que su propuesta acerca del pensamiento respetaba este aspecto de la contemplación de ficción (veremos más sobre en el siguiente apartado).

autoridad, chequear su coherencia, etc. En el contexto ficcional, en cambio, lo que nos interesa es **seguir una historia**⁷⁸, para lo cual, estamos interesados en cómo ésta se estructura y no en el valor de verdad que tiene la información que estamos recibiendo. Seguimos una historia con avidez no porque la información que ésta nos provee es útil para navegar en nuestra vida cotidiana, lo hacemos porque el contenido y la estructura han logrado incitar nuestra curiosidad por saber cómo se desarrollan eventos cuyo valor de verdad no nos interesa. Y esta curiosidad está gobernada por la emoción. Esto prueba por qué podemos seguir historias que nada tienen que ver con nuestra vida cotidiana: historias de hace miles de siglos, historias de otras razas o de objetos inanimados, de otras galaxias, historias de futuros que nos son completamente ajenos o que sabemos que nunca podrían realizarse, etc. Seguir una historia es una actividad gratificante en sí misma porque estimula nuestras emociones: nos sorprende, nos asusta, nos enoja, nos intriga, todo esto sin que corramos el riesgo de perdernos en el bosque y que una serpiente nos lastime.

Así, es probable que la emoción reinante en la contemplación de una obra de arte representativa sea la de *suspense*. En esta emoción, sentimos cierta intranquilidad ante la posibilidad cierta de que alguien a quien favorecemos no triunfe en su objetivo. De este modo, alguien que estructura bien una historia hará lo correcto si logra presentarnos un personaje que se gane nuestros favores y luego lo ponga en una situación en donde las mayores chances sean que el personaje fracase. Así sentimos *suspense* y necesidad de seguir una historia con el objetivo de conocer su desenlace

⁷⁸ Entiendo que esta noción debe ser desarrollada en extenso pero para los fines de esta tesis es suficiente con que la noción de *seguir una historia* se contraponga a la de *búsqueda de la verdad*. Aun así, y como referencia, sigo a Bordwell (1991) con respecto a la comprensión del significado de una historia. Según el autor (p.8) los significados de una obra son de cuatro tipos: el **referencial** que incluye el mundo de la historia más la historia que se cuenta dentro del mismo; el **explícito** que refiere al punto de la obra o si se quiere a la moraleja de la obra; el **simbólico o implícito** del cual la obra habla de una manera indirecta (el tema de la obra) y el **sintomático** que es aquel significado que la obra divulga de manera involuntaria. Bordwell afirma que los dos primeros niveles –referencial y explícito- están relacionados con la *comprensión* de la obra, mientras que los dos restantes están relacionados con la *interpretación* de la obra. Siguiendo esta clasificación, *seguir una historia* implica la comprensión de una obra (su nivel referencial y su nivel explícito).

independientemente de que aquello que nos cuente la historia sea verdadero o falso.

Si lo que digo arriba es cierto, el contexto de ficción no es un contexto apto para “formar creencias”. Esto es, aquello que contemplemos en una obra de arte representativa –en el cine- no tendrá valor alguno para que formemos una creencia⁷⁹. Una explicación posible de por qué no formamos creencias sería la de suponer que no lo hacemos porque sabemos de antemano que todo aquello que vamos a contemplar está montado o es falso. Sin embargo, esta explicación pierde el punto de lo que acabamos de decir. La razón por la cual no formamos creencias en el cine no es que dado que todo lo que se me muestra es falso, me guardo de formar creencias. La razón es que, en ese contexto, no estamos *interesados en formar creencias*. En el contexto ficcional no estamos interesados en *la verdad* de aquello que vemos pero tampoco estamos interesados en *la falsedad*. Nuestro interés reside en otro lado.

La motivación está, entonces, relacionada con el estímulo seguro de un rango amplio de emociones y, en particular, con satisfacer la curiosidad que nos produce la emoción de suspense⁸⁰. Así, a medida que nos vamos entrenando en las diferentes obras de arte, aprendemos que en este contexto somos capaces de emocionarnos independientemente del valor de verdad de la información que recibimos. La estimulación de estas emociones puede ser un buen punto de partida para que contemplemos *todo* tipo de arte representativo o narrativo, incluso aquel que nos produce emociones desagradables –recuérdese la paradoja de la tragedia-. En un contexto de ficción, entonces, la paradoja de la tragedia puede no resultar tan desconcertante. Interesados por el estímulo de las emociones, encontramos que la experiencia de emociones negativas no es tan desagradable si sabemos que el fin de las mismas es la estimulación de ciertas sensaciones en nuestro

⁷⁹ Quizá sí formemos creencias cuando *interpretamos* las obras de arte. Así, si el *significado implícito* de “Psicosis” es que es imposible distinguir salud mental de locura, esto puede llevarnos a creer que los límites de la locura son borrosos. Sin embargo, esto ocurre en la *actividad interpretativa posterior* a la contemplación de la obra. En el nivel de la *comprensión* de la obra no estamos interesados acerca de la veracidad de los significados que allí nos muestran. Nadie cree, luego de ver “Psicosis”, que Norman Bates existe.

⁸⁰ O, de nuevo, la búsqueda de algún significado trascendente que nos permita sobrellevar nuestro mundo cotidiano.

cuerpo o ciertos pensamientos particulares que se disiparán una vez que la película se haya terminado.

Así, vemos películas de terror porque nos gusta estar asustados de vez en cuando o comedias porque nos gusta reír de vez en cuando y así. El suspense, por otra parte, *nos atrapa*. Sentimos una inquietud molesta por saber cómo se va a desarrollar una situación. Queremos que se desarrolle de tal manera, sabemos que es muy poco probable que se desarrolle de esa manera pero, al mismo tiempo, sabemos que va a desarrollarse de esa manera y, entonces, queremos saber cómo sucede. Así, en Batman 2, dos barcos llenos de gente están a punto de explotar, no queremos que toda esa gente inocente muera, sin embargo, cómo está planteada la situación lo más probable es que la gente muera y sin embargo, sabemos –por convenciones de género, por otras películas, etc.- que esa gente *no* va a morir. Eso nos provoca una curiosidad atrapante acerca de cómo se desenvolverá la situación para que pase aquello que va a pasar.

De esta manera, entrar en un contexto u otro involucra distintas motivaciones que determinan qué es lo que buscamos de la información que nos proveen. En un contexto buscamos verdad, en el otro, la verdad o falsedad son insignificantes.

De esta manera, la motivación de este contexto redunda en una práctica distinta a la del contexto anterior. Así, me parece que contemplar una obra representativa es hacer una cantidad de cosas que difieren grandemente del tipo de cosas que se hacen en un contexto cotidiano.

En el contexto de contemplación se trata de comprender no sólo los eventos retratados en la ficción (el nivel “referencial” de la nota 79) sino también el “punto” en la historia, de darle un significado a los eventos que se suceden (el nivel “explícito” referido en la nota 79). Así, una historia ficcional es una sucesión de eventos que suele estar conectado entre sí por una relación causal. De esta manera, cada evento que contemplamos en una obra de arte representativa tiene un valor y un significado relativo a la historia que se cuenta. De alguna manera, toda historia tiene una “moral” o un punto de vista que se quiere expresar. A medida que la historia avanza el espectador

comprende los eventos intentando descifrar cuál es su significado, cual es el papel que juegan en la cadena causal que se ha abierto con el inicio de la obra y cuál es el punto de vista o la moraleja que el autor ha intentado transmitir a través de la historia. Comprender o seguir una historia requiere de habilidades que han sido entrenadas a través de la educación que hemos recibido en la contemplación de las obras de arte. Muchas obras no podrían entenderse sin referencia a otras obras de, por ejemplo, el mismo género. Así, si vemos un musical y personajes que conversan entre sí se ponen, de repente, a cantar, eso nos resultará imposible de entender si no estamos entrenados en las convenciones del musical. Así, parte de la comprensión de una situación retratada en una película requiere que nosotros manejemos cierto conocimiento y habilidades específicas que hemos adquirido en la contemplación repetida de la forma del arte.

Esto no es cierto para el contexto cotidiano, si vemos dos personas charlando en un bar que, de repente, se ponen a cantar, no lo entendemos como formando parte del “género musical”, simplemente, pensamos que están locos o jugando una broma. Así, contemplar historias no es lo mismo que navegar en nuestra vida cotidiana. El tipo de habilidades que se requieren para uno y otro contexto resultan ser distintas.

Pero esto no quiere decir que no podamos utilizar habilidades que usualmente usamos en un contexto, para iluminar al otro. Por ejemplo, podemos valernos de los mecanismos mentales que usamos para navegar la vida cotidiana para comprender las ficciones. Con esto quiero decir que si bien es cierto que la comprensión de una película apela a ciertas habilidades o conocimientos que fueron aprendidos en la práctica misma de la ficción, no es cierto que otras habilidades que desplegamos en otros contextos no jueguen un papel.

Un caso claro es aquel cuando hablamos de los personajes de la ficción, apelando a creencias y deseos; del mismo modo que lo hacemos cuando hablamos de personas nuestra vida cotidiana. Sin embargo, esto no puede llevarnos a creer que comprender un personaje y comprender a una persona es lo mismo. Debora Knight (2006) hace un comentario similar en una

comparación entre entender personajes de la ficción –en el contexto que llamo “ficcional”- y entender personas –en el contexto que llamo “cotidiano”-.

*No tiene sentido negar algo tan ubicuo como el hecho de que una forma común de discutir acerca de los personajes ficticios es apelando al lenguaje de la psicología de sentido común –esto es, en términos de deseos y creencias-. Pero suponer que hacemos esto de manera **exclusiva** significa que pasamos por alto las dimensiones formales, narratológicas, estilísticas y temáticas de las narrativas ficcionales. Significa que subestimamos el rol que los géneros como el suspenso, el melodrama y la comedia tienen para moldear nuestras relaciones con personajes y para ayudarnos a entender sus situaciones. Tratar a los personajes como si fueran personas significa que estaremos menos inclinados a considerarlos como elementos textuales en una estructura ficcional, o como focalizadores de significados metafóricos, simbólicos, temáticos o genéricos. Mientras tanto, pareciera que estamos suponiendo que nuestra comprensión de los personajes es como la comprensión de las personas reales, especialmente de aquellas que nos rodean la mayor parte del tiempo. Pero discutir personajes en los términos asociados con la psicología de sentido común no es, como vamos a ver, idéntico a tratarlos como si fueran personas.” (Knight, 2006)*

Si mi idea de los contextos es correcta, un análisis que apele a ellos, nos asegurará que *hay emoción* sin creencia (en el contexto de ficción) pero no nos dirá *cómo* esta emoción se produce. Daré una solución para esto en el próximo apartado cuando hablemos de la imaginación.

Por su parte, la distinción de los contextos nos permite entender el caso de los “gatitos bonsái” y socavar la tesis (3) de la paradoja. Esta tesis está fundada en el caso de los gatitos bonsái. Así, es imposible plantear la paradoja de la ficción si no se establece que, en todos los casos, es necesaria para la emoción la creencia en la existencia de su objeto (tesis 3). Recordemos que el caso *gatitos bonsái* consistía en una historia que nos contaban según la cual unos pobres gatitos sufrían las peores torturas que se acompañaban con unas fotos (trucadas) de lo más desagradables. En ese momento, nosotros sentíamos pena y conmiseración por los gatitos. Sin embargo, luego nos contaban que toda la historia era falsa y nuestra emoción se disipaba. La conclusión que saca Radford de este ejemplo⁸¹, es que si la emoción se

⁸¹ De un ejemplo similar a este.

disipaba cuando no teníamos la creencia, era porque la creencia en la existencia del objeto de nuestra emoción era una condición necesaria para la emoción. ¿Cómo se resuelve este problema? ¿Por qué se disipa la emoción cuando dejo de creer en la existencia de los gatitos o la veracidad de la historia? La respuesta es bastante directa ahora que comprendemos la distinción entre contextos. Para entrar en un contexto ficcional cumplimos con ciertos ritos o ciertas convenciones establecidas a través de los años: compramos un libro “de ficción”, leemos historias sobre los autores, compramos las entradas de cine, leemos las críticas de las películas mientras nos enteramos del *background* de la historia, etc. En cambio, en nuestra vida cotidiana solemos pensar por descarte que toda historia que nos cuentan es acerca de algo que pasó en el mundo que habitamos. Así, toda historia que se cuenta en nuestra vida cotidiana se pretende verdadera a menos que se indique lo contrario. De modo que cuando nos cuentan la historia de los *gatitos bonsái* estamos interesados en la veracidad de aquello que nos cuentan. Nuestras emociones, en consecuencia, están fundadas sobre las creencias que formamos acerca de lo que les pasó a los gatitos. En el momento en el que nos enteramos de que ni los gatitos ni las torturas existen, nos damos cuenta de que la información es falsa –hemos sido víctimas de un engaño- y nuestras emociones se disipan, de la *misma manera* en que se disipan nuestras emociones cuando nos damos cuenta que la rama que vimos con nuestra visión periférica no es una serpiente. No existe ningún misterio en suponer que, en un contexto cotidiano, una información falsa me hace revisar mis creencias y las emociones que estaban fundadas en ella. El error del ejemplo de Radford consiste en afirmar que *todo* contexto emocional está modelado por el contexto cotidiano. El error del ejemplo de los gatitos bonsái es suponer que como en el contexto cotidiano una revisión de creencias es capaz de disipar una emoción, esto sucede, de la misma manera, en un contexto de ficción.

Sin embargo, en un contexto de ficción no formamos creencias relativas al nivel de comprensión de la historia, de modo que es imposible que el valor de verdad de la información que recibimos en la contemplación sea determinante en nuestras reacciones emocionales.

Supongamos, ahora, que nuestro amigo, antes de contarnos la historia de los gatitos bonsái, nos advierte que es una historia que él mismo ha inventado. Una vez que escuchemos la historia podemos emocionarnos y si nuestro amigo nos recuerda que la historia es inventada, nada en nuestra emoción va a cambiar. O puede que al contarla *no* nos emocionemos pero esta emoción no dependerá de que hayamos escuchado o visto algo falso, la reacción emocional en un contexto de ficción depende de la estructura de la historia, no del valor de verdad de aquello que se retrata en ella.

El punto que intento hacer en este caso, entonces, es que para analizar la reacción emocional en la ficción es importante distinguir los contextos en los que el fenómeno ocurre. La reacción emocional ante las obras representativas se dan en contexto de ficción, que son contextos bastante distintos a los contextos cotidianos. Como hemos dicho, en estos contextos el interés está puesto en lugares distintos y la emoción, en consecuencia, proviene de lugares distintos. En un contexto cotidiano resulta comprensible sostener que si nos emocionamos en base a una creencia o apreciación incorrecta esa emoción es injustificada. En cambio, un contexto de ficción es indiferente a esta información. Esto no quiere decir, por otra parte, que toda emoción en un contexto no ficcional resulte de una creencia en la existencia actual del objeto de la emoción. Existen los casos no ficcionales que plantea Moran (1994 y mi capítulo 3) en donde nos emocionamos por aquello que podría haber sucedido o aquello que sucedió hace muchísimo tiempo. En estos casos, sostengo que tiene sentido afirmar que la emoción es *injustificada* a diferencia de los casos de ficción. Así, consolar a una madre que llora por lo que le podría haber pasado a su hija en un avión diciéndole que tal accidente no sucedió y esperar que eso disipe su emoción, es sensato y tiene sentido. En cambio, decirle a mi novia que no derrame lágrimas por Ana Karenina porque Ana Karenina no existe, no lo tiene.

Si lo que argumenté hasta aquí es correcto, no es cierto que la creencia sea una condición necesaria para la emoción. De hecho, nuestra emoción en contextos ficcionales se revela ahora como un contraejemplo a esta idea. Resta, entonces, explicitar qué otro tipo de cosas pueden ser una condición

suficiente para la emoción y, en particular, en las obras de arte representativas y el cine. Me ocuparé de esto en el próximo apartado.

7.2 La imaginación

En un análisis lógico del problema de las emociones ficticias pareciera que existen dos polos de análisis. Por un lado, aquello con lo que tiene que cumplir una obra de arte para emocionar, esto es aquellas características formales y artísticas que hacen de la obra una especie de disparador de emociones. Por el otro lado, aquellos aspectos mentales del espectador o lector que están involucrados en la producción de esas emociones. Acerca del primer polo del problema ningún autor aporta muchos elementos de análisis, salvo Carroll. Como vimos en el capítulo 6, para Carroll las obras de arte representativas deben presentar situaciones que caigan dentro de ciertos criterios que persiguen las distintas emociones para activarse. De modo que si el autor quiere que el espectador se asuste, debe diseñar una situación que presente una especie de amenaza, una situación que sea apreciada por el espectador como “peligrosa”. Y sobre este problema no diremos nada en este capítulo.

Pareciera, sin embargo, que el problema de la paradoja de la ficción apunta a un segundo polo: ¿por qué se dan las emociones si las condiciones de posibilidad de éstas no se encuentran presentes? Existen distintos tipos de soluciones a este problema, por un lado, existe la idea de que la ausencia de condiciones de posibilidad de la emoción nos permite etiquetar a este fenómeno como “irracional” (Radford). Por otro lado, existe la idea de que en la contemplación de la obra el espectador *tiene* las creencias necesarias para la emoción y que, a pesar de lo que se podría pensar en una primera instancia, estas no colisionan con otras creencias relativas al aspecto ficcional de la obra (Schaper). Por otro lado, existen otros dos tipos de teorías a las que le hemos prestado más atención en esta tesis. Me refiero a la solución del problema que plantean Carroll y Lamarque, por un lado; y Currie y Walton, por el otro. Con respecto a la solución de la paradoja estas dos teorías –distintas entre sí– parecen contener puntos en común. Así ambas teorías proponen que algún aspecto de la imaginación sustituye el papel que juegan las creencias en la

producción de emociones. De esta manera, ambos tipos de teorías afirman que aquel aspecto mental que está involucrado en la producción de las emociones en la contemplación de ficción es la imaginación. En el caso de Currie, la afirmación es explícita: la imaginación es un *simulador* responsable de los estados de creencia¹ y de deseo¹ (estados isomórficos a las creencias y deseos) que son aquellos que al correr una simulación producen experiencias de tipo emocional⁸². En Walton, es la imaginación la que nos pone a *hacer de cuenta* que estamos emocionados. En Lamarque y Carroll, es el sostenimiento de un pensamiento de manera no-assertiva lo que nos permite emocionarnos acerca de las situaciones que se nos presentan en la ficción.

¿A qué se refieren los autores cuando afirman que es la imaginación o el pensamiento no assertivo aquello que facilita la emoción en la contemplación de ficción? Por lo que vimos, pareciera que estos autores piensan en una capacidad que intenta recrear –en la imaginación o la mente- los eventos y objetos que constituyen la obra de arte representativa. En el caso de Walton y Currie, esa habilidad postula “verdades en la ficción”. Por un lado Walton, supone que formamos verdades acerca de la ficción a medida que la contemplamos. Eso nos produce una cuasi-emoción que nos lleva a *hacer de cuenta* que tenemos la emoción apropiada. Por su parte, Currie plantea una especie de contemplador hipotético que se entera de verdades y eso genera emociones en aquel que simula al contemplador hipotético, o sea, el espectador. En ambos casos, la obra de arte representativa es una especie de manual de instrucciones para que el espectador imagine cosas. De esta manera, el imaginar estos eventos supone, por parte del espectador, hacer de cuenta que estas cosas son verdaderas. Supongamos que la película me muestra a Regan girando su cuello 180 grados. Eso me invita a imaginar que existe una nena que se llama Regan que gira su cuello 180 grados. Esta es la solución fundamental de este tipo de teorías a la paradoja de la ficción: sabemos que todo lo que sucede es falso pero, mientras lo contemplamos,

⁸² Cómo vimos, Currie no define si este tipo de emociones son las mismas que las emociones que tenemos en contextos donde no hay simulación. Sin embargo, y desde la perspectiva del autor, esta pregunta es ociosa: si hubiera dos tipos de emociones ninguno sería más “real” que el otro (Currie, 1997). Yo acuerdo con esta posición: las emociones ficcionales, a pesar de tener un origen distinto, no tienen por qué ser copias o parasitarias de las emociones que se producen en otros contextos.

imaginamos que es verdadero. En este sentido, la imaginación es una habilidad que toma los aspectos representativos de la obra y los *recrea*. A este tipo de imaginación Currie (2002) le llama imaginación recreativa:

“Entonces ¿Cuál es la imaginación recreativa? Esta es nuestra hipótesis central. La proyección imaginativa involucra la capacidad de tener, y en buena medida controlar el tener, estados que no son percepciones o creencias o decisiones o experiencias de movimiento del propio cuerpo, pero que son, en varios sentidos, como esos estados – son como ellos en los sentidos que permiten que los estados poseídos a través de la imaginación repliquen y, en relación a ciertos propósitos, *sustituyan* a las percepciones, creencias, decisiones y experiencias de movimientos. Estos son los estados que llamamos estados de imaginación recreativa” (Currie 2002, p. 11)

De modo que la contemplación de una obra de arte representativa consiste en imaginar qué estados tendría alguien que escuchara esa historia como si fuera cierta y, al imaginar esos estados, experimentar las emociones que estos producen⁸³.

Por otra parte, la posición de Lamarque y Carroll supone también que recreamos en nuestro pensamiento una situación planteada por la obra de arte representativa. El espectador de “El exorcista” sostiene no asertivamente en su mente la situación de Regan girando su cabeza 180 grados; eso le resulta peligroso y de ahí surge la emoción. Además, y a diferencia de la posición anterior, este “sostenimiento no asertivo” garantiza que mientras recreamos la situación, no estamos interesados en su valor de verdad. Esto, en principio, parece respetar mi intuición, la de Lamarque y la de Frege con respecto al contexto de ficción pero no parece un avance por sobre la postura de Currie. Ya que Currie no está obligado a sostener que aquellas situaciones que recreamos a través de la imaginación recreativa deben afirmarse como verdaderas. En cambio, le basta con decir que los estados I -tanto los deseos^l como las creencias^l- son simulaciones que tampoco están interesadas en el valor de verdad de su contenido proposicional.

⁸³ Recordemos que para Walton, estas emociones en tanto sensaciones son reales pero en tanto conducta son imaginadas o pretendidas. Para Currie, como hemos dicho en la nota anterior, preguntarse por el status de estas emociones es ocioso.

De todas maneras, lo que intento establecer es lo siguiente: ambas posturas parecen sostener que la solución a la paradoja de la ficción consiste en recrear, en la mente del espectador, una situación planteada por la obra de arte representativa. En este sentido, la obra de arte es como una lista que contiene instrucciones -especificadas en contenido proposicional- para que yo recree este contenido y surja la emoción. La idea es que si vemos a Regan girando su cabeza, sabremos que esa es una instrucción para imaginar que Regan gira su cabeza. Y si imaginamos a Regan girando la cabeza, surgirá la emoción. Cada acción retratada por la novela, obra de teatro o película es una instrucción que nos especifica qué debemos recrear en nuestra imaginación.

Sin embargo, esta descripción del asunto por parte de los autores me parece incompleta. No parece suficiente, para que surja la emoción, que la obra me provea de ciertas instrucciones para imaginar situaciones. Si lo fuera, bastaría con que la obra explicitara las situaciones y que yo las imaginará. Pero existen cientos de situaciones descritas proposicionalmente, que no generan emoción. Pensemos en una fría descripción de un deceso hecha por un médico. La situación planteada es pasible de ser recreada en la mente, sin embargo, es posible que no genere ninguna emoción. Como dicen Moran (1994), las historias clínicas y los registros militares parecen estar contruidos para no generar emoción en quien los lee y, sin embargo, plantean miles de situaciones pasibles de ser recreadas imaginativamente. De modo que no parece suficiente con que la obra plantee una situación triste para que yo represente en mi mente para que de ahí surja la emoción de la tristeza. No importa si esa recreación es una reflexión no asertiva en el pensamiento o la conjunción de las creencias¹ y los deseos¹.

En efecto, es central la *forma* de contar la historia para que las emociones afloren en aquel que la contempla. No es suficiente con establecer los hechos y proveer una lista de cosas a imaginar. Si la emoción dependiera de una dificultad para imaginar recreativamente, cuanto más realistas fueran los hechos, más fácil sobrevendría la emoción. Pero esto no es así porque, como hemos dicho antes, muchos aspectos que nos hacen notar que la obra es de carácter ficcional y se vale de convenciones, nos emocionan. Los diálogos completamente irreales del teatro o los hechos completamente

fortuitos que suceden en el cine, alejan a la obra de una pretensión de realidad y, sin embargo, colaboran con ella para que la emoción surja.

Quizá esto tenga que ver con que la obra de arte representativa nos propone no sólo aquello que debemos imaginar sino también cómo lo debemos imaginar. La obra nos transmite estados de ánimo, humores, metáforas abiertas que difícilmente son especificadas por contenidos proposicionales. Así, no se niega que la obra de arte representativa no proponga situaciones que luego se recreen en la mente de alguna manera. Lo que se niega es que esto sea lo único que ocurre. Las obras de arte narrativo proponen cosas que pueden no traducirse en contenidos proposicionales pero que despiertan asociaciones personales o típicas que a su vez desencadenan otros procesos emocionales que trascienden el contenido referencial de la trama. Veamos algunos ejemplos.

En “Alien” muchos de los objetos y personajes están iluminados de abajo hacia arriba. Esto está justificado por una supuesta instalación lumínica que tiene la nave en la que viajan. Sin embargo, esta luz puede sugerirle al espectador una sensación de desnaturalización, de extrañeza y de desesperanza que proviene no de un hecho particular que está siendo recreado en la mente sino de ciertas asociaciones o imágenes que provienen de una iluminación extraña.

El caso de la música puede ser más claro. Una música fuerte y grave puede llevar al espectador a sentir que algo importante o peligroso está por pasar o ya ha pasado. Esta sensación no proviene de suponer que cierta situación es el caso, proviene de cierta asociación que establecemos entre la musicalidad y un abanico de cosas que puede ir entre ciertos estados de ánimo hasta recuerdos personales.

Del mismo modo, una edición rápida que muestre distintas perspectivas de una persona apuñalando a otra, una perspectiva distinta por cada cuchillazo, nos puede llevar a pensar en lo cruel de una situación o en quizá en indagar acerca del estado emocional del personaje que acuchilla o del que es acuchillado; o acerca de todas las perspectivas de un crimen, etc.

Todo esto es así porque sabemos que una obra de arte representativa se maneja en el terreno de lo implícito, de lo insinuado. Cada situación planteada contiene un significado y parte de lo que hacemos mientras seguimos una historia es intentar descifrar ese significado. Como dijimos antes, estar sentado en un bar escuchando a dos personas hablar no es lo mismo que ver una escena de un bar en donde dos personas hablan.

De esta manera, la paradoja de la ficción sugiere erróneamente que el único problema a tratar en el tema de las emociones ficticiales es aquel relativo a la imposibilidad de emocionarnos con cosas que sabemos que son falsas. Si este planteo fuera correcto, la imaginación recreativa nos propone una solución bastante directa para solucionar la paradoja, aquello que se cree falso, se lo considera en la imaginación y de esta consideración obtenemos la emoción deseada.

Sin embargo, y como vimos, esto no es suficiente. Para que la emoción surja, necesitamos además desplegar nuestra capacidad para darnos cuenta de que ciertos climas o metáforas están siendo sugeridas. Es porque nos damos cuenta de ciertos contrastes o de ciertas analogías, porque relacionamos libremente ciertos hechos contenidos en la obra con hechos personales o hechos reales u otros hechos artísticos que la obra cobra significado y nos emociona. Este es un ejercicio *creativo* y *no recreativo* de la imaginación, que permite darle vida a los eventos y distinguirlos de las listas de los supermercados o las historias clínicas.

En este sentido, me parece que es importante recobrar un sentido activo del espectador olvidado por las posiciones de Walton, Currie, Lamarque y Carroll. Sobre todo en referencia a las emociones que éste experimenta durante la contemplación. Existe cierto juego entre aquello que el autor propone en la obra y aquello que el espectador “recibe”. Sin embargo, en sentido estricto, es aquello que el espectador comprende de la obra, lo que produce la emoción. Y en esta comprensión no participa sólo un aspecto recreativo sino que, también, participa un factor creativo-asociativo.

El rango de asociaciones que el espectador hace está determinado por aquello que está dicho explícita o implícitamente en la obra aunque, claro, el

límite acerca de que es lo que la obra *dice* puede ser difuso y no estar bien establecido. Por ejemplo, pensemos en alguien que es lector de policiales durante toda su vida. Lee una novela policial, en el medio de la novela se establece –dentro del mundo de la ficción- que el crimen no tiene solución posible. El espectador, sin embargo, experimenta suspense. ¿Por qué es eso? Si la imaginación del espectador refiere solo a aquellos eventos que están descritos en la obra, el lector no debería experimentar *suspense*, más bien, debería pensar que el caso está cerrado y experimentar desazón o aburrimiento. Sin embargo, un espectador de policiales sabe que en el género policial, los casos suelen parecer irresolubles y luego resulta que no; más aún, sabe que en el género, siempre hay una solución a los casos policiales planteados y sabe que, además, le queda la mitad del libro por leer, por lo que en esa mitad del libro debe estar sí o sí, la solución al caso. En este sentido, y cuanto más *irresoluble* parezca el caso que la novela describe, mayor va a ser el misterio pero no por referencia a aquello que está establecido en el mundo de la ficción sino por aquello que la persona sabe de haber leído novelas pasadas y que indefectiblemente –o no- asocia. El punto que se quiere hacer, entonces, es que no toda emoción ficcional surge de la generación de verdades ficcionales en la mente del espectador. En este sentido, no es cierto que sólo el aspecto recreativo juegue un papel en la producción de emociones ficcionales.

¿Qué aspecto de la imaginación sería el que sostiene estas habilidades? La cita de Carroll con la que cerramos el capítulo 6 parece eliminar un aspecto de la imaginación que, por el contrario, a mí me parece prometedor. Recordemos las palabras de Carroll:

“En un libro muy reciente Bijoy Boruah ha argumentado que en cualquier explicación de nuestras respuestas emocionales a la ficción debe incluirse la referencia a la imaginación. <<Si por imaginación>> entiende tener un pensamiento no asertivamente entonces su punto de vista es compatible con el nuestro. Si, por otro lado, quiere decir algo más –algo que tenga que ver con lo que el público añade al texto- entonces el concepto de imaginación parece fuera de lugar. Porque cuando imaginamos nosotros mismos somos la fuente creativa y primariamente voluntaria de los contenidos de nuestros pensamientos. Pero al leer ficciones el contenido de nuestros pensamientos proviene en su mayor parte de fuera, del texto determinado que estamos leyendo o del espectáculo ya elaborado que estamos contemplando. No

hay ninguna razón para pensar que, en general, tengamos que añadir nada por medio de la imaginación a lo que la ficción ya afirma o implica.” (Carroll, 1990/2005, p. 193)

Así, pareciera que existen, siguiendo a Carroll, dos tipos de imaginación: una imaginación que sostiene pensamientos “no asertivamente” y una imaginación que es “fuente creativa” y que “añade al texto”. Carroll se ocupa de prohibir, en su teoría, este segundo tipo de imaginación. Currie por su parte en su libro *Recreative minds: Imagination in philosophy and psychology* (2002), dedica un párrafo a un tipo de imaginación de la que no se va a ocupar y que ya hemos citado en el capítulo 5. Recordémosla:

“Otra cosa comúnmente llamada ‘imaginación’ es lo suficientemente importante como ser notada, aunque la dejaremos de lado [en este libro]. La vemos cuando alguien pone juntas ideas de una forma que desafía la convención o aquello que se espera: el tipo de ‘salto’ imaginativo que lleva a algo a ser valorable en el arte, la ciencia, o la vida práctica. Llamaremos a esta ‘imaginación creativa’.” (Currie y Ravenscroft, 2002, p. 9)

Para Currie, entonces, también existen dos tipos de imaginación: aquella que produce estados similares a la creencia y los deseos (la capacidad de *hacer de cuenta* que algo es el caso) y aquella que tiene la capacidad para hacer asociaciones entre varias cosas de una forma u original o creativa. Al mismo tiempo, ambos autores sostienen que el proyecto imaginativo en el que se embarca un espectador de ficción es del primer tipo, mientras que aquel en el que se embarca un artista es del segundo tipo. Pero esto choca con el hecho que remarcábamos antes de que muchas de nuestras emociones provienen de asociaciones que hacemos entre aquello que sucede en la ficción y algo que está por fuera de ella. El esquema según el cual, nosotros emulamos en nuestra imaginación los eventos y los personajes de la ficción parece diseñado para responder a la paradoja de la ficción pero se pierde de un conjunto de fenómenos de emoción que no se aplican según el paradigma que establece la paradoja. La prueba de ello es, *pace Carroll (2008)*, el amplio rango de emociones que muestran distintos espectadores con respecto a una misma obra de arte.

Puede suceder, por otra parte, que existan espectadores que no logren emocionarse de *ninguna manera* con respecto a una obra de arte. Sin embargo, esta deficiencia no puede tener que ver con la *imaginación recreativa*, ya que todo adulto humano típico es capaz de emular en la mente los hechos narrados en la obra⁸⁴. Currie y Carroll deberían sostener que alguien que no se emocionó con una película en el cine fue incapaz de simular (sostener o recrear) esos hechos en su mente. Sin embargo, lo que parece ocurrir es que el espectador no pudo –porque la obra no fue lo suficientemente sugerente o porque el espectador careció de las experiencias relevantes- hacer las asociaciones que la película sugería y que, en última instancia, son responsables de las emociones correspondientes. En este sentido, una falta de emoción reside en una falla en la creatividad responsable de establecer las asociaciones pertinentes a una emoción. Así, alguien que sea incapaz de asociar la iluminación de Alien con un clima de desnaturalización y extrañeza estará menos preparado para asustarse cuando aparezca el monstruo. Del mismo modo, alguien que no logre asociar la música de una película con un clima, una sensación, etc. estará menos preparado para emocionarse con los eventos que se retratan en la historia. Como ya he dicho, una obra de arte representativa que carezca de estos elementos será más parecida a una historia clínica y muy probablemente sea incapaz de emocionar a nadie.

Así, nos pueden decir que nos imaginemos que ganamos la lotería. En un sentido esta tarea es fácil. Simplemente debemos imaginar un mundo posible en donde los números que compramos son ganadores. Este es el sentido en el que la imaginación recreativa funciona. Nuestra capacidad para ejercitarla es discreta: o bien somos capaces de hacerlo o bien no. No parece haber medias tintas. En cambio, podemos ser extremadamente creativos en *la forma en que nos imaginamos* que esto sucede. Sin duda algunos son más creativos que otros para imaginar esta situación. Esta creatividad es protagonista en la creación de una obra de arte. De hecho, la obra nos muestra cómo se ha imaginado el autor que ciertas situaciones hipotéticas suceden. Sin embargo, no sólo hay que ser imaginativo para producir las obras sino también para comprenderlas. Esto explica por qué la experiencia de los distintos

⁸⁴ Digo típicos porque podría haber casos atípicos como el autismo.

espectadores de las películas es tan dispar en emociones y en intensidad. Es argumentable, además, que aquellos que tienen acceso a más y más fuentes de asociación disfrutan y se emocionan más. Esto es porque contemplar no sólo involucra la capacidad de recrear la obra sino también la capacidad de percibir las asociaciones que ésta sugiere dentro de su mundo o *fuera* de su mundo.

Así, las obras de arte narrativo sugieren cosas que los espectadores asocian con y esta asociación impacta de manera emotiva. Un ejemplo de esto es el estreno de la película “Gone baby Gone” (2007). En esta película un detective privado investiga el caso de una niña de seis años que ha sido raptada. Unos meses antes del estreno de la película el 3 de mayo 2007 Madeleine McCann una niña inglesa muy parecida a la actriz que interpretaba al personaje de la niña fue raptada durante las vacaciones de su familia en Portugal. Esto hizo que el estreno de la película fuera retrasado por la distribuidora, su director declaró:

“Sólo cuando alguien nos dijo que existía este caso que era muy similar a mi película, nos pusimos a investigarlo. No queremos estrenar la película si va a tocar un nervio o inflamar la sensibilidad de alguien” (Diario Telegraph, 12 de septiembre 2007, Londres).

Uso este caso para probar que aquello que emociona al espectador no es sólo lo que se retrata en el film –su diégesis y fábula- sino también aquello que el espectador relaciona con ella. En este caso, aquello que puede “inflamar la sensibilidad” del espectador no es sólo el conjunto de escenas que se muestran en la película sino también *la asociación que éste hace con ellas*. La emoción, en este caso, no está producida por la recreación en la mente de las escenas retratadas en la película sino que proviene de una asociación que *ni siquiera* está sugerida en la película. Otro caso ejemplo es el de “Paths of Glory” la película en dónde se hacía una crítica explícita al ejército francés. En ella, oficiales franceses condenaban a muerte a un conjunto de soldados eligiéndolos completamente al azar. Lo curioso es que esta película fue censurada en la España bajo la dictadura de Franco –y no en Francia- a pesar de que la película en ningún momento criticaba al ejército español. Lo que los censores españoles temían, entonces, eran las emociones de indignación que

iban a ser provocadas por las asociaciones que estos pudieran hacer a partir del ejército francés y hacia el ejército español y no las críticas explícitas que hacía la película.

Del mismo modo, es esperable que cada espectador haga una asociación completamente libre o personal de una película. Así, un argentino que al ver “Les Misérables” asocia a revolucionarios franceses con los Montoneros puede hacer una asociación emotiva que resulta imposible para cualquier otro espectador del globo. De la misma manera, alguien que ha perdido a un ser querido recientemente puede emocionarse con la muerte de Vito Corleone en “El padrino” independientemente de que éste sea un personaje favorecido por él en la película.

Así, mi propuesta es que la contemplación del cine es un proyecto de tipo **imaginativo**, en donde la imaginación se pone en funcionamiento de manera inadvertida e irreflexiva. De esta manera, alguien que se encuentra en un contexto de ficción sostiene en la imaginación ciertos eventos que están descritos en la obra. Así, la imaginación se devela como un instrumento que representa aquello que vemos en la pantalla para que el espectador lo considere o reflexione acerca de él. El espectador dirige su atención a ciertos aspectos de aquello que ve en pantalla y eso le produce ciertas emociones. En este sentido, mi posición es similar a la posición tanto de Currie-Walton como de Carroll-Lamarque. En este sentido, es la imaginación recreativa aquella que juega un papel preponderante en las emociones ficcionales.

Sin embargo, creo que esta solución al problema es incompleta. Creo que hay otro aspecto de la contemplación de la obra que también genera emoción en el espectador. Me refiero a aquellos aspectos de la obra que no son representativos. Estos aspectos de la obra en vez de entorpecer la emoción ficcional, la potencian. Son, además, aspectos que no se prestan para que la imaginación los represente: la música, las metáforas y las asociaciones libres que éstas permiten, un ritmo de edición trepidante, un giro inesperado en la historia, etc. Mi propuesta es que en estos casos la emoción se da a través

de través de la *imaginación creativa* (Currie, 2002) y no la recreativa (Currie, 2002).

8. Conclusión

Esta tesis ha estado interesada en develar algunos aspectos claves en la reacción emocional que establecemos con las obras de arte narrativas. Para esto he apelado al tratamiento de la paradoja de la ficción, un asunto que se viene tratando de manera más o menos regular desde su irrupción en la estética analítica en los años '70. Es una convicción central de este trabajo que la paradoja de la ficción ha tenido la virtud de establecer en la literatura el problema de la reacción emocional a las obras de arte representativas y narrativas. En este sentido, es a partir de la paradoja de la ficción que se han dado las grandes respuestas al problema que nos ocupa.

En el capítulo 1 he hecho una introducción al programa de la filosofía cognitiva. Ahí he identificado algunos lugares comunes que comparten los filósofos que predicán este acercamiento al asunto. Una de las características centrales de este enfoque está relacionada con la idea de que para entender la respuesta de los espectadores al cine es necesario apelar a las mejores teorías disponibles de la psicología empírica actual. Además, he identificado las problemáticas centrales de las que se ocupa esta filosofía: la necesidad de una teoría del film, la teoría del autor de los films, la discusión acerca de su narrador, el debate con respecto al alcance crítico que pueden alcanzar los films, su alcance educativo y, por último y más importante para esta tesis, la relación emocional de los espectadores con el cine. Además, he hecho un breve repaso de la estructura de las emociones. Así, sostuve que estos estados mentales encierran las siguientes dimensiones: una situación percibida, una valoración implícita de esa situación, determinados cambios fisiológicos, un sentimiento subjetivo, una dimensión expresiva, y un componente motivacional. De todos estos aspectos, la valoración implícita se reveló como aquel que se encuentra en disputa en la literatura actual sobre el tema y, quizá, el más relevante para el tema que nos ocupa.

En el capítulo 2 he revisado algunos fenómenos relacionados con las emociones en contexto de ficción. Los fenómenos son cuatro: la paradoja de la ficción, el caso de los gatitos bonsái, la paradoja de la personalidad y la paradoja de la tragedia. De todos ellos, la paradoja de la ficción se llevó como

era esperable el mayor tratamiento. Luego de identificar sus tesis centrales, revisé rápidamente algunas soluciones que se ofrecieron en la literatura sobre el asunto. Además, especificué que sólo un subconjunto de esas soluciones serían tratadas en mi tesis. El tratamiento del resto de las paradojas relacionadas con el consumo de la ficción me sirvió para mostrar que el fenómeno de la contemplación de obras de arte narrativo es bastante rico y complejo.

En el capítulo 3 me he dedicado a revisar algunas posturas iniciales con respecto a la paradoja de la ficción. Así, he revisado las posturas de Radford, Lamarque, Schaper y Moran. Cada uno de estos autores fue elegido por un motivo específico. Mientras Lamarque, Schaper y Moran desarrollaron puntos que, posteriormente iba a incorporar en mi propia posición, la elección de Radford estuvo relacionada con mi deseo de presentar al autor que sostuvo por primera vez la paradoja en su forma moderna, y que es retomada posteriormente por los demás autores que considero en este trabajo. Todas estas posturas tienen, además, la ventaja de ser ejemplos de soluciones anteriores a las de tipo cognitivo que vendrían más adelante y que son el tema central de esta tesis.

En el capítulo 4 me he dedicado a presentar la posición de Kendall Walton. Su postura es, en algún sentido, la inspiradora de todas las posturas filosóficas que apelan a la imaginación como concepto central para explicar la contemplación de las obras de arte representativo. Así, presentar su postura en profundidad obedece a una necesidad didáctica: comprender los conceptos de Walton facilita la comprensión del resto de posturas que se revisan en este trabajo y que inspiraron parte de mi propia postura.

En el capítulo 5 he revisado la postura de Gregory Currie. El autor es, junto con Walton, el representante más importante de la solución que apela a la idea de “*pretend*” y que aquí traducimos como “*hacer de cuenta*”. Además, Currie es uno de los filósofos más comprometidos con el problema de las ficciones emocionales. En este sentido, su obra presenta el desarrollo más profundo de la literatura con respecto al problema que ocupa a este trabajo. Además, el filósofo integra de modo más palmario conceptos que importa de

las discusiones que se desarrollan en la literatura de filosofía de la mente siendo, entonces, uno de los representantes más conspicuos de la filosofía cognitiva del cine.

En el capítulo 6 he revisado la postura de Noël Carroll. El filósofo es el exponente máximo de la postura del pensamiento. En este capítulo no sólo desarrollé su postura respuesta a la paradoja de la ficción que apela a la idea de “pensamiento” sino que, además, expuse su teoría de los criterios preenfocados: una teoría que argumenta de manera original qué condiciones debe satisfacer un film para emocionar a un espectador. Este capítulo cierra el conjunto de exposiciones críticas a los autores que se examinan en la tesis y da paso al capítulo 7.

En el capítulo 7 he desarrollado mi propia posición con respecto al problema de la paradoja de la ficción. Sin embargo, he mostrado mis reparos para con el *planteo* de la paradoja. Según entiendo, el planteo del problema se funda en un fenómeno mal comprendido de la reacción emocional que he llamado el caso de “los gatitos bonsái”. Así, he establecido una conexión entre este fenómeno y la tesis (3) de la paradoja. Una comprensión correcta de este fenómeno nos ha llevado a descartar esta tesis como falsa y el planteo de la paradoja en todo su conjunto. Para llegar a este fin he desarrollado la idea de los *contextos de emoción*. Según entiendo, cuando estamos inmersos en una película de cine y cuando estamos inmersos en nuestra vida cotidiana *no perseguimos los mismos intereses, ni hacemos el mismo tipo de cosas*⁸⁵. La introducción de los contextos que contienen a estas actividades tiene, entonces, la doble virtud de explicar, por un lado, por qué la tesis (3) de la paradoja a pesar de no ser verdadera, resulta intuitiva al lector. Esto es, porque aquello que afirma es correcto para un contexto pero no para otro. Por otro lado, los contextos tienen la virtud de iluminar parte del fenómeno de la reacción emocional en contextos de arte narrativo, explicar cuáles pueden ser

⁸⁵ Esto, por supuesto, no excluye la posibilidad de que utilicemos los mismos mecanismos en uno y otro contexto. Así, es probable que, para explicar la conducta de un personaje en un contexto de ficción, utilicemos, en conjunto con otras herramientas características del contexto, la habilidad de lectura de mentes que usamos en el contexto de la vida cotidiana.

las motivaciones para entrar en uno y otro contexto y qué herramientas pueden entrar en juego en estas prácticas.

En este mismo sentido, la introducción de los contextos tiene por objeto atacar la idea un poco apresurada de que contemplar ficción es una actividad exenta de intereses, reglas y actividades específicas. Esto no implica, por supuesto, que tome partido acerca de la cuestión sobre si el arte es una actividad de tipo natural o no. Este asunto está muy por fuera del alcance de esta tesis. Sin embargo, sí he querido demostrar que aquellos elementos que son centrales en un tipo de práctica o contexto pueden no jugar un papel en el otro o, incluso, pueden jugar un papel modificado.

Por otro parte, he intentado revisar las posturas de los autores más prominentes en el tema. Todos ellos representan una solución distinta al problema de la reacción emocional y echan luz sobre aquello que se ha querido discutir. La elección de estos autores por sobre otros se ha debido a una mezcla de importancia en la literatura, lo acabado de sus posturas y la originalidad de sus posiciones.

En esta tesis he defendido, sin embargo, que las soluciones de estos autores al problema de la reacción emocional comparte un punto en común. Así, todos los autores afirman que la reacción emocional del espectador en contextos de ficción es producto de la recreación imaginativa de ciertos aspectos de la obra de arte. En contraposición con esto, he sostenido –con inspiración en Moran (1994)- que las obras de arte representativas y narrativas contienen aspectos no-representativos que no son pasibles de ser recreados y que, sin embargo, producen emoción en el espectador. He sugerido, también, que la emoción así generada puede provenir de un aspecto de la imaginación que no es rescatado por ningún autor en la literatura. De esta manera, en esta tesis me embarco a sostener que la imaginación de tipo creativo -usualmente relacionada con la producción de obras de arte- está también relacionada con su contemplación. Así, una de las conclusiones más importantes para este trabajo es que la contemplación de una obra de arte representativo-narrativo es, en un sentido fuerte, una actividad de tipo creativa. Esta conclusión va en

contra de una concepción pasiva acerca del espectador y a favor de una de las tesis centrales del cognitivismo en filosofía del cine (cf. Cap. 1 p.10).

Sin embargo, esta propuesta abre un interrogante ¿qué es lo que crea o construye el espectador con su imaginación creativa? ¿Forma parte esto que crea del significado de la película? ¿Qué porción del significado de la película está dada por las asociaciones que genera en los espectadores? Estas nuevas preguntas requieren de una elucidación conceptual que no ha estado presente en esta tesis. Los niveles de comprensión e interpretación de los que he hablado en la nota 80 del capítulo 7 son un buen punto de partida para hablar del significado en las obras pero en ningún sentido son un punto de llegada. En lo que a esta tesis respecta, me conformo con asumir que hay un nivel de significado *prefijado por el autor de la obra* que corresponde con el nivel que Bordwell (1991) llama de 'comprensión' y hay un nivel en el que el espectador participa activamente que corresponde con el que Bordwell llama de 'interpretación'. Bajo esta idea, los autores que he criticado asumen que es el nivel de comprensión el único responsable de reacción emocional, mientras que yo pienso que el nivel de interpretación también juega un papel. Para interpretar una obra no hace falta ser un crítico de cine ni quedarse reflexionando horas después de la contemplación, las interpretaciones a las que me refiero son producto de nuestra imaginación creativa, nos suceden naturalmente mientras contemplamos una obra y son emocionalmente muy poderosas.

Queda, entonces, para una investigación posterior discernir cuáles son los niveles de interpretación y comprensión adecuados de una obra de arte narrativa y establecer qué papel específico juegan en la reacción emocional a la ficción. Si estoy en lo correcto acerca de la comprensión e interpretación ¿son estas asociaciones creativas que nos emocionan parte del significado de la obra? Esto es, ¿es nuestra interpretación de la obra parte de su significado? ¿Qué relación compleja se establece entre aquello que sugiere la obra y aquello que nosotros interpretamos y nos emociona? ¿Puede, acaso, un espectador emocionarse por aquello que no está significado en la película? ¿Podríamos decir con justicia que este espectador está teniendo una experiencia estética?

Independientemente de estos interrogantes una certeza queda en pie: la emoción es un aspecto central de nuestra relación con las obras de arte narrativas. Además, dilucidar cuál es exactamente su papel es una tarea sumamente emocionante y gratificante. Casi tanto como ver una buena película.

Bibliografía consultada

- Aristóteles. (2011). *Poética*: Colihue.
- Allen, R., & Smith, M. (Eds.). (1997). *Film theory and philosophy*. Clarendon Press.
- Balmaceda, T. (2012) Simpatía por el demonio: Ficción, simulación y empatía. *Ponencia en el congreso: IV Congreso Iberoamericano de Filosofía – Filosofía en Diálogo*. Santiago de Chile.
- Beardsmore, R. (1984) "Literary Examples and Philosophical Confusion," in *Philosophy and Literature*, ed. A. Phillips Griffiths (Cambridge: Cambridge University Press) pp. 59-73;
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1989). A case for cognitivism. In *Iris* (Vol. 9, No. 1989, pp. 11-40).
- Bordwell, D. (1991). *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Harvard University Press.
- Bordwell, D. (1996). Convention, construction, and cinematic vision. *Post-theory: reconstructing film studies*, 4.
- Bordwell, D. & Carroll, N. (eds.) (1996). *Post-theory: Reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press.
- Boruah, B. (1988). *Fiction and emotion: A study in aesthetics and the philosophy of mind*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Buckland, W. (2000). *The cognitive semiotics of film*. Cambridge University Press.
- Carroll, N. (1981). 2) 'Causation, the Ampliation of Movement and Avant-Garde Film'. *Millennium Film Journal*, 10(11), 61-82.
- Carroll, N. (1987). The nature of horror. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 46(1), 51-59.
- Carroll, N. (1991). On Kendall Walton's Mimesis as Make-Believe. *Philosophy and Phenomenological Research*, 383-387.
- Carroll, N. (1993). Historical narratives and the philosophy of art. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 313-326.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the moving image*. Cambridge University Press.
- Carroll, N. (1998). *A philosophy of mass art*. Oxford: Clarendon Press.

- Carroll, N. (1999). Film, emotion and Genre en Plantinga, C. R., & Smith, G. M. (eds.) (1999), 21-47.
- Carroll, N. (2001a). *Beyond aesthetics: Philosophical essays*. Cambridge University Press.
- Carroll, N. (2001b). On the narrative connection en Van Peer, W., & Chatman, S. B. (2001), 21-42.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the moving image*. Yale University Press.
- Carroll, N. (1990/2005). *Filosofía del terror o paradojas del corazón*: A. Machado Libros.
- Carroll, N. (2008). *The philosophy of motion pictures*: Blackwell Pub.
- Carroll, N., & Choi, J. (2006). *Philosophy of film and motion pictures: an anthology*. Blackwell Pub.
- Cavell, S. (1971). *The world viewed: Reflections on the ontology of film*. Harvard University Press.
- Cavell, S. (1997). *Contesting tears: the Hollywood melodrama of the unknown woman*. University of Chicago Press.
- Chatman, S. (1980). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Charlton, W. (1984). Feeling for the Fictitious. *The British Journal of Aesthetics*, 24(3), 206-216.
- Coplan, A. (2004). Empathic engagement with narrative fictions. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 62(2), 141-152.
- Currie, G. (1990). *The nature of fiction*: Cambridge University Press.
- Currie, G. (1991). Visual fictions. *The Philosophical Quarterly*, 129-143.
- Currie, G. (1995a). *Image and mind: Film, philosophy and cognitive science*: Cambridge University Press.
- Currie, G. (1995b). Imagination and simulation: Aesthetics meets cognitive science en Davies, M., & Stone, T. (eds.) (1995), 151-169.
- Currie, G. (1995c). Unreliability refigured: Narrative in literature and film. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 19-29.
- Currie, G. (1995d). Visual imagery as the simulation of vision. *Mind & Language*, 10(1-2), 25-44.
- Currie, G. (1997). The paradox of caring: Fiction and the philosophy of mind en Hjort, M., & Laver, S. (Eds.). (1997), 63-77.

- Currie, G. (1999a). Narrative Desire en Plantinga, C. R., & Smith, G. M. (1999). 183-199.
- Currie, G. (1999b). Cognitivism en Miller, T., & Stam, R. (Eds.) (1999), 105-122.
- Currie, G. (2002). Desire in imagination. *Conceivability and possibility*, 201-221.
- Currie, G. (2004). *Arts and minds*: Clarendon Press.
- Currie, G. (2006). Narrative representation of causes. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 64(3), 309-316.
- Currie, G. (2010). *Narratives and narrators: A philosophy of stories*: OUP Oxford.
- Currie, G., & Ravenscroft, I. (2002). *Recreative minds: Imagination in philosophy and psychology*: Clarendon Press.
- Currie, G., & Ichino, A. (2013) Imagination and Make-Believe. En Prensa para Gaut, B. (ed.) (2013) *The Routledge Companion to Aesthetics*, Third Edition.
- Davies, S., Higgins, K. M., Hopkins, R., Stecker, R., & Cooper, D. E. (Eds.). (2009). *A companion to aesthetics*. Wiley-Blackwell.
- Davies, M., & Stone, T. (Eds.). (1995). *Mental simulation: Evaluations and applications* (p. 1). Blackwell.
- Ekman, P. (1982). *Emotion and the Human Face*. Cambridge University Press.
- Feagin, S. L. (1983). The pleasures of tragedy. *American Philosophical Quarterly*, 95-104.
- Feagin, S. (1988). Imagining emotions and appreciating fiction. *Canadian journal of philosophy*, 18(3), 485-500.
- Feagin, S. (2008). Emotions from the Perspective of Analytic Aesthetics. *Journal of Literary Theory*, 1(2), 275-291.
- Freeland, C. (1996). Feminist frameworks for horror films. En Bordwell, D. & Carroll, N. (eds.) (1996) , 195-218.
- Friend, S. (2007). The pleasures of documentary tragedy. *The British Journal of Aesthetics*, 47(2), 184-198.
- Frege, G. (1892/1973) "Sobre el sentido y la denotación" en Simpson, T. (1973) *Semántica filosófica. Problemas y discusiones*. Siglo XXI. Buenos Aires.
- Gallese, V., & Goldman, A. (1998). Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading. *Trends in cognitive sciences*, 2(12), 493-501.

- Gaut, B. (1993). The paradox of horror. *The British Journal of Aesthetics*, 33(4), 333-345.
- Gaut, B. (1995a). Making Sense of Films: Neoformalism and its Limits. In *Forum for Modern Language Studies* (Vol. 31, No. 1, pp. 8-23). Oxford University Press.
- Gaut, B. (1995b). The Enjoyment Theory of Horror: A Response to Carroll. *The British Journal of Aesthetics*, 35(3), 284-289.
- Gaut, B. (1999). Identification and emotion in narrative film. En Plantinga, C. R., & Smith, G. M. (1999) (eds.), 200-216.
- Gaut, B. (2002). Cinematic art. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 60(4), 299-312.
- Gaut, B. N. (2007). *Art, emotion and ethics*. Oxford: Oxford University Press.
- Gaut, B. (2010). *A philosophy of cinematic art*. Cambridge University Press.
- Goldman, A. I. (1989). Interpretation Psychologized*. *Mind & Language*, 4(3), 161-185.
- Goldman, A. I. (1992). In defense of the simulation theory. *Mind & Language*, 7(1-2), 104-119.
- Goldman, A. (2009). Mirroring, simulating and mindreading. *Mind & Language*, 24(2), 235-252.
- Gomila, A. (2002) La perspectiva de la segunda persona de la atribución intencional, *Azafea*, vol. 4, 2002.
- Gomila, A. (2011) Emociones en el teatro: ¿por qué nos involucramos emocionalmente con una representación? *Ponencia en el congreso: La representación de las pasiones*. Madrid.
- Gomila, A. (2008). Música y emoción: el problema de la expresión en *Objetividad - Subjetividad y Música*. *Actas de la VII Reunión de SACCoM*, pp. 1-8.
- Gonzalez, M. C (1992) "¿Es la psicología de sentido común (folk psychology) una teoría?" *Actas del II Congreso de la Asociación Filosófica de la República Argentina*, UNS, Salta.
- Gonzalez, M. C. (2008) "Comentario de Acerca del sentido común, la filosofía y la psicología de sentido común" en Gianella, A. Gonzalez, M.C. y Stigol, N. (2008) *Pensamiento, representaciones, conciencia. Nuevas reflexiones*. Alianza Editorial, Buenos Aires.

- Goodman, N. (1976). *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Hackett Publishing Company.
- Gordon, R. (1986). Folk psychology as simulation. *Mind & Language*, 1(2), 158-171.
- Gordon, R. (1987). *The structure of emotions*. Chapter 7. Cambridge: Cambridge university Press.
- Gordon, R. (1992). The Simulation Theory: Objections and Misconceptions. *Mind & language*, 7(1-2), 11-34.
- Grodal, T. (1997). *Moving pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- Harris, P. (1992). From simulation to folk psychology: The case for development. *Mind & Language*, 7(1-2), 120-144.
- Harris, P. (1995). Imagining and pretending en Davies, M., & Stone, T. (Eds.) (1995), 170-184.
- Harris, P. (2000). *The work of the imagination*: Blackwell Publishing.
- Hartz, G. A. (1999). How we can be moved by Anna Karenina, green slime, and a red pony. *Philosophy*, 74(4), 557-578.
- Heal, J. (1986). Replication and functionalism. *Language, mind and logic*, 14, 477-498.
- Hjort, M., & Laver, S. (Eds.). (1997). *Emotion and the Arts*. Oxford University Press, USA.
- Hochberg, J., & Brooks, V. (1996). The perception of motion pictures. *Cognitive ecology*, 205-292.
- Hockenull, S. (2012). Remystifying Film: Aesthetics, Emotion and The Queen. *Film-Philosophy*, 16(1), 165-182.
- Hume, D. (1741/1965). "Of Tragedy" en *Of the standard of taste, and other essays* (Vol. 84): MacMillan Publishing Company.
- Hume, D. (1757/1965). *Of the standard of taste, and other essays* (Vol. 84). MacMillan Publishing Company.
- James, W. (1884). II.—What is an Emotion?. *Mind*, (34), 188-205.
- Johnson, S. (1969). *Preface to Shakespeare's Plays*: The Scholar Press.
- Kieran, M. (2003). *Imagination, philosophy and the arts*. Routledge.
- Knight, D. (2006). In Fictional Shoes: Mental Simulation and Fiction en Carroll, N., & Choi, J. (2006), 271-280.

- Kripke, S. A. (1973). *Reference and Existence: The John Locke Lectures for 1973*: OUP.
- Lamarque, P. (1981). How Can We Fear and Pity Fictions?. *British (The) Journal of Aesthetics London*, 21(4), 291-304.
- Lamarque, P. (1983). Fiction and reality. *Philosophy and Fiction: essays in Literary Aesthetics*, Peter Lamarque, and (Ed.) Aberdeen: Aberdeen University Press.
- Lamarque, P. (1984). Bits and Pieces of Fiction. *The British Journal of Aesthetics*, 24(1), 53-58.
- Lamarque, P. (1996). *Fictional points of view* (p. 9). Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Lamarque, P. (2004). On not expecting too much from narrative. *Mind & Language*, 19(4), 393-408.
- Leibowitz, F. (1996). Apt Feelings, or Why 'Women's Films' Aren't Trivial. En Bordwell, D. & Carroll, N. (eds.) (1996) , 219-29.
- Leslie, A. (1994) Pretending and Believing: issues in the theory of ToMM, *Cognition*, 50, pp. 211-238.
- Leslie, A. (1999) Modularity, Development and 'Theory of Mind', *Mind and Language*, 14 (1)
- Leslie, A. M. (1987). Pretense and representation: The origins of "theory of mind". *Psychological review*, 94(4), 412.
- Leslie, A. M. (2000). How to acquire a 'representational theory of mind'. *Metarepresentations: A multidisciplinary perspective*, 197-223.
- Levinson, J. (1993a). Seeing, Imaginarily, at the Movies. *The Philosophical Quarterly*, 43(170), 70-78.
- Levinson, J. (1993b). 'Making Believe. *Dialogue*, 32(02), 359-374.
- Levinson, J. (1996). Film music and narrative agency. *Post-theory: Reconstructing film studies*, 248-82.
- Levinson, J. (1997). Emotion in response to Art: A survey of the terrain en Hjort, M., & Laver, S. (Eds.). (1997), 20-34.
- Livingston, P., & Plantinga, C. (Eds.). (2009). *The Routledge companion to philosophy and film*. Routledge.
- Lopes, D. (1998). Imagination, Illusion and Experience in Film. *Philosophical Studies*, 89(2), 343-353.

- Mannison, D. (1985). On being moved by fiction. *Philosophy*, 60(231), 71-87.
- Matravers, D. (1997). The paradox of fiction: The report versus the perceptual model. En Hjort, M., & Laver, S. (Eds.). (1997), 78-92.
- Meskin, A., & Weinberg, J. M. (2003). Emotions, fiction, and cognitive architecture. *The British Journal of Aesthetics*, 43(1), 18-34.
- Miller, T., & Stam, R. (Eds.). (1999). *A companion to film theory*. Wiley-Blackwell.
- Moran, R. (1989). Seeing and believing: Metaphor, image, and force. *Critical Inquiry*, 16(1), 87-112.
- Moran, R. (2011). *Authority and estrangement: An essay on self-knowledge*. Princeton University Press.
- Moran, R. (1994). The expression of feeling in imagination. *The Philosophical Review*, 75-106.
- Morreall, J. (1985). Enjoying negative emotions in fictions. *Philosophy and Literature*, 9(1), 95-103.
- Morreall, J. (1993). Fear without belief. *The Journal of philosophy*, 359-366.
- Mounce, H. (1980). Art and Real Life. *Philosophy*, 55(212), 183-192.
- Mounce, H. O. (1985). Hanfling and Radford on Art and Real Life. *Philosophy*, 60(231), 127-128.
- Munsterberg, H. (1916/1970). *The Film: A Psychological Study* (an unaltered and unabridged republication of *The Photoplay: A Psychological Study*). New York: Oxford University Press.
- Neill, A. (1991). Fear, Fiction and Make-Believe. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 49(1), 47-56.
- Neill, A. (1993). Fiction and the Emotions. *American Philosophical Quarterly*, 1-13.
- Neill, A. (1995). Fear and belief. *Philosophy and Literature*, 19(1), 94-101.
- Neill, A. (1996) Empathy and (film) fiction en Bordwell, D. & Carroll, N. (eds.) (1996).
- Novitz, D. (1980). Fiction, imagination and emotion. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 38(3), 279-288.
- Packer, M. (1989). Dissolving the paradox of tragedy. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 211-219.

- Paskins, B. (1977). On Being Moved by Anna Karenina and Anna Karenina. *Philosophy*, 52(201), 344-347.
- Peterson, J. (1996). Is a Cognitive Approach to the Avant-garde Cinema Perverse? En Bordwell, D. & Carroll, N. (eds.) (1996), 108-129.
- Pérez, D. (2013). *Sentir, desear, creer. Una aproximación filosófica a los conceptos psicológicos*: Ed. Prometeo, Buenos Aires. (En prensa)
- Pérez, D. (2004): Repensando la *Folk Psychology* desde el barco de Neurath, Rabossi, E. (Ed.) *La mente y sus problemas. Temas actuales de filosofía de la psicología*. Buenos Aires: Catálogos.
- Pérez, D. (2005a): Mental concepts as natural kind concepts, *New Essays in Philosophy of Language and Mind, Canadian Journal of Philosophy* (supplemental volume 30). Stainton, R., Viger, C. and Ezcurdia, M. (eds.) University of Calgary Press, pp.197- 221
- Pérez, D. (2005b): Is thought without language possible? *Principia* vol. 9. No. 1-2 pp. 177-191
- Pérez, D. (2006): Eliminativismo, conceptos mentales y cambio conceptual, *Manuscrito* 29(2)
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation* (Vol. 24). New York: Norton.
- Platón, L. (1966). República: *Eudeba*.
- Platón. (1992). "Filebo" en *Diálogos: Timeo; Critias. Filebo*. F. L. Lisi & M. A. D. Ramas (Eds.). Gredos.
- Platón. (1993). "Ion" en *Diálogos*: Editorial Porrúa.
- Plantinga, C. R., & Smith, G. M. (1999). *Passionate views: film, cognition, and emotion*: Johns Hopkins Univ. Pr.
- Prinz, J. (2004). *Gut reactions: A perceptual theory of emotion*. Oxford University Press.
- Radford, C. (1975). How can we be moved by the fate of Anna Karenina? *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, 49, 67-80.
- Radford, C. (1977). Tears and fiction. *Philosophy*, 52(200), 208-213.
- Radford, C. (1982a). Philosophers and Their Monstrous Thoughts. *The British Journal of Aesthetics*, 22(3), 261-263.
- Radford, C. (1982b). Stuffed Tigers: A Reply to HO Mounce. *Philosophy*, 17, 529-532.

- Radford, C. (1989a). Replies to Three Critics. *Philosophy*, 64(247), 93-97.
- Radford, C. (1989b). Emotions and Music: A Reply to the Cognitivists. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 47(1), 69-76.
- Radford, C. (1990). The Incoherence and Irrationality of Philosophers. *Philosophy*, 65(253), 349-354.
- Radford, C. (1995). Fiction, pity, fear, and jealousy. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71-75.
- Radford, C. (2000). Neuroscience and Anna; a Reply to Glenn Hartz. *Philosophy*, 75(3), 437-440.
- Sanders, S. M. (2007). *The philosophy of science fiction film*. University Press of Kentucky.
- Schaper, E. (1978). Fiction and the Suspension of Disbelief. *The British Journal of Aesthetics*, 18(1), 31-44.
- Schneider, S. (2009). The Paradox of Fiction, *The Internet Encyclopedia of Philosophy*, ISSN 2161-0002, <http://www.iep.utm.edu/>
- Schier, F. (1986). *Deeper into pictures: an essay on pictorial representation*. Cambridge University Press.
- Skulsky, H. (1980). On Being Moved by Fiction. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 39(1), 5-14.
- Slaters, H. (1993). The incoherence of the aesthetic response. *The British Journal of Aesthetics*, 33(2), 168-172.
- Smith, J. (1999). Movie music as moving music: Emotion, cognition, and the film score. En Plantinga, C. R., & Smith, G. M. (1999), 146-167.
- Smith, M. (1995a). *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Smith, M. (1995b). Film Spectatorship and the Institution of Fiction. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 113-127.
- Smuts, A. (2007). The paradox of painful art. *The Journal of Aesthetic Education*, 41(3), 59-76.
- Smuts, A. (2009). The paradox of suspense. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Fall.
- Tan, E. S., & Fasting, B. T. (1996). *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

- Tomasello, M. (2000), *The Cultural Origins of Human Cognition*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Van Peer, W., & Chatman, S. B. (2001). *New perspectives on narrative perspective*. SUNY Press.
- Vasey, R. (1997). *World According To Hollywood*. University of Wisconsin Press.
- Vega Encabo, J., & Gomila Benejam, A. (1998). En los albores de la filosofía del cine. Notas sobre Gregory Currie. *Balsa de la Medusa, La* (45-46), 200-211.
- Walton, K. L. (1973). Pictures and make-believe. *The Philosophical Review*, 82(3), 283-319.
- Walton, K. (1978). Fearing fictions. *The Journal of Philosophy*, 75(1), 5-27.
- Walton, K. L. (1984). Transparent pictures: On the nature of photographic realism. *Critical Inquiry*, 246-277.
- Walton, K. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*: Harvard University Press.
- Walton, K. (1994). Morals in fiction and fictional morality. *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, 27-66.
- Walton, K. (1997a). Spelunking, simulation, and slime: On being moved by fiction en Hjort, M., & Laver, S. (Eds.) (1997), 37-49.
- Walton, K. (1997). On pictures and photographs: objections answered en Allen, R., & Smith, M. (Eds.) (1997), 60-75.
- Walton, K. (2008). *Marvelous images: On values and the arts*. Oxford University Press, USA.
- Walton, K. (2013). Fictionality and Imagination Reconsidered. En Prensa. Sitio web:
http://sitemaker.umich.edu/klwalton/files/fictionality_and_imagination_reconsidered__forthcoming_.docx
- Wartenberg, T. E., & Curran, A. (2005). *The philosophy of film: introductory text and readings*: Wiley-Blackwell.
- Wartenberg, T. (2011). Philosophy of Film. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2011).

- Weston, M. (1975) How can we be moved by the fate of Anna Karenina?
Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes, 49, 81-93.
- Wilson, G. M. (1986). *Narration in light: Studies in cinematic point of view* (pp. 126-144). Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Wilson, G. (2006). Transparency and twist in narrative fiction film. *The Journal of aesthetics and art criticism*, 64(1), 81-95.
- Wilson, G. M. (2010). Le Grand Imagier Steps Out. *Philosophical Topics*, 25(1), 295-318.
- Yanal, R. J. (1994). The paradox of emotion and fiction. *Pacific philosophical quarterly*, 75(1), 54-75.
- Yanal, R. J. (1999). *Paradoxes of emotion and fiction*. Penn State University Press.