

Un análisis de las soluciones a la Paradoja de la ficción

Roxanne Montoya Mahecha

0000067851

Asesora: María Camila Gallego Ortiz

Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas

Universidad de la Sabana

9 de octubre del 2021

Índice

Introducción	4
Capítulo I: Orígenes de la paradoja y unas cuantas razones para no aceptarla	7
1.1. Exposición de la paradoja	8
1.2. Objeciones de Weston	13
1.3. El argumento de la correctividad	17
<i>Racionalidad upstream y downstream en las emociones blob</i>	20
<i>Racionalidad upstream y downstream en las emociones-por</i>	23
1.4. Conclusión del capítulo	25
Capítulo II: Las teorías de la ilusión	27
2.1. La teoría clásica de la ilusión	27
2.2. Suspensión de la incredulidad	30
2.3. Modificaciones a la teoría de la ilusión	33
<i>Schaper y las creencias de primer y segundo orden</i>	33
<i>Suits y la creencia en sentido amplio</i>	37
2.4. Conclusión del capítulo	41
Capítulo III: La ficción como juegos de la imaginación	43
3.1. Los fundamentos del arte representacional: las cosas reales	44
3.2. Las emociones pretendidas	51
<i>Respuesta emocional y solución a la paradoja</i>	52
<i>Participación de la audiencia según Walton</i>	53

	3
3.3. Objeciones a la teoría de la ficción de Walton	55
3.4. Conclusión del capítulo	58
Capítulo IV: La teoría del pensamiento	60
4.1. La teoría del pensamiento	61
4.2. La teoría cognitivista de la emoción y su relación con los casos de ficción	64
<i>Las teorías cognitivistas de la emoción</i>	64
<i>Objeciones a las teorías cognitivistas de la emoción</i>	66
<i>Objeciones a las teorías cognitivistas de la emoción como fundamentos de una teoría de ficción</i>	67
4.3. Cómo modificar la teoría del pensamiento	70
4.4. Conclusión del capítulo	76
Conclusiones generales	77
Referencias	79

Introducción

Mufasa, Darcy y Drácula no son *reales*, o al menos no en el sentido en que ustedes los lectores, y yo al momento de escribir esta tesis, lo somos. Estos personajes son ficciones, las cuales sólo podemos conocer a través de un relato que se presenta bajo la forma de una obra de arte, ya sea una película, una novela, un videojuego, etc. No obstante, aun cuando sabemos que estos personajes no son reales, hemos escuchado anécdotas de gente que *se entristece* por la muerte de Mufasa, *admira* el carácter de Darcy, o *se atemoriza* de Drácula (si no es que somos una de estas personas). ¿Por qué sucede esto? Si somos conscientes de que ni Mufasa, ni Darcy, ni Drácula existen, ¿cómo puedo decir que siento algo por ellos? Este problema ha sido abordado desde la filosofía analítica bajo el nombre de *la paradoja de la ficción*, el cual fue introducido en el artículo *¿Cómo podemos conmovernos por el destino de Anna Karenina?*¹ (Radford & Weston, 1975) y es el problema fundamental que me propongo tratar en esta tesis.

La paradoja de la ficción, a grandes rasgos, surge a partir de la aparente contradicción que se da cuando nos dejamos afectar emocionalmente por una obra de ficción: por un lado pareciese que creemos en los personajes de ficción que vemos —debido a que pueden conmovernos—, y por el otro lado, pareciese que no creemos en los mismos, ya que somos plenamente conscientes de que son ficticios. Al no encontrar satisfacción en la conclusión de Radford de aceptar que nuestra reacción emocional por las ficciones implica una

¹ Título original: *How can we be moved by the fate of Anna Karenina?* Las traducciones inglés-español son propias. Al lado de cada cita incluiré en el pie de página la redacción en el idioma original. Este artículo corresponde a dos secciones distintas. La primera, escrita por Colin Radford, explica el problema de la paradoja de la ficción y propone varias soluciones que considera erradas. El segundo artículo, escrito por Michael Weston, contextualiza el problema en las implicaciones que trae hablar de la ficción como obras de arte.

contradicción (1975), durante las últimas décadas se han dado distintas respuestas que buscan disolver la contradicción, las cuales se pueden dividir en tres grandes categorías. El primer tipo de solución, que asocio a lo que Carroll llama Teorías de la ilusión (1990), busca descartar la idea de que no creemos en los personajes de obras ficticias ni en lo que les acontece, de manera que es completamente razonable sentir cosas por ellas. El segundo tipo de solución, cuyo máximo referente es Kendall Walton (1990) y a lo que en esta tesis me referiré como Teorías de juegos de la imaginación, busca negar que efectivamente sintamos cosas por ficciones, atacando la autenticidad de sea lo que sea que sentimos al ver una película o leer una novela. Por último, el tercer tipo de solución o Teoría del pensamiento busca romper con la idea de que la creencia es condición para la emoción, de manera que podemos sentir emociones por cosas en las que no creemos; esto lo hace reemplazando la creencia por un pensamiento, el cual carece de compromiso necesario con la verdad.

Tengo varias motivaciones para abordar este problema en particular. Desde un punto de vista puramente académico, pienso que la reflexión respecto a nuestra relación con la ficción es importante para la filosofía contemporánea, pues, si bien el tema de cómo funciona nuestra cognición ha demandado atención por parte de la tradición analítica en los últimos años, parece que aún existen limitaciones serias en nuestras concepciones de la mente que no nos permiten explicar algunas de nuestras cualidades más humanas y triviales, como lo son llorar o reír en un cine o en un teatro. Ahora, desde un punto de vista más personal, además del interés y curiosidad que me genera la paradoja por sí misma, una motivación que me ha movido a embarcarme en este proyecto ha sido la admiración que me generan los autores cuyo trabajo trato en esta tesis, en quienes identifiqué una fascinación por las artes (entendiendo las artes desde lo más sofisticado y erudito hasta lo más mundano, como las telenovelas y las películas de cine B) y un esfuerzo por entenderlas a nivel filosófico que respeto muchísimo. Asimismo, pienso que el trabajo realizado por estas personas es una

prueba de la flexibilidad temática que puede ofrecer la filosofía, y seguir llevando al límite esa flexibilidad es una de mis metas a largo plazo como futura filósofa.

Respecto a los objetivos de esta tesis, la propuesta es realizar una evaluación de las soluciones que se le han dado a la paradoja. Voy a proponer que la manera adecuada de resolverla es optar por la vía de la Teoría del pensamiento, no sin antes ofrecer mis razones para descartar las otras posturas. Ahora bien, no me propongo ni dejar de lado por completo las posturas contrarias —pues hay varios argumentos y explicaciones que ofrecen estos autores que deben ser tenidos en cuenta, incluso si no estoy de acuerdo con sus conclusiones—, ni aceptar totalmente la solución de la Teoría del pensamiento. Respecto a este último punto, hay algunos presupuestos errados detrás de la Teoría del pensamiento (o al menos como la propone Carroll), que deben ser modificados para que funcione realmente.

Dicho esto, la tesis consistirá en cuatro capítulos. El primer capítulo pretende dar cuenta de los orígenes de la paradoja de la ficción, y además tendrá como objetivo argumentar por qué es importante buscar una solución al problema. Los siguientes tres capítulos estarán dedicados a cada una de las soluciones a la paradoja: la Teoría de la ilusión, la Teoría de los juegos de la imaginación y por último la Teoría del pensamiento. En el último capítulo, además de abordar la Teoría del pensamiento, la idea es identificar los presupuestos de las que parte, los problemas que producen y hacer una propuesta para modificarlos.

Capítulo I

Orígenes de la paradoja y unas cuantas razones para no aceptarla

Este primer capítulo está pensado como una introducción al lector a la paradoja de la ficción. Por un lado, resulta pertinente explicar el interés filosófico de Radford—quien postula la paradoja en la primera sección su artículo *¿Cómo podemos conovernos por el destino de Anna Karenina?*— al plantear el problema y las razones que lo motivan a hacerlo. Resulta pertinente aclarar qué presuposiciones sobre la naturaleza de nuestras capacidades cognitivas o emocionales está poniendo Radford sobre la mesa al plantear la discusión, y así mismo, hacer explícito qué es exactamente lo que resulta problemático de la paradoja. Por otro lado, es igualmente importante resaltar las consecuencias que se derivan de aceptarla y por lo tanto de no resolverla; ¿hay algo a lo que estemos renunciando? o, quizás, ¿surgen otros problemas aún más difíciles de responder? Si las consecuencias de aceptar la paradoja resultan inaceptables, tendremos motivación suficiente para intentar resolverla.

Con estas preocupaciones en mente, el primer capítulo estará dividido en tres secciones. El propósito de la primera sección es exponer el problema de la paradoja de la ficción. Esta sección estará dedicada a explicar el planteamiento de Radford, la formulación de la paradoja y la postura del autor frente a ella. La segunda sección estará orientada a tratar la segunda parte del artículo *¿Cómo podemos conovernos por el destino de Anna Karenina?*, escrita por Michael Weston, quien aborda algunos presupuestos ignorados por Radford respecto a lo que implica hablar de la ficción como obra de arte. Por último, la tercera sección tratará el tema de la racionalidad emocional y su importancia, elemento al que renuncia Radford al aceptar la paradoja.

1.1. Exposición de la paradoja

El propósito de esta sección es dejar claro por qué afirmar que nos conmovemos por ficciones, a pesar de ser extremadamente común y natural, resulta problemático para Radford y cuál es su motivo para formular la paradoja. Comencemos por aclarar lo que Radford entiende por 'conmoverse'².

Lo primero que tiene Radford por decir sobre lo que significa conmoverse es que puede ser entendido como un 'hecho bruto'³, algo que simplemente nos pasa naturalmente, por lo menos a algunos seres humanos. Lo que le interesa a Radford es hacer énfasis en el carácter cognitivo del fenómeno de conmoverse; parece que en la medida en que aprendemos cosas sobre otras personas —por ejemplo, acerca de acontecimientos trágicos que le hayan sucedido o sobre sus padecimientos— se despiertan nuestros sentimientos hacia ellas. Sin embargo, y he aquí el punto importante, **si descubrimos que aquella información es falsa, nuestros sentimientos desaparecen** (Radford, 1975). Esto lleva a Radford a asumir una postura en la que la creencia está estrechamente relacionada con aquello que podemos sentir por otras personas.

Radford nos ofrece dos ejemplos de este vínculo fuerte entre creencias y emociones. Al primero me gusta llamarlo el escenario de la hermana enferma. En este escenario, imaginamos que un hombre nos cuenta una historia trágica sobre su hermana enferma, con todos los detalles y pormenores del asunto (su sufrimiento, sus hijos abandonados, etc) y

² Radford usa el término *to be moved*, que estoy traduciendo por *conmoverse*. No obstante, considero que en la traducción al español se pierde el carácter más amplio del término, que más allá de sentimientos de preocupación o de lástima, refiere a la posibilidad de ser afectado por lo que le sucede a alguien más. Así pues, quiero dejar claro que también estoy usando el término *conmoverse* en este sentido amplio del idioma original, y por lo tanto lo uso como un sinónimo de 'sentir emociones por alguien más'.

³ Brute fact.

sentimos naturalmente lástima por ella. No obstante, en el momento en que el hombre nos dice que toda la historia fue invención suya, nuestra lástima desaparece inmediatamente⁴ (Radford, 1975). Este es un caso muy concreto en el que la emoción por la persona no puede mantenerse sin una creencia en su existencia y en la verdad de aquello que le acontece. Otro ejemplo interesante que propone Radford es el escenario del actor. Imaginamos que un actor, amigo nuestro, nos invita a ver su interpretación de una persona que sufre. Según Radford, a pesar de todos los gestos de agonía y sufrimiento de parte del actor, mientras estemos seguros de que este está actuando, no podremos conmovernos; en cambio, si llegamos a sospechar que su padecimiento es real, tendremos un inmediato cambio en nuestra respuesta emocional⁵.

Lo que tienen en común ambos ejemplos es que requieren de una creencia para que se dé una respuesta emocional genuina. En el caso de la hermana enferma, en el momento en el que desaparece la creencia en la existencia de la hermana y de la enfermedad, desaparece también nuestra preocupación por ella. Podemos sentirnos engañados, avergonzados o enojados por haber creído en la historia, pero no sentimos nada más *por* ella. En el caso del actor, según Radford, en la medida en que esté actuando y seamos conscientes de eso, este

⁴ “Moving closer to its goal: suppose that you have a drink with a man who proceeds to tell you a harrowing story about his sister and you are harrowed. After enjoying your reaction he then tells you that he doesn't have a sister, that he has invented the story. In his case, unlike the previous one, we might say that the 'heroine' of the account is fictitious. Nonetheless, and again, once you have been told this you can no longer feel harrowed. Indeed it is possible that you may be embarrassed by your reaction precisely because it so clearly indicates that you were taken in—and you may also feel embarrassed for the storyteller that he could behave in such a way. But the possibility of your being harrowed again seems to require that you believe that someone suffered”.

⁵ Yo pienso que esto es falso, pues si su interpretación es lo suficientemente buena, estoy segura de que sí podría llegar a conmovér al menos a algunas personas al punto de las lágrimas. No obstante, es importante reconocer que sí hay una diferencia importante en la respuesta emocional del espectador que depende de la realidad del sufrimiento del actor y este es el punto que a Radford le interesa rescatar con su ejemplo.

puede despertar sentimientos de admiración por lo convincente de su interpretación, pero nunca preocupación, tristeza o lástima auténticas. Así pues Radford concluye lo siguiente: “Parece ser que solo podemos ser conmovidos por los apuros de alguien más *si creo* que algo terrible le ha pasado”⁶ (Radford, 1975, p. 68).

El problema que viene al caso es que los casos de ficción parecen contradecir esta regla. Si la suposición de Radford es correcta, entonces “no hay ningún problema en ser conmovidos por novelas históricas u obras, documentales, etc, pues, estas obras representan y forzosamente nos recuerdan los apuros reales y los sufrimientos reales de personas reales, y es por estas personas que sentimos”⁷ (Radford, 1975, p.69). En cambio, sentir cosas por personajes y sufrimientos ficticios nos lleva claramente a un problema:

Lo que parece ininteligible es cómo podemos tener una reacción similar al destino de Anna Karenina, a los sufrimientos de Madame Bovary o a la muerte de Mercucio. Y aun así lo hacemos. Lloramos, sentimos lástima por Anna Karenina, cerramos con fuerza los ojos cuando Mercucio muere y deseamos absurdamente que no hubiese sido tan imprudente⁸ (Radford, 1975, p.69).

⁶ “It would seem that I can be only moved by someone’s plight if I believe that something terrible has happened to him”

⁷ “...there is no problem about being moved by historical novels or plays, documentary films, etc. For these works depict and forcibly remind us of the real plight and of the real sufferings of real people, and it is for these persons that we feel”.

⁸ “If this account is correct, there is no problem about being moved by historical novels or plays, documentary films, etc. For these works depict and forcibly remind us of the real plight and of the real sufferings of real people, and it is for these persons that we feel.

What seems unintelligible is how we could have a similar reaction to the fate of Anna Karenina, the plight of Madame Bovary or the death of Mercutio. Yet we do. We weep, we pity Anna Karenina, we blink hard when Mercutio is dying and absurdly wish that he had not been so impetuous”.

Es más, no solo tenemos personajes como los que trae a colación Radford, que son personas que en teoría podrían haber existido, pero también leones parlantes como Mufasa o monstruos sobrenaturales como Drácula, cuya existencia aceptamos como *imposible*.

Así pues, es a partir de este problema que surge la paradoja: necesitamos de una creencia de existencia en alguien para sentir emociones por esta persona, no creemos que las entidades ficticias existan, pero aun así podemos conmovernos por ellas. Radford señala aquí una inconsistencia en nuestra respuesta emocional, pues se da a entender que **creemos y no creemos en ellas al mismo tiempo**. Carroll (1990, p.87) presenta la paradoja de la siguiente manera:

Premisa 1: Nos conmovemos genuinamente por las ficciones.

Premisa 2: Sabemos que lo que está siendo retratado en las ficciones no es real.

Premisa 3: Solo nos conmovemos genuinamente por aquello que creemos real.⁹¹⁰¹¹

¿Qué implica cada una de estas premisas? La primera premisa da por hecho que nos conmovemos genuinamente por las ficciones: si vemos a Mufasa ser vilmente traicionado y asesinado en *El rey león* (Minkiff & Allers, 1994), nuestras lágrimas y sufrimiento por Mufasa no son fingidos o no son, en palabras de Radford, “lágrimas de cocodrilo” (Radford, 1975, p.70). La segunda premisa da por hecho no solamente que las ficciones no existen, sino que somos enteramente conscientes de ello y lo damos por sentado; no estoy bajo un embrujo o un engaño que me hace creer en leones parlantes, ni abandono por un momento mi buen

⁹ Para fines prácticos, y dado que es la formulación de la paradoja más común en la literatura, esta será la formulación de la paradoja que mantendré durante todo el trabajo, pues cada una de las soluciones a discutir se enfoca en una de las premisas.

¹⁰ “1) We are genuinely moved by fictions, 2) We know that that which is portrayed in fictions is not actual, 3) We are only genuinely moved by what we believe is actual”.

¹¹ Para precisar la traducción, el sentido de la palabra 'real' en esta traducción se refiere a aquello “efectivamente real”, de manera que la traducción corresponde con el término “actual” de Carroll.

juicio para disfrutar de la película. La tercera premisa implica que, para conmovernos bajo cualquier escenario, requerimos de una creencia, que corresponde a lo que Radford expuso previamente¹².

Hay, entonces, dos maneras de abordar el problema que nos presenta la paradoja de la ficción. La primera es aceptar la paradoja (que es la opción por la que opta Radford), y con ello aceptar que conmovernos por ficciones representa una inconsistencia y una falencia de nuestra razón: “Me queda la conclusión de que nuestro ser conmovidos por ciertas obras de arte, aunque sea algo muy 'natural' para nosotros y por ende muy inteligible, involucra inconsistencia y por ello incoherencia” (Radford, 1975, p.78)¹³¹⁴. La segunda opción es negar alguna de las tres premisas ya antes mencionadas: atacar la primera premisa implica dudar de la autenticidad de nuestras emociones por las ficciones; atacar la segunda premisa implica dudar de nuestro conocimiento frente a la realidad; y atacar la tercera premisa implica dudar del lugar de la creencia de existencia como requerimiento de la respuesta emocional.

Lo que queda de este capítulo estará dedicado a discutir por qué asumir la postura de Radford no es una buena opción y por qué, en ese orden de ideas, es deseable resolver la paradoja. Primero trataremos las objeciones de Michael Weston, que comprenden la segunda

¹² Con el fin de evitar malentendidos al incluir en la discusión creencias de otro tipo (por ejemplo, creencias referentes a sucesos como “creo que va a llover mañana”, creencias religiosas, o creencias respecto a acciones) cuando me refiera a 'creencia', me referiré particularmente a una *creencia de existencia* en un sujeto particular y en aquello que le acontece (a menos que posteriormente haya necesidad de hacer una distinción más clara).

¹³ “I am left with the conclusion that our being moved by works of art, though very “natural” to us and in that way too intelligible, involves us in inconsistency and so incoherence”.

¹⁴ Radford trata varias posibles soluciones a la paradoja sin éxito, que es lo que lo lleva a esta conclusión. Sin embargo, varias de estas soluciones corresponden a teorías más amplias y mejor desarrolladas por otros autores, las trataré a profundidad en su capítulo correspondiente.

parte del artículo *¿Cómo podemos conmovernos por el destino de Anna Karenina?*, y luego a Fabrice Teroni y su defensa de la racionalidad de las emociones por la ficción.

1.2. Objeciones de Weston

Para probar la tesis de Radford, hay que demostrar que la conexión entre los eventos en cuya existencia actual o probable creemos son los únicos objetos adecuados de la emoción, siendo los casos de ficción una excepción inexplicable a esta regla. Para Weston, sin embargo, no es claro por qué esta regla tendría que aplicarse a todos los casos de emoción y construye su objeción partiendo desde este punto.

Radford aborda esta objeción en su sexta posible solución al problema. Radford plantea que podríamos, en teoría, hablar de dos sentidos distintos en los que se presentan las reacciones emocionales: uno que corresponde a los casos de realidad y en el que se requiere de una creencia (I), y otro que corresponde a los casos de ficción (II) (Radford, 1975). No obstante, esta propuesta solo tiene sentido si las diferencias entre la reacción emocional por la realidad y por la ficción tienen diferencias lo suficientemente relevantes como para asegurarnos de que hablamos de dos cosas distintas. Radford logra identificar algunas diferencias importantes entre los casos de realidad y ficción: por un lado, tenemos el deleite estético, que está solo presente en los casos de ficción. Asimismo, la intensidad y la duración de la emoción en los casos de realidad son mayores. Sin embargo, Radford no logra identificar ninguna diferencia relevante en ambos casos respecto al comportamiento de la persona que entra en el estado emocional. Cuando vemos una tragedia —él pone el ejemplo de Mercucio—, podemos llorar, cerrar los ojos, lamentarnos, pedirle al destino que impida una desgracia, y demás cosas; en los casos de realidad hacemos cosas muy similares, con la excepción de que intervenimos si está en nuestras manos. Sin embargo, para Radford, si

tenemos un caso de realidad en el que no podemos hacer absolutamente nada para intervenir, como presenciar una tragedia a través de un vidrio grueso e impenetrable, nuestro actuar sería muy similar al de los casos de ficción. Debido a este comportamiento común, Radford no ve razones suficientes para hablar de dos sentidos diferentes en los que se pueda hablar sobre la reacción emocional, por lo que rechaza la suposición.

La tesis principal de Weston es que Radford ignora dentro de su planteamiento el hecho de que las obras de ficción son obras de arte, y que la naturaleza de la obra de arte debería constituir una diferencia clara con los casos de realidad, diferencia lo suficientemente importante como para hablar de dos sentidos de reacción emocional. Si vamos al ejemplo de la tragedia vista desde el vidrio, Radford parece afirmar que la razón por la que no intercedemos cuando asesinan a un personaje ficticio es la misma por la que no intervendríamos cuando asesinan a alguien real en una circunstancia en la cual no podemos hacer nada al respecto. Weston, en cambio, afirma que, a diferencia de los casos de realidad, en los que no intervenimos debido a nuestras limitaciones físicas, en los casos de ficción la razón por la que no intervenimos es debido a la naturaleza del personaje en cuestión como parte de una obra de arte:

La razón por la que no puedo hacer nada por salvar a Mercucio no tiene nada que ver con mis capacidades, o posición física o temporal, pero tiene todo que ver con el tipo de realidad que Mercurio posee. Y es este reconocimiento de Mercurio como parte de una obra de arte lo que no encuentro en el tratamiento del Dr. Radford¹⁵ (Weston, 1975, p.84).

¹⁵ “The reason I can do nothing to save Mercutio has nothing to do with my capacities, or physical or temporal position, but has everything to do with the kind of reality Mercutio has. And it is the recognition of Mercutio as part of a work of art that I find missing in Doctor Radford's treatment”.

Así pues, Weston desarrolla en el asunto de la naturaleza de la obra de arte y destaca tres características propias de los personajes de ficción. En primer lugar, en los casos de ficción no podemos conmovernos exclusivamente por los *hechos* (Weston, 1975). Volviendo al ejemplo de la hermana enferma, bastaría con poner sobre la mesa el hecho de que la hermana en cuestión existe y está, de hecho, enferma, para que un espectador se conmoviese en un caso de realidad. En los casos de ficción, en cambio, se requiere más que una descripción de los hechos; se necesita de cierto dominio del medio, en este caso de la oratoria, a través del cual se cuenta la historia (por ejemplo, recursos literarios o audiovisuales) para que la respuesta de la audiencia sea efectiva.

En segundo lugar, mientras que para una persona real aquello que le acontece no hace parte de su identidad, como no hace parte de mi identidad escribir una tesis de filosofía a pesar de ser algo que hago (y que llevo haciendo ya un buen tiempo), para los personajes de ficción aquello que les acontece no es separable de su realidad. Si Darcy no se enamora de Elizabeth, Darcy no es Darcy; si Scar no asesina a Mufasa, Scar no es Scar; pero si yo no escribo una tesis, a lo mejor no me graduaré, pero no dejaré de ser yo.

Por último, para Weston, la obra de ficción mantiene una cohesión temática que no es separable de la realidad de sus personajes. Si un personaje muere, su muerte en sí no necesariamente será motivo de desconcierto para la audiencia¹⁶, sino que nos afecta en la medida en que significa algo para el resto de la historia. Si vemos *Up* (Docter, 2009), la muerte de Ellie no duele por sí misma, sino porque vimos —a través de un montaje— lo que significó para nuestro protagonista pasar toda su vida junto a ella y cuánto la amaba. Si Ellie

¹⁶ Tómese el ejemplo de los *thrillers* policíacos. Muchas veces, las historias comienzan por un asesinato, pero la muerte de esos personajes no está ahí para causarnos pena sino para señalar un misterio. Por eso, pocas de esas muertes suscitan pesar.

hubiese muerto antes de que la audiencia hubiese sido testigo de la relación que tenía con el protagonista, esta no habría tenido el mismo impacto.

Lo que Weston parece proponer es que estas diferencias entre los casos de realidad y ficción son suficientes para asumir que las emociones funcionan de manera distinta en cada uno de ellos. Weston acierta en resaltar la importancia de hablar de obras de arte en los casos de ficción, que pertenecen a una naturaleza distinta de la nuestra. No obstante, aunque lo considero un aporte valioso, no pienso que la paradoja pueda resolverse solamente acudiendo a este razonamiento.

En primer lugar, las diferencias que plantea Weston entre ficción y realidad no son evidentes. ¿Es cierto que en los casos de realidad solo necesitamos de la mera descripción de los hechos para sentir algo, a diferencia de los casos de ficción? Si esto fuese así, no podríamos leer un periódico o ver un noticiero sin llorar, y esto, si bien a lo mejor pasa algunas veces, no pasa siempre. La segunda diferencia que plantea Weston también puede ser cuestión de debate, pues, a medida que se desarrollan narrativas más complejas, la cuestión sobre la identidad de los personajes de ficción deja de ser clara y evidente. En los cómics, por ejemplo, se pueden contar un sinnúmero de historias en las que un solo personaje se presenta en varios universos de forma muy distinta; a veces son héroes, a veces villanos, a veces se enamoran, a veces ganan, a veces pierden, etc..., pero siempre hay un sentido en el que todos son el mismo personaje¹⁷. No pienso afirmar nada respecto a lo que constituye la identidad de un personaje ficticio aquí, pero Weston presupone muchas cosas respecto a cómo funciona la narrativa. Con el último punto de Weston pasa algo similar a lo que sucede con el primero, ¿acaso en los casos reales no tiene un impacto lo que significa una persona en la vida de otra en cómo nos afecta lo que le acontece?

¹⁷ Piénsese por ejemplo en el personaje del Guasón, que ha aparecido en varias historias y en varios medios manteniendo cierta esencia independiente a sus acciones dentro del relato.

Así aceptásemos que las diferencias que plantea Walton entre ficción y realidad son lo suficientemente sólidas, el problema se mantiene. Incluso si asumimos que hay dos sentidos distintos en los que se puede reaccionar emocionalmente a algo, debe haber algo en común en ambos casos que nos indique que hablamos de emociones auténticas. Es este aspecto en común lo que agobia a Radford, pues se parte de que para hablar de emociones auténticas necesitamos de la creencia. Así pues, si bien Weston nos provee de una perspectiva que puede resultar útil en el futuro, aún no hay motivo para negar que tenemos, de hecho, un problema.

A continuación, quisiera terminar el capítulo justificando por qué vale la pena tratar de resolver el problema, en lugar de optar por el camino que indica Radford de aceptar una inconsistencia en nuestras reacciones emocionales por la ficción.

1.3. El argumento de la correctividad

La consecuencia más importante que se deriva de aceptar la paradoja en los términos en que la postula Radford es que estaríamos renunciando a que nuestra respuesta emocional sea consistente y coherente, o en otras palabras, racional. Considero que esta es una consecuencia indeseable que deberíamos —y podemos— evitar. Fabian Teroni (2019) desarrolla algo que me gusta llamar el argumento de la 'correctividad' para justificar la racionalidad en los casos de ficción, y que puede sernos útil a la hora de encontrar motivación para resolver la paradoja.

Teroni comienza por señalar que las emociones involucran propiedades evaluativas¹⁸ (Teroni, 2019, p.115), las cuales nos indican que hay un sentido en el que podemos evaluar una emoción como correcta o incorrecta, y, además, constituyen lo que Teroni denomina el *objeto formal* de la emoción. Las emociones, además, tienen un objeto al que están dirigidas, lo que Teroni denomina como *objeto particular*. Tomando el ejemplo de Teroni, si se toma el caso del miedo, podemos tener escenarios donde el objeto formal sea el mismo (la percepción de una amenaza), pero objetos particulares de naturaleza muy distinta (por ejemplo, tenerle miedo a un perro, en contraste a tenerle miedo a una guerra en potencia). Esta distinción entre objetos formales y particulares resulta útil para distinguir entre los distintos tipos de emociones a los que podemos enfrentarnos al consumir ficción (Teroni, 2019):

- 1) Emociones blob¹⁹: Emociones en las que el personaje de ficción es el objeto particular de nuestra emoción, por ejemplo, cuando le tenemos miedo a Drácula.
- 2) Emociones-por: Emociones en las que el objeto particular es algo que le puede acontecer al personaje, como por ejemplo, temer que el Sr. Darcy sea rechazado por Elizabeth.

¹⁸ En este punto Teroni menciona varias de las maneras en las que se pueden leer estas propiedades evaluativas, que dependen del tipo de teoría de la emoción que se maneje. Están por ejemplo, las teorías cognitivistas, que asemejan estas propiedades evaluativas a juicios, pensamientos o creencias. Otras aproximaciones se van más por el lado de experiencias perceptuales. Por supuesto, pienso que el tipo de teoría de la emoción que se escoja para abordar una teoría de la ficción tendrá una influencia innegable en cómo se desarrolle, pero este problema es demasiado grande para tratarlo en esta tesis, (aunque tengo la intención de tratarlo en futuros trabajos). Por ahora, lo que nos importa en esta sección es fortalecer la motivación para buscar una salida a la paradoja, por lo que, por el momento, podemos ignorar esta cuestión.

¹⁹ Teroni denomina este tipo de emoción 'blob emotions' en referencia al ejemplo de la 'baba verde' de Walton. Esta misma referencia se va a retomar en otros momentos de la tesis.

- 3) Emociones fuera de lugar: Emociones en las que hago una asociación entre un objeto real y uno ficcional, como por ejemplo, temerle a los televisores y a las cintas de VHS después de ver *El aro*.
- 4) Emociones estéticas: Emociones que surgen de la contemplación de una obra de arte, por ejemplo, lo que siento al exclamar “¡Qué sublime!” al finalizar una obra de teatro.

Teniendo este contexto, Teroni justifica la racionalidad emocional en los casos de emociones blob y emociones-por, que parecen corresponder a los casos problemáticos planteados por Radford, y lo hace por medio de dos vías. Primero, Teroni busca responder a la pregunta de si el objeto particular —equiparable a la base cognitiva de la emoción— justifica la emoción. Por ejemplo, volviendo al ejemplo del perro, si hay buenas razones para temerle a un perro (como el hecho de que el perro sea efectivamente peligroso). A esto Teroni lo llama racionalidad *upstream*. En segundo lugar, Teroni busca averiguar si la emoción nos provee de razones lo suficientemente buenas como para juzgar o actuar de una manera determinada, lo que denomina racionalidad *downstream*. Lo que ambos tipos de racionalidad tienen en común es que hay cierta noción de 'correctividad', pues podemos identificar razones para la emoción o el comportamiento derivado de la emoción que podemos juzgar como correctas o incorrectas. Lo que propone Teroni, entonces, es evaluar la racionalidad *upstream* y *downstream* de las emociones blob y por, buscando demostrar que no hay motivo por el cuál deberíamos pensar en alguna de ellas como irracionales.

a) *Racionalidad upstream y downstream en las emociones blob*

Las emociones blob están asociadas a la reacción a un estímulo particular, que Teroni equipara a la reacción inmediata y natural, por ejemplo, el miedo instantáneo que sentimos al

ver serpientes o arañas y que puede atribuirse a explicaciones evolutivas. Al tratarse de una “respuesta natural, en el sentido en que no requieren (a nivel de primera persona) elaboración cognitiva”²⁰ (Teroni, 2019, p.119), podría pensarse que se trata de una reacción irracional.

Respecto a la racionalidad *upstream*, Teroni argumenta que la reacción propia de las emociones blob, al ser previa a cualquier elaboración cognitiva es, por lo tanto, ajena a la evidencia: “La evidencia de que en esta región sólo se hayan serpientes verdes inofensivas no parece disminuir la posibilidad de que reacciones con miedo a las serpientes”²¹ (Teroni, 2019, p.119). En este sentido, no hay buenas razones para tener una emoción blob, pero tampoco malas, porque no hay realmente *razones* involucradas en el proceso, es decir, no se puede decir que las emociones blob sean ni racionales, ni irracionales. Este punto se hace claro en la siguiente cita:

Las bases cognitivas de las emociones blob son experiencias que no proveen buenas razones para ellas. El sujeto estará de acuerdo, a no ser que sea muy ingenuo. Es por este motivo que las emociones blob no son irracionales. Respecto a la racionalidad *upstream*, el sujeto no puede usar la evidencia a su disposición para regular la emoción; el estímulo perceptual está en control y la emoción es ajena a cualquier evidencia adicional. La racionalidad del sujeto no se manifiesta en sentido *upstream*²² (Teroni, 2019, p.120).

²⁰ “...natural responses in the sense that they do not require (first-person level) cognitive elaboration”.

²¹ “Evidence that there are only harmless green snakes in the region, say, does not lessen the likelihood of reacting with fear to snakes”.

²² “The cognitive bases of blob-emotions are experiences that do not provide good reasons for them. The subject will agree, if he is not very naïve. This is why blob-emotions are not irrational. As regards upstream rationality, the subject cannot use the evidence at his disposal to regulate the emotion; perceptual stimuli are in control and the emotion is impervious to additional evidence. The subject’s rationality cannot show upstream”.

Por este motivo, Teroni afirma que si bien no se puede decir que las emociones blob tienen racionalidad *upstream*, tampoco se puede decir que sean irracionales.

Ahora, en lo que concierne a la racionalidad *downstream*, Teroni no tiene reparos en afirmar que en este sentido la reacción emocional a la ficción es, de hecho, racional. A propósito, dice:

Algunas manifestaciones corporales de las emociones blob son difíciles de controlar. Sin embargo, la mayoría de las veces, el sujeto se mantiene en control de sus juicios y acciones. Lo que sucede en el sentido *downstream* de las emociones blob no apoya la conclusión de que el sujeto es irracional²³ (Teroni, 2019, p.120).

Claro, podremos cubrirnos los ojos antes de un *jumpscare* para proteger nuestro corazón del estímulo, pero las respuestas corporales que damos a los estímulos parecen ser adecuadas; no llamamos a la policía cuando Michael Myers asesina a alguien, ni huimos del teatro. Si afirmáramos que nuestro comportamiento en relación con la ficción es irracional, no podríamos distinguir la actitud de la persona que cierra sus ojos en una película de terror a la de la persona que sale corriendo a llamar a la policía, pues ambas serían igualmente irracionales. En ese orden de ideas coincido con Teroni en que no hay motivos suficientes para afirmar que nuestro comportamiento derivado de nuestra respuesta emocional por la ficción es irracional.

Ahora bien, volviendo a la cuestión de la racionalidad *upstream*, pienso que Teroni se apresura en descartar la posibilidad de hablar de racionalidad en este sentido para los casos de ficción. Para desarrollar este punto, quisiera comenzar por objetar que hay escenarios en los que podemos tener una reacción 'natural' al recibir los estímulos de una obra de ficción (lo

²³ “Some bodily manifestations of blob-emotions are difficult to regulate. Yet, more often than not, the subject remains in control of his judgements and actions. What happens downstream of blob-emotions does not support the conclusion that he is irrational”.

que corresponde a una emoción blob) y no estar reaccionando correctamente a la misma. Tomemos el caso del *Tío Josh en el espectáculo de las imágenes en movimiento* (Porter, 1902). Esta es una película rodada en los primeros años del cine, momento en el que el cine era usado como una atracción de feria. El tío Josh es un hombre que se asoma a ver una pantalla que está proyectando una película, y al no comprender qué era aquello ni ser capaz de entender que lo que allí se mostraban eran imágenes previamente registradas proyectadas sobre una pantalla, actúa como si realmente hubiese otras personas allí, *se asusta al ver un ferrocarril que se acerca y actúa acorde con su temor*. Esta es una reacción inmediata y natural a un estímulo visual, pero se me hace difícil concebir que podamos entender este ejemplo como un caso de emoción blob en el mismo sentido en el que tenemos una emoción blob viendo una película de terror o cualquier otra obra de ficción.

Veamos un ejemplo distinto. Cuando vemos a Drácula, por ejemplo en la interpretación de Gary Oldman en *Drácula, de Bram Stoker* (Coppola, 1992), la apariencia de Drácula en sí misma no es particularmente atemorizante, ni parece justificar que le tengamos miedo a Drácula. A lo mejor es inquietante, pero no genera la misma reacción que una serpiente o una araña más grande de lo habitual genera en una persona con fobia a los bichos. Tampoco entra en la categoría de emociones-por, puesto que mi miedo está dirigido puntualmente a Drácula como objeto particular. Pero entonces, ¿qué es lo que asusta? A propósito de los vampiros, Carroll (2014) señala que parte de lo que nos asusta en los vampiros clásicos es que su figura encarna cierta ambigüedad respecto a la mortalidad²⁴, pues hay algo terrorífico en una cosa que no está ni viva ni muerta. Pero este miedo, a diferencia

²⁴ Es interesante que en esta misma entrevista Carroll señala que este miedo ha sido reemplazado por fascinación, lo que nos ha llevado a ver otro tipo de vampiros en los medios como los Edward Collins en *Crepúsculo* (Hardwicke, 2008). Este punto, pienso, apoya la idea de que las reacciones inmediatas de las emociones blob no solo responden a estímulos naturales, sino que también dependen en gran medida de un contexto sociocultural.

del miedo que produce la serpiente, es un miedo abstracto. Incluso cuando el miedo por Drácula se detone debido a un estímulo visual, inmediato y que no requiera que elaboremos en nuestra mente por qué nos asusta, sí implica ciertas bases cognitivas previas que tienen un efecto en nuestra percepción del estímulo, en este caso, un concepto de la mortalidad que se ve transgiversado por el personaje. Un perro o un gato puede temerle a la serpiente, pero no a Drácula.

Lo que quiero decir es que parece que se requiere de cierta capacidad de abstracción y de un esquema cognitivo previo para poder contemplar una pieza de ficción adecuadamente, y por ende, para poder emocionarse por ella en el sentido de una emoción blob propia de los casos de ficción (no en el sentido en el que el tío Josh se emociona). En este orden de ideas, sí se podría hablar de racionalidad *upstream* para las emociones blob, desde la cual se puede distinguir una reacción correcta de una incorrecta en los casos de ficción.

b) *Racionalidad upstream y downstream en las emociones-por*

La racionalidad en el caso de las emociones-por parece ser más intuitiva para Teroni, pues para que se den emociones-por se necesita de bases cognitivas que no son ajenas a la evidencia. Para Teroni hay dos maneras de entender la diferencia entre estas bases cognitivas con los casos de realidad: como una diferencia en la actitud psicológica, o como una diferencia en el contenido (Teroni, 2019).

Para Teroni la diferencia está en el tipo de contenido, pues concuerda con Radford en que lo que tenemos por ficciones son creencias, que poseen un tipo de contenido particular²⁵. Independientemente de que Teroni tenga razón o no (yo pienso que no la tiene), lo importante

²⁵ Tengo la intención de eventualmente refutar a Teroni en este punto, pero esta cuestión se volverá más importante más adelante en la tesis.

de este argumento es que Teroni señala que construimos proposiciones a partir de elementos de ficción, que pueden ser correctas o incorrectas y que le dan fundamento a la emoción (Teroni, 2019, p.122). Cuando tenemos la proposición “el perro de John Wick está en peligro”, parece que la *obra de ficción*, en este caso, la película de *John Wick* (Stahelski, 2014) nos puede proveer de cierta evidencia para determinar si estamos justificados para asustarnos por el peligro o no. Por ejemplo, si vemos en pantalla que John Wick duerme con su perro y le da de comer, dentro del contexto de la película, no tenemos motivo para creer que el perro está en peligro; en cambio, si vemos que un hombre encapuchado se dispone a darle una patada, la historia es distinta. En el sentido en que la evidencia que nos provee una obra de ficción nos permite distinguir cuándo es y cuándo no es adecuado sentir una emoción, parece que es justificable afirmar que en las emociones-por hay racionalidad en sentido *upstream*.

Respecto a la racionalidad *downstream*, al igual que en el caso de las emociones blob, para Teroni no tiene sentido hablar de irracionalidad si las emociones-por no nos llevan a actuar anormalmente: “Las emociones-por personajes ficticios sería irracional en sentido *downstream* si nos hicieran propensos a juzgar o actuar en modos en que los que solo tendría sentido hacerlo si habláramos de entidades de no ficción”²⁶ (Teroni, 2019, p. 124). Sin embargo, no hay ninguna actitud generalizada que entre realmente en esa categoría. Por este motivo, para Teroni hay también racionalidad *downstream* en los casos de emociones-por.

²⁶“ Emotions-for fictional entities would be downstream irrational if they made us prone to judge and act in ways that make sense only in relation to nonfictional entities”.

1.4. Conclusión del capítulo

En este capítulo nos adentramos en las motivaciones y preocupaciones de Radford al formular la paradoja de la ficción, que, para recordar, puede sintetizarse en las siguientes premisas:

Premisa 1: Nos conmovemos genuinamente por las ficciones.

Premisa 2: Sabemos que lo que está siendo retratado en las ficciones no es real.

Premisa 3: Solo nos conmovemos genuinamente por aquello que creemos real.

Radford, al final, se decide por aceptar la inconsistencia en nuestra respuesta emocional, pero esto resulta contraintuitivo. Por un lado, tenemos una objeción enfocada al carácter estético del problema de parte de Weston, quien le reprocha a Radford desconocer la naturaleza de la obra de arte al tratar un problema que la involucra. Por otro lado, tenemos una objeción de tipo epistémico de parte de Teroni, quien ofrece razones para rechazar que aceptemos la inconsistencia o irracionalidad que se deriva de aceptar la paradoja de Radford.

Ahora, de la exposición de Teroni podría interpretarse que se define la racionalidad como la capacidad de hacer juicios evaluativos. No sé si eso sea lo que Teroni entiende por racional, y si lo es, ni lo comparto ni me comprometo con ello. No obstante, sí pienso que poder hacer juicios evaluativos es, cuanto menos, una característica o elemento de lo que es ser racional, lo que es suficiente para que el argumento de la correctividad actúe como una buena razón para no aceptar la paradoja. Estas distinciones que podemos hacer entre una emoción o comportamiento adecuado o no adecuado no pueden ser explicadas si aceptamos que nuestra respuesta emocional a las ficciones es inconsistente o irracional. Por este motivo, considero pertinente hacer un esfuerzo por resolver la paradoja.

Así pues, la única solución que queda es negar alguna de las tres premisas. Siguiendo a Carroll (1990), dependiendo de cuál premisa sea la que se niegue se desprende una teoría distinta: **la teoría de los juegos de imitación**²⁷ niega la primera premisa, asumiendo que las emociones generadas por una obra de ficción no son genuinas; **la teoría de la ilusión** niega la segunda premisa, asumiendo que, en efecto, sí creemos en las ficciones que se nos presentan; por último, **la teoría del pensamiento** niega la tercera premisa, y se compromete con la idea de que no se necesita de una creencia para tener una respuesta emocional. En los siguientes capítulos abordaremos las tres teorías, comenzando por la teoría de la ilusión.

²⁷ Esta es mi traducción de lo que Walton denomina 'The make-believe theory'. Podría haberlo traducido a 'Teoría de la pretensión', que es el término que usa Carroll (*The Pretend Theory of Fictional Response*) pero este término lo usa el mismo Walton para referirse a otra teoría del lenguaje, por lo que opté por un nombre distinto para evitar la confusión. Si bien la traducción que usé no es literal, creo que es la que mejor refleja el sentido del planteamiento de Walton en *Mimesis* (1990).

Capítulo II

Las teorías de la ilusión

El objetivo de este segundo capítulo es tratar la primera posible solución a la paradoja de la ficción, la cual se construye negando la segunda premisa de la paradoja, es decir, aquella que afirma que *sabemos que lo que está siendo retratado en una ficción no es real* y que se conoce como Teoría de la ilusión. Este capítulo está compuesto por tres secciones. En primer lugar, la idea es introducir la Teoría de la ilusión y presentar las objeciones iniciales que se le hacen usualmente a este tipo de teoría. En segundo lugar, el objetivo es introducir la noción “suspensión de la incredulidad”, atribuida a Samuel Taylor Coleridge (Carroll, 1990, p.64) que complementa la Teoría de la ilusión. Por último, la tercera sección estará dedicada a aproximaciones a la Teoría de la ilusión, que, para no caer en los mismos problemas de las nociones clásicas, se enfocan en cambiar lo que se entiende por el término ‘creencia’.

2.1. La teoría clásica de la ilusión

La solución que implica negar la segunda premisa, es decir, negar que “sabemos que lo que está siendo retratado en las ficciones no es real” es denominada por Noël Carroll como ‘la Teoría de la ilusión’ (1990). La teoría de la ilusión resuelve la paradoja asumiendo que, al menos por un momento, caemos en una ilusión y creemos efectivamente en los personajes de ficción que se presentan ante nosotros. Radford, pensando en posibles maneras de solucionar la paradoja, contempla esta salida:

Cuando leemos un libro, o mejor aún, cuando vemos una obra y funciona, quedamos inmersos y respondemos, y nos ‘olvidamos’ o ya no somos conscientes de que estamos leyendo un libro o viendo una obra. En particular, nos olvidamos de que Anna Karenina, Madame Bovary y Mercurio no son personas reales²⁸ (Radford, 1975, p.71).

Por supuesto, esta teoría tiene sus problemas, que tanto Radford como Carroll señalan. El primer y más evidente problema es que nuestras acciones no se corresponden con la creencia que podría generar una ilusión de este tipo. En palabras de Radford, “¿Acaso gritamos y tratamos de subir al escenario cuando, viendo *Romeo y Julieta*, vemos que Teobaldo va a asesinar a Mercucio? No lo hacemos. O, si lo hacemos, esto es extravagante e innecesario para sentirnos conmovidos”²⁹ Radford, 1975, p. 71). Carroll ofrece un argumento similar:

Esto es, si realmente uno creyese que el teatro estuviese lleno de monstruos letales que cambian de forma, demonios, caníbales intergalácticos o zombies tóxicos, uno difícilmente se quedaría sentado. Uno probablemente intentaría huir, esconderse, protegerse, o contactar a las autoridades adecuadas (la policía, la NASA, al obispo, a las Naciones Unidas, al Departamento de salud). Es decir, la gente no se comporta como si realmente creyera que hay monstruos en el vecindario cuando consumen espectáculos de horror. Postular este tipo de creencia puede exonerar a la gente de cargos de inconsistencia, pero con la consecuencia de hacer de su comportamiento

²⁸ “When we read the book, or better when we watch the play and it works, we are 'caught up' and respond and we 'forget' or are no longer aware that we are only reading a book or watching a play. In particular, we forget that Anna Karenina, Madame Bovary, Mercutio and so on are not real persons”.

²⁹ “Do we shout and try to get on the stage when, watching *Romeo and Juliet*, we see that Tybalt is going to kill Mercutio? We do not. Or if we do, this is extravagant and unnecessary for our being moved”.

inexplicablemente complaciente, si no autodestructivo y estúpido³⁰ (Carroll, 1990, p.63).

Volviendo a la argumentación anteriormente mencionada de Teroni, solucionar la paradoja a través de esta vía no podría garantizar la presencia de racionalidad *downstream*.

Otras objeciones contra la teoría de la ilusión mencionadas por Carroll, que considero bastante acertadas, son, por un lado, que dicha teoría no permitiría explicar el placer estético que experimentamos al consumir ficción, y por otro lado, que es bastante difícil explicar en qué consiste la ilusión en algunos tipos de obras de ficción (Carroll, 1990, p. 63-43).

Respecto al primer problema, es difícil concebir que podamos disfrutar realmente una obra de ficción si creyéramos realmente que lo que sucede en ella es real. ¿Cómo disfrutar de una película de terror, por ejemplo, si creemos realmente que hay un monstruo en frente nuestro? En lo que concierne a la segunda objeción, se podría pensar que los efectos visuales de una película o la escenografía del teatro funcionan como mecanismos que permiten desencadenar la ilusión, pero estos mecanismos ilusorios no se le pueden atribuir tan fácilmente a elementos propios de la literatura o de la oratoria.

Para resolver estos problemas, en ocasiones se acude a la noción de 'suspensión de la incredulidad' que trataremos a continuación.

³⁰ “That is, if one really believed that the theater were beset by lethal shape changers, demons, intergalactic cannibals, or toxic zombies, one would hardly sit by for long. One would probably attempt to flee, to hide, to protect oneself, or to contact the proper authorities (the police, NASA, the bishop, the United Nations, the Department of Sanitation). People, that is, just don’t behave as though they really believed there were monsters in the vicinity when they consume horror spectacles. Postulating this kind of belief may exonerate them from charges of inconsistency, but at the expense of making their behavior inexplicably complacent, if not downright self-destructive and dumb”.

2.2. Suspensión de la incredulidad

Un término importante para este tipo de teoría es 'la suspensión de la incredulidad'³¹. El nombre más frecuentemente asociado al término es el de Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), quien lo menciona en su *Biographia literaria* a propósito del efecto de la poesía:

...Estos son la poesía de la naturaleza. El pensamiento se sugirió a sí mismo (no recuerdo a quién de nosotros)— que una serie de poemas puede ser compuesta de dos maneras. En una, los incidentes y agentes son, en parte al menos, sobrenaturales; y la excelencia a la que se apunta debía consistir en las interesantes afecciones que traen la verdad de tales emociones, como normalmente nos acompañan en tales situaciones, suponiéndolas reales.

(...)

En esta idea se originó el plan de las BALADAS LÍRICAS; en las que fue acordado que mis esfuerzos debían dirigirse a personas y personajes sobrenaturales, o al menos románticos; también a transferir desde nuestra naturaleza humana interna un interés y semblanza de la verdad suficiente para procurar estas sombras de la

³¹ 'Suspension of disbelief'.

imaginación aquella *suspensión voluntaria de la incredulidad* por el momento, que constituye la fe poética³²³³ (Coleridge, 1834, pp. 731-734).

Esta propuesta —a grandes rasgos— funciona de la siguiente manera: cuando voy al teatro a ver *Romeo y Julieta* tengo, desde antes de entrar al teatro, una certeza que me dice que 'Romeo no existe', es decir, una incredulidad respecto a la existencia de Romeo. No obstante, al entrar al teatro, voluntariamente suspendo esa incredulidad, y por lo que dure la obra permanezco bajo la ilusión de que Romeo existe.

El principal problema de esta solución —que también menciona Carroll (1990)— es que no es fácil imaginar que podemos controlar nuestras creencias o incredulidades a voluntad. Si soy incrédula respecto a algo, por ejemplo, no creo que la luna es de queso, es muy difícil tratar de convencerme a mí misma voluntariamente de que la luna es de queso.

Schaper (1978), lo lleva incluso más allá: según ella, la misma idea de que debemos suspender nuestra incredulidad al consumir una obra de ficción implica que *no creemos* realmente en lo que está representado, pues seríamos conscientes de que estamos entrando voluntariamente en una ilusión que entendemos como falsa : “Para tener creencias relevantes,

³² “These are the poetry of nature. The thought suggested itself—(to which of us I do not recollect)—that a series of poems might be composed of two sorts. In the one, the incidents and agents were to be, in part at least, supernatural; and the excellence aimed at was to consist in the interesting of the affections by the dramatic truth of such emotions, as would naturally accompany such situations, supposing them real.

(...)

In this idea originated the plan of the LYRICAL BALLADS; in which it was agreed, that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic; yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith”.

³³ Itálicas propias.

se dice que primero debemos suspender nuestra incredulidad. Pero si interpretamos la situación como involucrando una ilusión en cualquier caso, sencillamente no creemos en aquellos objetos y la posición se ve socavada”³⁴ (1978, p.34). Cabe señalar que si esto fuese así, terminaríamos ante nosotros otra paradoja prácticamente igual, puesto que estaríamos creyendo y no creyendo al mismo tiempo en aquello representado por la ficción.

Para terminar con las objeciones, otro problema que encuentro es que parece que para suspender una creencia (así se trate de una creencia negativa, como es el caso de la incredulidad), es necesario poner en tela de juicio esa creencia; hay que asumir que esa creencia, efectivamente, puede ser falsa. Por ejemplo, si sospecho que mi prima se robó mis galletas, pero ella jura no haberlo hecho, para darle el beneficio de la duda debo seriamente considerar que un escenario en el que ella no me robó mis galletas puede ser real. No obstante, en los casos de ficción nuestras creencias se mantienen estables: yo no dudo que estoy leyendo *Drácula*, ni tampoco dudo que “Drácula no existe”, pues no puedo considerar ningún posible escenario en el que resulte que, de hecho, Drácula es real. Parece que la creencia implica cierto compromiso con la verdad, que no nos permite transitar a voluntad de una postura en la que consideramos verdadera una creencia a una en la que la consideramos falsa. Si podemos cambiar nuestras creencias momentáneamente, es porque nunca estuvimos comprometidos con ellas en primer lugar.

Ahora bien, hay aproximaciones a las teorías de la ilusión que no se fundamentan ni en la suspensión de la incredulidad, ni en la presencia de una ilusión propiamente hablando. Este tipo de aproximaciones se concentran en modificar y ampliar lo que implica el término

³⁴ In order to have relevant beliefs, it is said, we must first suspend disbelief. But if we interpret the situation as involving illusion in any case, we just do not believe in the objects and the position is undermined.

'creencia', de manera que no conlleve a los problemas ya antes mencionados al afirmar que creemos en ficciones. A continuación presentaré dos de estas aproximaciones.

2.3. Modificaciones a la teoría de la ilusión

En esta sección trataré dos variantes de la teoría de la ilusión, una siendo la propuesta de Eva Schaper (1978) y la otra de David Suits (2019), las cuales afirman que **creemos en aquello que es representado por la ficción** —tal cual como lo hace la teoría de la ilusión—, pero apelan a modificar la noción de 'creencia'.

a) Schaper y las creencias de primer y segundo orden

Schaper se propone refutar la noción de suspensión de la incredulidad afirmando que esta es problemática e innecesaria para resolver la paradoja de la ficción (1978). No obstante, Schaper se compromete con que mantenemos 'creencias' en las ficciones como audiencia. Para solucionar la paradoja, Schaper propone una modificación en el concepto que tenemos de 'creencia'.

Schaper presenta el problema de la siguiente manera. Contamos con dos premisas:

- (a) Conocer implica una creencia.
- (b) Una respuesta emocional necesita de una creencia.

Ahora, conocemos casos de ficción en los que el personaje ficticio no existe, ni nunca existió. En ese orden de ideas, tenemos la creencia de que dichos personajes no existen (según (a)), y al mismo tiempo deberíamos tener la creencia de que esos personajes existen (según (b)), pues estos pueden afectarnos emocionalmente. Aquí tenemos la paradoja.

Ubico la postura de Schaper en la Teoría de la ilusión dado que para ella la creencia es una condición necesaria para que se dé una emoción racionalmente e intenta resolver la paradoja negando que suspendamos o carezcamos en algún momento de esa creencia: “Pues lo que diremos ahora no es que la creencia sea una condición necesaria para ser conmovido de cualquier manera, sino que es una condición necesaria para ser conmovido racionalmente, de manera apropiada o razonable³⁵” (1978, p. 36). No obstante, Schaper rechaza tanto la noción de suspensión de la incredulidad como la idea de que hay una ilusión propiamente dicha involucrada en la respuesta emocional en las ficciones, dado que para Schaper, aceptar este tipo de elementos implicaría justificar la respuesta a la ficción a partir de creencias falsas³⁶.

Para resolver la paradoja, Schaper propone que existen dos tipos de creencias: 'creencias de primer orden' —que están asociadas al medio por el cual se representa la ficción— y 'creencias de segundo orden'. Schaper describe las creencias de primer orden de la siguiente manera: “Estas creencias de primer orden acerca de obras, novelas o pinturas son creencias acerca de ellas como artefactos humanos, creados intencionalmente”³⁷ (1978, p.39). Es decir, este tipo de creencias, son las que envuelven aquella dimensión de 'obra de arte' en la que tanto énfasis hacía Weston al criticar a Radford; un ejemplo de una creencia de primer orden sería, entonces 'estoy viendo una película'.

Una creencia de segundo orden corresponde a la realidad del contexto planteado por la ficción, por ejemplo creer, que en el contexto de una película, el personaje principal ha

³⁵ “For what we are to say now is not that belief is a necessary condition of being moved *tout court*, but a necessary condition of being moved rationally or appropriately or reasonably”.

³⁶ Schaper también hace una crítica a la idea de las 'creencias a medias' que se puede revisar en el texto de Schaper (1978, pp. 36-37). No obstante, no considero pertinente abordar esta discusión aquí.

³⁷ “These first-order beliefs about plays, novels, or paintings are beliefs about them as human artefacts, intentionally made”.

sido asesinado. La creencia de segundo orden, a diferencia de la de primer orden, no necesita un compromiso con la existencia o con la realidad, pues esta parte del contexto de la ficción.

En ese orden de ideas, la creencia de segundo orden está subordinada a la creencia de primer orden, por lo que no hay ilusión ni contradicción. De esta manera, Schaper establece dos creencias que tienen una relación de dependencia entre sí, y que en su conjunto nos dan cuenta tanto de nuestra realidad como espectadores como del contenido de la ficción que presenciamos. Así pues, podríamos trazar nuestra reacción emocional a través de dichas creencias y resolver la paradoja.

Encuentro la propuesta de Schaper interesante, sin embargo, no me es claro el motivo por el que debemos llamar a las creencias de segundo orden 'creencias' y no otra cosa. ¿No es acaso el compromiso con la realidad lo que distingue una creencia de cualquier otro tipo de estado mental, algo de lo que carecen estas creencias de segundo orden? Schaper parece partir del supuesto de que esto no es así:

Las creencias de segundo orden, así como las de primer orden, son o falsas o verdaderas. Dentro del contexto de lo que sabemos es una obra, una novela, una pintura y demás, tenemos un análogo perfectamente funcional a las coordenadas espacio-temporales según las cuales determinamos el valor de verdad de las oraciones declarativas. En este sentido obvio, las creencias de segundo orden son verdaderas o falsas según su identificación incorrecta o correcta con el análogo³⁸ (1978, p.40).

³⁸ “Second-order beliefs, like the first-order variety, are either true or false. Within the context of what we know to be a play, a novel, a painting and so on we have a perfectly serviceable analogue to the space-time coordinates which ordinarily allow for the determination of the truth value of declarative sentences. In this obvious sense, second-order beliefs are true or false according to whether they are correctly or incorrectly identified within the analogue”.

No veo la necesidad de aceptar el presupuesto de Schaper, puesto que le quita el peso del compromiso con la verdad que se asume por medio de la creencia, habiendo otro tipo de actitudes mentales que pueden explicarse a través de otro tipo de compromisos. Puede que la afirmación 'Harry Potter es mago' sea correcta dentro del contexto de la película de *Harry Potter* (2001), pero, que sea correcta no la hace *verdadera*.

Schaper podría defenderse apelando a que la obra de ficción tiene una cierta autoridad de atribuir un valor de verdad a las proposiciones que se dan bajo su contexto. No obstante, parece que entre la creencia de primer orden y la creencia de segundo orden no hay una relación de causalidad *necesaria*. Por ejemplo, imaginemos que estoy viendo *Drácula*: en este caso, la creencia de primer orden 'estoy viendo Drácula' se mantiene, pero de ello no necesariamente se sigue que tenga que aceptar que 'en la película *Drácula*, Drácula existe', pues puedo ver la película sin realmente sumergirme en la historia ni comprometerme emocionalmente con la ficción³⁹. Si la creencia de primer orden no es condición suficiente, ni la creencia de segundo orden se apoya en un criterio que la vincule con la realidad que le permita poseer un valor de verdad, ¿qué es lo que me obliga, como espectadora, a aceptar la creencia de segundo orden, y por lo tanto a sentir un vínculo emocional con el personaje? No hay nada, ni en la realidad ni en la creencia de primer orden, que justifique mi creencia de segundo orden, y por lo tanto nada que justifique mi respuesta emocional a la ficción⁴⁰.

³⁹ El ejemplo más claro de estos casos es cuando la película no es muy buena, casos en los que los espectadores se desconectan fácilmente.

⁴⁰ Algo que podría justificar mi creencia de segundo orden es aceptar que la creencia de primer orden con la que me comprometo no corresponde a la existencia del medio ('creo que veo una película') sino a la existencia del 'mundo ficticio' -tal como lo propone Walton-. Esta propuesta la veremos en el siguiente capítulo, puesto que en este caso particular pasamos a cuestionar la autenticidad de nuestras emociones.

Otra cuestión problemática a la que tendría que enfrentarse Schaper, es que, si tenemos creencias que dependen de otras, podemos irnos a una cadena infinita de creencias. Así como la creencia de segundo orden 'Harry Potter está en peligro' depende de la creencia de primer orden 'estoy viendo *Harry Potter*', la creencia 'estoy viendo *Harry Potter*' depende de la creencia '*Harry Potter* es una película', que depende de la creencia 'las películas son obras de ficción', que depende de la creencia 'las obras de ficción no son reales', etc. Así mismo, puede pasar algo similar con las creencias de segundo orden. No sé si la propuesta de Schaper necesariamente se opondría a este tipo de holismo, pero al menos, parece que el criterio que establece para crear una brecha entre creencias de primer y segundo orden no es tan obvio.

La propuesta de Schaper es interesante, pero considero que implica presupuestos que podrían evitarse buscando otra vía. Pasemos pues, a la propuesta de Suits.

b) Suits y la creencia en sentido amplio

Tratemos ahora la propuesta de Suits (2019). Para Suits, tradicionalmente, la teoría de la ilusión se fundamenta en dos proposiciones: (a) si alguien responde emocionalmente a una ficción, es probable que se haya sumergido tanto en la historia que por un momento crea que los personajes de ficción son reales, y, en consecuencia (b) ha perdido contacto con la realidad. Suits sostiene la teoría de la ilusión aceptando únicamente la proposición (a), sin aceptar ni la proposición (b) ni el condicional entre (a) y (b) (Suits, 2019).

Suits nos presenta tres razones por las cuales se rechaza la teoría de la ilusión:

1. El contexto de la creencia es ignorado.
2. La creencia se toma como un asunto de 'todo o nada'.

3. La exclusividad doxástica.

El punto de partida de Suits es una respuesta a las objeciones generales a la teoría de la ilusión. Suits usa el clásico ejemplo de Kendall Walton⁴¹: Charles va al cine a ver una película sobre un monstruo de baba verde, y está sumamente aterrorizado; no obstante, Charles no huye, no trata de llamar a la policía, ni va por ahí como un demente avisándole al resto de la humanidad que hay un monstruo suelto. Si Charles no lleva a cabo ninguna de estas acciones —que son las acciones razonables a seguir en este tipo de situación— ¿cómo podemos aceptar que efectivamente Charles cree en el monstruo de baba?

En primer lugar, Suits propone que esta objeción ignora el hecho de que la creencia está unida a un contexto, y, en este escenario, Charles puede perfectamente tener dos creencias: primero, la creencia de que el monstruo de baba es real, y segundo, la creencia de que no puede huir de él. Un ejemplo que funciona de manera similar es el ejemplo de Charles en el zoológico (también extraído de *Mimesis* de Walton (1990)). Imaginemos que Charles va al zoológico y le teme profundamente a las serpientes. Charles luego ve una anaconda gigante detrás de una ventana de vidrio. Incluso cuando Charles está claramente atemorizado, y le sudan las manos y su ritmo cardíaco se acelera, Charles no sale corriendo, puesto que tiene la creencia de que es inapropiado actuar de esta manera en este contexto. Bajo este argumento, Suits señala que cuando Charles va al cine, Charles cree en el monstruo de baba, pero cree al mismo tiempo que está en una silla de una sala de cine y que el monstruo es incapaz de herirlo bajo estas circunstancias (Suits, 2019, p. 374).

Suits también trae a colación una comparación entre Charles y un sujeto al que le aterroriza viajar en avión (llamémoslo Rufus para darle algo de identidad al personaje), a pesar de creer genuinamente en que su vida no corre peligro en el avión. Suits piensa que no existen diferencias significativas entre el comportamiento de Charles y de Rufus: ambos

⁴¹ Este ejemplo lo veremos con más detalle en el siguiente capítulo.

sudan, se tensionan en sus asientos, y es razonable para ambos —a pesar de su miedo— no huir de la situación de peligro. El que se queden en el teatro o en el avión depende del contexto: puede que tanto a Charles le avergüence salir del teatro como a Rufus pedirle al piloto que aterrice, o puede que ambos disfruten del peligro. Suits concluye que Charles y Rufus no son muy diferentes y que ambos están siendo perfectamente razonables en sus acciones.

Además de los casos de ficción, Suits también afirma que es posible describir los casos de *make believe*⁴² bajo esta explicación. Imaginemos que unos niños juegan a que hornean tartas de cereza y en lugar de tartas tienen montones de barro. Según Walton, cuando los niños establecen las reglas del juego, están pretendiendo que esos bultos de barro son tartas, es decir, 'imaginan creer'. Suits, en cambio, está dispuesto a defender que los niños realmente creen en que esos montones de barro son tartas, y que el motivo por el que no se lo comen es porque tienen creencias simultáneas que les indican que las tartas son de barro y el barro no se come (Suits, 2019, p. 377).

En segundo lugar, para Suits la creencia no es una cuestión de falso o verdadero, o de 'todo o nada', sino una cuestión de grados. Suits no acepta que creer en un juicio signifique juzgar una proposición como verdadera, sino que implica desarrollar más o menos un compromiso con ella. Por último, Suits afirma que es desafortunado no contemplar que es posible tener más de dos creencias al tiempo (a lo que Suits llama exclusividad doxástica), y esta afirmación se complementa con la concepción de la creencia como una cuestión de grados. Por ejemplo, es posible que el niño crea que lo que está servido en la mesa es tanto un bulto de barro como una tarta de cereza (Suits, 2019, p. 380). Para Suits, una creencia no

⁴² Hay que notar que Suits está respondiendo a Walton, quien afirma que los casos de ficción **son** casos de *make believe* (o de juegos de inmersión), como se explicó anteriormente. Yo no niego que existan casos de *make believe*, pero no creo que los casos de ficción correspondan a casos de *make believe* propiamente. Por eso los trato como casos separados.

es una proposición de modo (P) o ($\neg P$), sino que una creencia se constituye de varias proposiciones.

Si bien la propuesta de Suits respecto a la noción amplia de creencia puede aplicar a contextos distintos (por ejemplo, cuando sentimos remordimientos y atravesamos un dilema moral que involucra dos creencias o juicios distintos al mismo tiempo), no considero que sea una solución adecuada a la paradoja de la ficción, puesto que en esta paradoja nuestra creencia problemática es una creencia particular: la creencia de existencia en una entidad ficticia. Esta creencia, a diferencia de otro tipo de creencias, sí es una creencia de tipo 'todo o nada', puesto que no se puede creer que algo existe y no existe al mismo tiempo. Hago esta afirmación porque es cierto que muchos de los ejemplos presentados pueden entenderse en grados, como en el caso del ejemplo de Rufus, en donde si es peligroso o no es peligroso viajar en avión es una cuestión de probabilidad. En cambio, si existe o no existe Drácula, no es una cuestión de si es más o menos probable que exista Drácula, sino de que es *imposible* que exista Drácula, y el espectador es totalmente consciente de ello. En ese orden de ideas, tanto el argumento de la creencia como una cuestión de grados como el argumento de exclusividad doxástica no tienen cabida en este problema particular.

Ahora, el punto fuerte de Suits está en su primer argumento, en el que afirma que las creencias no son independientes de sus contextos. Sin embargo, este argumento por sí solo no nos dice mayor cosa. Tomemos el caso de Charles y Rufus: si Rufus le teme a los aviones, su miedo puede justificarse porque Rufus tiene la creencia de que 'él mismo existe' y puede contemplar la posibilidad de que algo le pase al viajar en avión. En este caso, el miedo de Rufus depende de a) su creencia de existencia en sí mismo y b) el contexto que podría poner en peligro su propio bienestar. Hasta aquí, la inclusión del contexto podría ser importante para comprender el miedo de Rufus, puesto que hace de su peligro algo posible y probable. En cambio, en el caso de Charles, Charles no tiene por qué tenerle miedo al contexto, puesto

que sabe que es imposible que la Baba verde le haga daño. Lo que le atemoriza no es la posibilidad de que su contexto pueda ser amenazante para él, sino un objeto externo, la Baba verde, la cual Charles sabe perfectamente que no existe y que no tiene manera de hacerle daño. El contexto en este caso establece que Charles está viendo una película, que la Baba verde es un monstruo ficticio, que está dentro de la pantalla y que por lo tanto es totalmente inofensivo. Suits podría argumentar que justamente, al ser el contexto inofensivo, este parcializa la creencia de existencia de Charles en Drácula, haciéndolo aterrador pero no lo suficiente como para salir corriendo. Pero el problema es que no tiene por qué haber una creencia de existencia en primer lugar, porque Charles nunca cree que exista tal monstruo en realidad. Si Charles es tan consciente de su contexto, en el cual está completamente seguro, esto no hace más que hacer del miedo de Charles una cuestión aún más intrigante.

2.4. Conclusión del capítulo

Así pues, se han presentado en esta sección varias críticas a las teorías de la ilusión. Primero abordamos la Teoría de la ilusión en su versión más general, la noción de suspensión de la incredulidad y las objeciones a ambas aproximaciones a la paradoja. Para no quedarnos en esa discusión, nos adentramos en alternativas de las teorías de la ilusión que no incurren en ninguna de esas complicaciones, pero que, como consecuencia, se ven obligadas a modificar los conceptos de 'creencia', llegando a admitir que hay creencias de primer y segundo grado —como en el caso de Schaper— o creencias parciales —como en el caso de Suits—. Ambas opciones aparentan ser salidas a la paradoja, pero se encuentran con la dificultad de que no se puede dar por sentado que tales modificaciones al concepto de creencia son viables, al menos para este problema particular.

Por un lado, las creencias de segundo orden son ambiguas respecto a su valor de verdad, ya que Schaper no establece una conexión necesaria entre aquellas y las creencias de primer orden, y por otro lado, la parcialización que propone Suits parece no aplicar a las creencias de existencia, puesto que no se puede pensar que algo es posible e imposible al mismo tiempo. Parece ser, entonces, que a pesar de todo la teoría de la ilusión se mantiene insuficiente para dar respuesta a la paradoja de la ficción, por lo que procederemos a la teoría de los juegos de inmersión de Kendall Walton.

Capítulo III

La ficción como juegos de la imaginación⁴³

En los capítulos pasados abordamos el problema de la paradoja de la ficción y un grupo de posibles soluciones a la misma, las *teorías de la ilusión*, que se fundamentaban en atacar la segunda premisa de la paradoja —aquella que señala que *no creemos* en que aquello representado en la ficción es real— y que resultaron ser insatisfactorias por diversos motivos.

Volviendo a las vías de solución de la paradoja, una estrategia es negar la primera premisa, es decir, asumir que cuando consumimos ficciones no nos conmovemos genuinamente. Kendall Walton se inclina por esta solución a la paradoja y en este apartado veremos su propuesta, apoyándonos en el análisis que hace del problema en *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts* (Walton, 1990), el cual contiene su célebre artículo *Fearing fictions* (Walton, 1978).

Walton lleva a cabo dos cosas importantes en este texto: en primer lugar, establece ciertos presupuestos respecto a la naturaleza del arte representacional, que nos permiten esclarecer cómo funciona y qué implica para la audiencia. En segundo lugar, a partir de esos presupuestos, desarrolla una solución a la paradoja, cuya consecuencia más notable es que niega que nuestras emociones por las ficciones sean auténticas y genuinas. Así pues, el siguiente capítulo estará distribuido en una primera parte dando cuenta de la explicación de Walton respecto al arte representacional, una segunda parte explicando su teoría de la

⁴³ Esta es mi traducción de lo que Walton denomina 'The make-believe theory'. Podría haberlo traducido a 'Teoría de la pretensión' pero este término lo usa el mismo Walton para referirse a otra teoría del lenguaje, por lo que opté por un nombre distinto para evitar la confusión. Si bien la traducción que usé no es literal, creo que es la que mejor refleja el sentido del planteamiento de Walton en *Mimesis*.

emoción en los casos de ficción y la solución a la paradoja y, por último, una tercera parte con objeciones exclusivamente dirigidas a cómo Walton involucra las emociones en los casos de ficción.

3.1. Los fundamentos del arte representacional: las cosas reales

A diferencia de Radford, Walton le presta mucha atención al hecho de que las ficciones son obras de arte y al hecho de que para poder comprenderlas a nivel filosófico hay que entenderlas en cuanto tales. Gracias a esta observación, que ya Weston había recuperado como una parte fundamental del problema, Walton es capaz de señalar varias cuestiones. En primer lugar, Walton identifica un elemento fundamental en el análisis de la ficción: la imaginación y su relación en el proceso de interpretar una obra de ficción. Así mismo, Walton también ofrece una explicación de cómo la obra de arte, como objeto real en el mundo, crea un puente entre nosotros y un mundo ficticio. Comencemos por explicar el rol de la imaginación en la teoría de la ficción de Walton.

a) La imaginación y el rol de las cosas reales

Más que llegar a una definición precisa de la imaginación, el objetivo de Walton es explicitar las distintas maneras que hay de imaginar: se puede imaginar deliberativamente o espontáneamente, de manera explícita o implícita, de manera individual o conjunta, etc (Walton, 1990). Los sueños, por ejemplo, son un tipo de imaginario espontáneo e individual: son individuales porque no tenemos sueños colectivos y son espontáneos porque no tenemos control sobre ellos —a menos que hablemos de sueños lúcidos—. Los sueños, a su vez

pueden manifestarse de manera explícita o implícita⁴⁴, lo que implica que puede que estemos imaginando cosas de las cuáles no somos completamente conscientes, que serían imaginarios implícitos. Soñar despierto, en cambio, es una actividad que se puede coordinar con otras personas y sobre la que se puede mantener un mayor control. Nótese —y Walton hace énfasis en esto— que parece que entre más control tengamos sobre un imaginario, menos vívido y espontáneo será: los sueños son tan vívidos que a veces nos parecen reales, pero no tenemos control sobre ellos, mientras que raramente estaremos tan inmersos en una fantasía que estemos construyendo en nuestra mente (Walton, 1990). A la larga, el punto de Walton es que los juegos de *make-believe* o juegos de la imaginación (que más adelante veremos que se corresponden con las ficciones) son un tipo de imaginario particular que cuenta con todas las ventajas posibles de una experiencia imaginativa: “Objetividad, control, la posibilidad de participación conjunta, espontaneidad, y encima de todo cierta libertad respecto a las preocupaciones del mundo real: parece que los juegos de la imaginación lo tienen todo”⁴⁵ (Walton, 1990, p. 68).

El otro aspecto crucial de la propuesta de Walton es que la imaginación no funciona de manera aislada, sino que requiere, de una manera u otra, del mundo real. Para el autor, hay tres tipos de roles que pueden asumir las cosas reales en el proceso imaginativo:

1. Pueden ser *prompters*.
2. Pueden ser objetos del imaginario.
3. Pueden generar verdades ficticias (*props*).

⁴⁴ Esta es quizás la distinción entre tipos de imaginarios más confusa de Walton. Para ilustrarla, Walton usa el siguiente ejemplo: imaginemos que Fred imagina que en el futuro se vuelve rico y famoso. Fred imagina de manera explícita que es rico y famoso, pero al mismo tiempo imagina de manera implícita, y sin ser muy consciente de ello, que cuenta con buena salud (Walton, 1990, p.13)

⁴⁵ “Objectivity, control, the possibility of joint participation, spontaneity, all on top of a certain freedom from the cares of the real world: it looks as though make-believe has everything”.

Un *prompter* es un objeto real, que al ser percibido o experimentado desata un imaginario⁴⁶: por ejemplo, una nube en el cielo con una forma muy parecida a la de un conejo puede ser un *prompter* del imaginario de un conejo, o una cascada lejana que suena como si estuviese lloviendo puede ser un *prompter* de lluvia⁴⁷. Es decir, consiste en un objeto real, que al percibirlo tiene la capacidad de remitirme a otra cosa.

Un objeto del imaginario, por otro lado, es donde se focaliza la atención del sujeto al imaginar algo (Walton, 1990). Si imagino, por ejemplo, que el piso es lava, no hay nada en las percepciones que recibo del piso que me hagan asociarlo con lava ardiente, sino que simplemente tomo una decisión arbitraria de asumir que 'el piso es lava' y el piso (que actúa al mismo tiempo como lava) es el foco de mi atención. En ese sentido estaríamos hablando de un objeto. Un objeto no es lo mismo que un *prompter*, aunque una misma cosa puede cumplir ambas funciones. En el caso de la cascada, por ejemplo, la atención del sujeto no está dirigida a la cascada y aun así la percepción de esta le desata el imaginario de la lluvia, pues parece que hay algo en este objeto real que hace que lo asocie directamente con el imaginario de la lluvia. Así pues, no es un objeto, ya que mi atención no está en la cascada, pero sí es un *prompter* porque estimula mi imaginación. Una nube en forma de conejo, en cambio, sería *prompter* y objeto al mismo tiempo, pues su forma permite hacer la asociación con el conejo y es al mismo tiempo el foco de atención del sujeto.

En último lugar tenemos los *props*, que son cosas reales cuyo rasgo más importante es que generan proposiciones y verdades ficticias (Walton, 1990, p.35). Por ejemplo, una casa de muñecas genera la verdad ficticia 'dentro del juego, es verdad que la casa de muñecas es

⁴⁶ El término que utiliza Walton es 'imagining'. En español, quizás, no hay una traducción adecuada, pero el objetivo del término es señalar 'algo que es imaginado'. En esta tesis traduciré el término al español como 'imaginario'.

⁴⁷ Voy a usar en su mayoría ejemplos propios que me ayuden a mí y al lector a entender mejor el asunto, a excepción del ejemplo de la cascada, que es del mismo Walton.

una mansión'. Ahora, los juegos necesitan de una regla o un criterio de verdad para funcionar, pues su carácter es social; incluso si hay una sola persona imaginando, si esta tiene en cuenta una regla es porque se somete a una condición que cualquier participante en potencia deberá cumplir (1990, p.40). Esto no ocurre en el caso de todos los imaginarios: en los sueños, por ejemplo, no hay ninguna regla que me indique que 'estoy soñando mal' mientras que en los juegos tengo maneras de 'jugar mal' si no cumplo las reglas⁴⁸. Volviendo a la discusión sobre la ficción, esta categorización de los objetos reales respecto a su rol en la imaginación que hace Walton es importante porque el arte representacional, para Walton, es un *prop*: una obra de ficción es una cosa real que *crea reglas y verdades ficticias*.

Para dejar este punto lo más claro posible, Walton usa un ejemplo muy ilustrativo que permite distinguir los objetos, los *props* y *prompters* en la ficción: la *Madonna della Cintola* de Fra Filippo Lippi (Walton, 1990). El artista utilizó a una monja como modelo, de nombre Lucrecia, pero lo que vemos en la pintura no es un retrato de Lucrecia, sino a la virgen María. Si decimos que 'la mujer de la pintura es blanca' no nos estamos refiriendo a Lucrecia, sino a María, y en ese orden de ideas es María nuestro *objeto* del imaginario. Lucrecia, al parecerse a María, pudo haber sido un *prompter* para el pintor. El *prop*, en este caso, sería la obra de arte, es decir la pintura. Así pues, en este ejemplo la modelo es un *prompter*, la mujer representada un *objeto de la imaginación* y la obra pictórica un *prop*.

⁴⁸ Creo que en este punto Walton comete un descuido. Él mismo habla de los sueños como actividades imaginativas individuales (p. 68), habla de la ficción como una actividad imaginativa de carácter social (p. 40), pero luego habla de mundos ficticios en los sueños (p.47). En efecto, Walton considera que sí se generan verdades ficticias en los sueños, pero esto es un error porque no tiene sentido comprometerse con las reglas de un mundo ficticio en imaginarios individuales, pues es el carácter social el que exige el compromiso con una regla..



Filippo Lippi (1406-1469).

b) *El arte representacional*

Ya teniendo clara la diferencia entre los tres roles que pueden asumir las cosas reales en un proceso imaginativo, podemos pasar a hablar de las representaciones, categoría en la cual se encuentra el arte representacional (es decir, las obras de ficción). Walton define a las representaciones como cosas que han sido creadas con el único propósito de generar verdades ficticias: son *props* artificiales⁴⁹. Estos *props* producen verdades ficticias planteando las reglas de *mundos ficticios*, que, en el caso del arte representacional, son las proposiciones que constituyen el universo de la obra. Algunos ejemplos de reglas planteadas por

⁴⁹ Existen también ejemplos de *props* naturales. Por ejemplo, si estamos en un bosque más bien siniestro y empezamos un juego donde todos los árboles siniestros son brujas, estos árboles serán considerados *props* en cuanto generen verdades ficticias.

representaciones serían 'en el mundo ficticio de mi juego de muñecas, mi muñeca es astronauta' o 'en el mundo ficticio de mi juego de *Dungeons and dragons*, un dragón está atacando a mis amigos'; al mismo tiempo, en los casos de obras de ficción, tendríamos ejemplos como 'en el mundo ficticio de *El Rey León* Mufasa era rey' o 'en el mundo ficticio de *Drácula* los muertos pueden resucitar'. Así, se da por entendido que para Walton las muñecas y las películas cumplen exactamente la misma función: “Hemos notado que las muñecas, carros de juguete, y las obras de arte representacionales contribuyen a las actividades imaginativas sociales ayudando a coordinar los imaginarios”⁵⁰ (Walton, 1990, p.21). En otras palabras, ambas cosas establecen las reglas de interacción con el mundo ficticio.

Es importante notar que estas verdades ficticias se dan en forma de proposición, por ejemplo, 'en el mundo ficticio de Frankenstein, Victor creó un monstruo' y que, para Walton,

⁵⁰ “We noted that dolls, toy trucks, and representational works of art contribute to social imaginative activities assisting in the coordination of the imaginings”.

la propiedad de ser ficticio es algo que está contenido dentro de la proposición⁵¹⁵². Este aspecto de la explicación de Walton tendrá un rol en los términos en los que eventualmente plantea nuestra relación emocional con la ficción.

⁵¹ Esta no es una postura que haya tomado a la ligera, ni que haya dado por sentada. Una buena parte del segundo capítulo de *Mimesis* se enfoca en rechazar estrategias lingüísticas que explican la ficcionalidad de otras maneras, objeciones que se desvían de la discusión principal pero que resumiré brevemente en esta nota.

Una alternativa para entender las proposiciones ficticias es atribuir la ficcionalidad a una intención del autor de no comprometerse con sus afirmaciones: cuando J.K. Rowling tiene la intención de afirmar que 'Harry Potter es mago' sin comprometerse con que en realidad existe un tal Harry Potter que es mago, es en esta intención de afirmar proposiciones sin comprometerse con la realidad en la que yace la ficcionalidad. Esta es una estrategia para explicar la ficcionalidad desde actos de habla. Walton rechaza esta idea argumentando que hay muchos motivos por los cuales alguien podría hacer esto que no sean producir obras de ficción, así como hay casos de ficción en los que se busca comprometerse con la realidad, como en la propaganda o *ficción didáctica* (Walton, 1990, p.78). Otra teoría que Walton rechaza es la Teoría de la pretensión, que postula que la ficcionalidad está en la intención del autor de pretender afirmar proposiciones de manera asertiva. Esto no funciona para Walton porque deja de lado las ficciones no literarias, pues no tiene mucho sentido que detrás de una pintura o de una escultura haya una intención de pretender afirmar algo asertivamente (Walton, 1990, p.82).

Ahora, el principal problema de Walton con los actos de habla es que entienden el lenguaje en virtud del hablante y no de los signos mismos (los actos de habla serían incapaces de dar cuenta, por ejemplo, de los *props* naturales, en los que no hay hablante al cual atribuirle una acción o una intención). Más que una crítica a las teorías de acto de habla, este capítulo parece ser una reafirmación de la estrategia de Walton de poner la ficcionalidad dentro del contenido de las proposiciones, de manera que las obras de arte puedan mantener su ficcionalidad de manera independiente a su autor.

⁵² Estas objeciones de Walton podrían interpretarse como una crítica a la *Teoría del pensamiento*, a la que está dedicado el cuarto y último capítulo de esta tesis. Si bien eso puede ser cierto, en este caso Walton se limita a señalar que no se pueden explicar las proposiciones de ficción a través de un acto de habla del autor de una obra, pero, en la *Teoría del pensamiento* el acto de habla lo que explica es la actitud de la audiencia, que al fin y al cabo es la que tiene la reacción emocional. Esto lo veremos más adelante.

Así pues, esto es lo básico del planteamiento de Walton respecto a la naturaleza de la obra de arte, en el que esta se concibe como una representación, que según la terminología de Walton, se refiere a un *prop* creado de manera artificial que cumple la función de establecer reglas en forma de proposiciones para darle forma a un mundo ficticio . Ya teniendo claras las bases, podemos abordar la cuestión de cómo se relaciona esta explicación de la obra de arte con la solución de la paradoja.

3.2. Las emociones pretendidas

En la sección pasada quedó claro que, para Walton, la obra de arte cumple la función de plantear verdades ficticias para que cualquier individuo, potencialmente, pueda participar del mundo de la ficción. Así como para jugar al lobo debo aceptar la regla de que uno de los integrantes del juego es un lobo, para entrar al mundo de *El retrato de Dorian Gray* (Wilde, 1890) debo aceptar la regla de que dentro de la novela, existe Dorian Gray.

Esta proposición, del tipo 'en el mundo de *El retrato de Dorian Gray* Dorian Gray existe' corresponde a la creencia de existencia que aparentemente le da forma a la paradoja. Ahora, lo interesante de la propuesta de Walton es que, a pesar de aceptar dicha proposición como una creencia, no intenta resolver la paradoja negando que seamos plenamente conscientes de que los personajes de ficción no existen (como lo hace Schaper con sus creencias de primer y segundo orden, que ofrecen un panorama similar en cuanto a la proposición). Lo que Walton niega, en cambio, es que nuestras emociones en los casos de ficción sean *genuinas*. Para entender cómo llega a tal conclusión hay que analizar cómo comprende Walton la relación entre la audiencia y la obra de arte. Por eso, en esta sección es importante abordar a) cómo la audiencia interioriza las verdades ficticias generadas por la obra de arte y b) cómo afecta esto en su respuesta emocional.

a) *Respuesta emocional y solución a la paradoja*

En *Fearing fictions*, Walton introduce el problema con el ejemplo de Charles y la Baba verde que vimos en el capítulo anterior: imaginemos que un individuo de nombre Charles va al cine a ver la película de 'La baba verde'. Charles, al salir de la película, afirma que se sintió completamente atemorizado. Walton es escéptico frente a la afirmación de Charles, puesto que Walton tiene claro que Charles, en primer lugar, necesita de una creencia en la baba verde para asustarse por ella y, en segundo lugar, es perfectamente consciente de que dicho monstruo no existe. Por lo tanto, para Walton, la única opción es poner en duda el miedo de Charles.

Para Walton, la respuesta emocional por las ficciones funciona exactamente de la misma manera en la que funcionan las proposiciones de verdades ficticias. En otras palabras, las proposiciones que implican emociones, como por ejemplo 'Charles está asustado por el monstruo de baba verde', están subordinadas a las reglas del mundo ficticio; esta proposición sólo es verdadera en el mundo ficticio de la película de *La baba verde*. En ese orden de ideas Charles no está genuinamente asustado, sino que *pretende* estar asustado (así como el niño pretende que la muñeca es una astronauta) siguiendo las reglas establecidas por la película:

Compare a Charles con un niño jugando un juego ordinario de pretensión con su padre. El padre, pretendiendo ser un monstruo feroz, acecha al niño y, en el momento crucial, se lanza con fuerza hacia él. El niño huye, gritando, hacia el otro cuarto. El grito es más o menos involuntario, y así mismo lo es su huida. Pero el niño tiene una sonrisa de satisfacción en su rostro incluso mientras corre, y sin cuestionárselo vuelve por más. Él sabe perfectamente que su padre solo está 'jugando',

y que toda la cosa es 'solo un juego', y que solamente de manera pretendida hay un monstruo tras él. No está realmente asustado⁵³ (Walton, 1978, p.13).

Walton se refiere a lo que siente Charles como una *cuasi emoción*, pues esta no proviene directamente del objeto del miedo (la Baba verde), sino que está mediada por la creencia de que existe una obra de arte (la película), la cual le propone un mundo ficticio en el que existe la baba verde: “Charles cree (sabe) que pretendidamente la baba verde va hacia él y él está en peligro de ser destruido por ella. Su cuasi-miedo proviene de esta creencia”⁵⁴ (Walton, 1978, p. 14). Entonces, cuando decimos que Charles está asustado, no podemos hablar de una emoción genuina, puesto que, en última instancia, parece que Charles solo está pretendiendo estar asustado para comprometerse con las reglas del juego de la ficción.

b) Participación de la audiencia según Walton

Es comprensible que el salto que da Walton de que 'apreciar una ficción implica aceptar verdades ficticias' a 'apreciar una ficción implica aceptar una emoción ficticia' puede parecer un poco abrupto, pero creo que los motivos por los cuales Walton llega a esta conclusión se pueden explicar si se revisa su propuesta respecto a cómo participa la audiencia de la obra.

⁵³ “Compare Charles with a child playing an ordinary game of make-believe with his father. The father, pretending to be a ferocious monster, cunningly stalks the child and, at a crucial moment, lunges viciously at him. The child flees, screaming, to the next room. The scream is more or less involuntary, and so is the flight. But the child has a delighted grin on his face even while he runs, and he unhesitatingly comes back for more. He is perfectly aware that his father is only "playing," that the whole thing is "just a game," and that only make-believedly is there a vicious monster after him. He is not really afraid”.

⁵⁴ “Charles believes (he knows) that make-believedly the green slime is bearing down on him and he is in danger of being destroyed by it. His quasi-fear results from this belief”.

Walton entiende la imaginación como autorreferencial. Según esto, cuando imaginamos un mundo ficticio, estamos necesariamente imaginándonos un 'yo' que participa en este: cuando veo un cuadro de la Virgen María, implícitamente me imagino a mí misma viendo ese cuadro. Walton parece creer que este fenómeno ocurre en todos los procesos imaginativos: “No resulta sorprendente que mucho de lo que imaginamos se centre en nosotros mismos. La gente es egocéntrica. Pero estoy inclinado a pensar que imaginar es esencialmente autorreferencial en cierto sentido, así como intentar” (Walton, 1990, p. 28). Entonces, si Walton ve a Drácula en una pantalla, no solamente se imagina que 'en un mundo ficticio hay un monstruo', sino que se imagina a sí mismo dentro de ese mundo ficticio, viendo a Drácula, y, aún más importante, *temiendo* a Drácula, porque, dentro de las reglas de la película, la Drácula es un monstruo amenazante y aterrador. Es desde esta propuesta de participación inmersiva que resulta posible vincular las reglas del mundo ficticio con las emociones que este genera.

El motivo, pareciese, por el que la participación inmersiva se extiende a los estados emocionales de la audiencia es porque, como espectadora, debo comprometerme con que mi 'yo' imaginada que participa de la ficción debe aceptar lo que ocurre allí como verdad, y debe entrar en un estado emocional correspondiente con esas verdades. Entonces, si acepto la proposición ficticia 'Drácula es un monstruo amenazante y aterrador', que debo aceptar si quiero participar del juego que me propone la película, parece que también debo aceptar la proposición 'dentro del mundo de la película yo me asusto'. Por esta razón, Walton no tiene más remedio que concluir que nuestras emociones se vuelven parte del contenido de mundo ficticio, y que si queremos acceder a él, debemos pretenderlas.

3.3. Objeciones a la teoría de la ficción de Walton

A decir verdad, la teoría de la ficción expuesta por Walton es bastante sólida y esclarecedora. Hay dos puntos que considero brillantes y con los que estaría más que dispuesta a comprometerme: la inclusión de la imaginación como una facultad clave para entender la ficción y el vínculo que establece Walton entre las representaciones y los mundos ficticios. A diferencia de Schaper, Walton explica cuál es la relación entre una proposición ficticia —que es muy similar a la creencia de segundo orden de Schaper— y el medio a través del cual se presenta la ficción —como las creencias de primer orden—⁵⁵. Como se mencionó antes, según Walton, las verdades ficticias necesitan de *props*, los cuales no son más que cosas reales que generan verdades ficticias o reglas de juego, donde se incluyen las representaciones y el arte representacional.

Considero que Walton explica la relación entre la obra de arte, los mundos ficticios, y el proceso imaginativo de manera excepcional, pero su teoría pierde contundencia cuando entra al terreno de las emociones. Para Walton, cuando apreciamos una obra de ficción estamos 'aceptando sus reglas' como participantes: si veo un cuadro de la Virgen María, debo aceptar que aquella mujer representada en el cuadro es la Virgen María, incluso si su rostro estaba basado en una monja llamada Lucrecia. Hasta aquí todo es claro. Pero, si la Virgen expresa una emoción de profunda tristeza, no resulta evidente que para apreciar correctamente el cuadro yo también deba sumirme en llanto. Walton parece dar por sentado que aceptar las reglas del juego implica, necesariamente, aceptar las emociones relacionadas a este, pero esto nos lleva a aceptar conclusiones contraintuitivas.

⁵⁵ Cabe recordar que incluso cuando estamos hablando de conceptos parecidos, no por darle la razón a Walton se la estoy dando a Schaper, puesto que aun no encuentro justificado denominar a las proposiciones de ficción 'creencias' en primer lugar.

Pienso que el origen de este problema está en el carácter autorreferencial que Walton le atribuye a la imaginación. Si para imaginar a la Virgen María o a Drácula necesito imaginarme a mí misma participando de su mundo, la consecuencia es que lo que pase en sus respectivos mundos ficticios debe afectarme como afectaría a cualquier otro personaje. De esta manera, mis emociones se ven subordinadas a imaginarme a mí misma participando dentro de la ficción.

Es claro que Charles se imagina a sí mismo estando asustado de la baba (aunque sabe que no lo está). Piensa en sí mismo como si le tuviese miedo; en seguida describe su experiencia como una de 'miedo'— una vez tiene la oportunidad de recuperar el aliento⁵⁶ (Walton, 1978, p.16).

No obstante, esto es extraño por más de un motivo. En primer lugar, tenemos casos en los que parece que la emoción que genera el imaginarme participando de la ficción puede ser distinta a la emoción que me genera la ficción misma. Por ejemplo, puede que lo que veo en Drácula me genere temor, pero, al mismo tiempo, pensar en mí misma temiéndole a Drácula pueda parecerme ridículo y embarazoso. En ambos casos puedo partir de la creencia base de que 'estoy participando del mundo ficticio de Drácula' y sin embargo terminar con dos respuestas emocionales muy distintas.

En segundo lugar, es extraño pensar en la imaginación como un proceso necesariamente autorreferencial. Volvamos un momento a la distinción de Teroni entre emociones blob y emociones-por. En el caso de las emociones blob, tendría sentido una propuesta como la de Walton en cuanto a que el estímulo pareciese afectarme a mí

⁵⁶ “It is clear that Charles imagines himself to be afraid of the slime (though he knows he is not). He thinks of himself as being afraid of it; he readily describes his experience as one of "fear"—once he has a chance to catch his breath. So it is at least imaginary (and hence fictional) that he fears the slime”.

directamente; es más, incluso en cierto tipo de medios, como los videojuegos, pareciese que la participación inmersiva sería la manera más sencilla de explicar nuestra relación emocional. Pero, ¿qué sucede en el caso de las emociones-por? Cuando el cazador le dispara a la mamá de Bambi, no tiene sentido que mi miedo o tristeza deriven de mi rol como participante en la película, pues estoy sufriendo por Bambi y su mamá, no por mí.

Ahora, incluso aceptando la participación inmersiva de Walton, las consecuencias de aceptar la solución a la paradoja de Walton son problemáticas. El mayor problema, el cual Carrol señala (1990, p.74) está en la renuncia a considerar nuestras emociones por la ficción como genuinas. Si asumiésemos que Walton tiene razón, y las emociones que tenemos por las ficciones son pretendidas, ¿no deberíamos acaso tener control sobre ellas, así como el niño que juega a que su papá es un dragón puede dejar de pretender estar asustado en cualquier momento? Después de todo, parece que la actividad de 'pretender' debería tener un carácter voluntario y de control. Es difícil pensar que Charles, durante la película de la Baba verde, pueda deliberadamente escoger asustarse o no. Es más, incluso después de ver la película, es muy posible que Charles aun no tenga control sobre su miedo.

Walton se da cuenta de este problema, y propone entonces que este no es un caso de imaginación deliberativa, sino de imaginación espontánea: “El acto de Charles de imaginarse a sí mismo asustado es difícilmente deliberado o reflexivo. Se desencadena de una manera más o menos automática al darse cuenta de sus sensaciones de cuasi-miedo”⁵⁷ (Walton, 1978, p.16). No obstante, la respuesta de Walton no es satisfactoria: si la ficción funciona como la fantasía, en la que hay un cierto (aunque no total) control sobre los imaginarios, Charles debería ser capaz de salir del estado emocional a voluntad, así como se puede interrumpir una

⁵⁷ “Charles's act of imagining himself afraid of the slime is hardly a deliberate or reflective act. It is triggered more or less automatically by his awareness of his quasi-fear sensations”.

fantasía a voluntad en un instante de lucidez y concentración⁵⁸. Además, parece que las emociones propias de la pretensión no tienen permanencia en el tiempo: cuando el niño finge asustarse jugando al dragón, es muy raro que el niño tenga pesadillas acerca del dragón, o que recuerde su miedo de manera prolongada. En cambio, es mucho más factible que el miedo ocasionado por un monstruo de una película o novela afecte a alguien por mucho tiempo.

3.4. Conclusión del capítulo

Walton ofrece una teoría de la ficción bastante completa e ilustrativa. En lo que refiere al lugar de la imaginación en nuestra relación con la ficción y su explicación de la obra de arte como mediador entre la audiencia y el mundo ficticio, Walton acierta y sienta bases sólidas para la investigación filosófica respecto a la ficción. Pienso que ambos aspectos de su teoría deben tenerse en cuenta para resolver la paradoja.

Ahora bien, la teoría de Walton empieza a tambalearse con su noción autorreferencial de la imaginación, pues esto lo lleva a crear una relación bastante discutible entre la participación inmersiva de la ficción y la emoción. Así mismo, las consecuencias de aceptar que las emociones que sentimos por las ficciones son pretendidas resultan extrañas; como lo pone Radford al plantear la paradoja, “Lloramos lágrimas reales por Mercucio. No son

⁵⁸ Tampoco tiene sentido comparar las ficciones con los sueños. En *Mimesis*, Walton estudia los sueños como si fuesen casos de ficción sin props (Walton, 1990, p. 43). No obstante, no queda claro cómo se establece la regla que da pie a verdades ficticias en los sueños, pues estos son extremadamente flexibles y en muchos casos carecen de sentido. Considero que —a excepción de los sueños lúcidos— en los sueños por lo general el soñador no tiene el poder para controlar su interacción con el sueño, y creería que el sueño se parece más a una ilusión que a una ficción; si la respuesta emocional por la ficción parte de una ilusión, entonces el miedo de Charles proviene directamente del monstruo, pues, así como en los sueños, Charles podría realmente creer que el monstruo de baba verde está frente a él, y podríamos prescindir de la mediación del mundo ficticio.

lágrimas de cocodrilo, son arrancadas de nosotros y no son del tipo de lágrimas que nos produce el humo de cigarrillo en el teatro”⁵⁹ (Radford, 1975, p. 70).

Así pues, considero conveniente conservar la primera parte de su propuesta e intentar buscar otra alternativa en lo que concierne específicamente con nuestras emociones. Para ello, a continuación exploraremos la Teoría del pensamiento, que se deriva de la negación de la premisa de que necesitamos de una creencia para emocionarnos genuinamente, y así mismo abordaremos las teorías de la emoción en las que se han basado los intentos de solución de la paradoja hasta el momento.

⁵⁹ “We shed real tears for Mercutio. They are not crocodile tears, they are dragged from us and they are not the sort of tears that are produced by cigarette smoke in the theatre”.

Capítulo IV

La teoría del pensamiento

Ya habiendo evaluado las posibilidades que brindan las teorías de la ilusión y la propuesta de Walton, sólo queda evaluar la última solución posible, que consiste en negar la premisa que afirma que 'solo nos conmovemos genuinamente por aquello que creemos real', es decir, aquella premisa que hace de la creencia un componente fundamental de la emoción. La teoría correspondiente a la negación de esta premisa es la 'Teoría del pensamiento', la cual Carroll defiende buscando reemplazar la creencia por una noción más amplia del estado cognitivo relacionado con la emoción —un pensamiento—, de manera que en los casos de ficción no requiramos de un compromiso con la verdad. Considero que este es el camino correcto para resolver la paradoja, pero mi respuesta no se corresponde con la explicación que ofrece Carroll de manera exacta; puntualmente, tengo mis diferencias respecto a qué es lo que debemos entender por *pensamiento* en los casos de ficción. Por ese motivo, la división de este capítulo será, en primer lugar una explicación de la Teoría del pensamiento y cómo Carroll pretende resolver la paradoja; en segundo lugar, una mirada a los presupuestos de los que parte Carroll, los cuales ubico en su compromiso con las teorías cognitivistas de la emoción y los problemas que se derivan de ellos; y por último, una propuesta propia sobre cómo entender qué clase de pensamientos son los que importan en nuestra relación emocional de la ficción y cómo mediante esta explicación se puede resolver la paradoja.

4.1. La teoría del pensamiento

En *La filosofía del horror*, después de haber examinado las otras alternativas, Carroll (1990) llega a la conclusión de que ni la teoría de Walton ni la teoría de la ilusión pueden responder adecuadamente al problema de la ficción. Entonces, la única solución es negar el vínculo aparentemente necesario entre emoción y creencia, es decir, el presupuesto que constituye la tercera premisa de la paradoja (Carroll, 1990).

Carroll se apoya en la idea cartesiana de que podemos concebir la posibilidad de considerar un concepto o pensamiento sin comprometernos con su existencia. De aquí parte el autor para establecer la distinción:

Tener una creencia es considerar una proposición asertivamente; tener un pensamiento es considerarla no asertivamente. Tanto las creencias como los pensamientos tienen contenido proposicional. Pero con los pensamientos el contenido es meramente concebido sin compromiso de que este sea el caso real; tener una creencia es comprometerse con la verdad de una proposición⁶⁰ (Carroll, 1990, p.80).

Para aclarar aún más la distinción Carroll ofrece el siguiente ejemplo: imaginemos que estamos en frente de un precipicio y concebimos un pensamiento en el que saltamos del mismo. Podemos sentir miedo al considerar ese pensamiento, un miedo a veces suficiente para hacernos alejar del precipicio, pero no por ello creemos efectivamente que vamos a caer. Con este ejemplo, Carroll busca demostrar que podemos sentir temor por pensamientos, así

⁶⁰ “To have a belief is to entertain a proposition assertively; to have a thought is to entertain it nonassertively. Both beliefs and thoughts have propositional content. But with thoughts the content is merely entertained without commitment to its being the case; to have a belief is to be committed the truth of the proposition”.

estos sean probables, improbables o imposibles, pues lo que nos aterra “no es el evento del pensar nuestra caída, sino el contenido del pensamiento de caer...”⁶¹ (Carroll, 1990, p.80).

Para Carroll tiene mucho sentido extender este ejemplo a los casos de ficción: cuando vemos una película de terror, podemos cerrar los ojos, mirar hacia otra parte, pero el *pensamiento* del monstruo ya está en nuestras cabezas. Por eso, la estrategia del espectador que intenta no asustarse es ocupar la mente en otra cosa.

A diferencia de Walton, quien pensaba en el atributo 'ficticio' como contenido de la proposición (por ejemplo 'en el mundo ficticio de *Harry Potter*, Harry Potter es un mago'), Carroll entiende que las creencias y el *pensamiento* corresponden a dos tipos distintos de actitud, pero que pueden tener el mismo contenido. Para aclarar esto, Carroll recurre a los actos de habla ilocucionarios de Searle. Este propone que podemos tener proposiciones que pueden tener un mismo contenido pero variar en su actitud. Por ejemplo, las oraciones 'voy a ir a la iglesia', 'prometo ir a la iglesia' y '¡ve a la iglesia!' tienen el mismo contenido intensional (ir a la iglesia), pero varían respecto a la actitud del hablante: el hablante en la primera oración está haciendo una afirmación, en la segunda está haciendo una promesa y en la tercera está dando una orden. Carroll retoma este concepto y lo aplica a los casos de ficción: así como 'Prometo ir a la iglesia' y '¡Ve a la iglesia!' tienen el mismo contenido proposicional pero esconden una intención distinta, las proposiciones 'Drácula tiene colmillos' y 'es ficticio que Drácula tiene colmillos' comparten contenido pero varían en la actitud del hablante, y la diferencia fundamental es que en la segunda proposición el hablante no necesita comprometerse con la verdad (Carroll, 1990, p.85-86).

Volviendo a Radford, la propuesta de Carroll se asemeja a la solución hipotética que Radford había planteado de hablar de dos sentidos distintos en los que podemos

⁶¹ “Moreover, we are not frightened by the event of our thinking of falling, but by the content of our thought of falling...”.

emocionarnos, uno que requiere una creencia y otro que no. El problema de Radford con este tipo de solución es que no puede aceptar que la distancia entre realidad y ficción sea lo suficientemente amplia para apelar a dos sentidos distintos. Sin embargo, gracias a la explicación de Walton respecto a la facultad de la imaginación y su rol en la construcción de mundos ficticios, podemos identificar esa diferencia fundamental en que la facultad mediante la cual accedemos a los mundos ficticios es distinta de la facultad mediante la cual accedemos a la realidad; en palabras de Walton: “Lo que es verdadero está hecho para ser creído, lo que es ficticio está hecho para ser imaginado” (Walton, 1990, p.41). Este *pensamiento* del que habla Carroll, a diferencia de la creencia, no se fundamenta en un compromiso con la verdad, sino en un proceso imaginativo; por eso vale la pena plantear que existan dos sentidos distintos en los que podemos emocionarnos. Ahora, respecto a las similitudes entre ambos sentidos en los que se puede entender la respuesta emocional, al no tener que renunciar a la autenticidad de nuestras emociones como sucedía con el tratamiento de la respuesta emocional de Walton, podemos aceptar que los casos de realidad y los de ficción son similares porque ambos nos producen emociones genuinas, lo que nos permite esquivar el contraargumento de Radford a este tipo de solución.

En resumen, hay dos ventajas importantes de la teoría del pensamiento sobre las teorías de la ilusión o de juegos de la imaginación. Por un lado, esta nos permite plantear una diferencia clara entre los casos de la ficción y los de realidad; en los casos de ficción parece que no requerimos de una creencia, razón por la que no necesitamos comprometernos con la verdad, mientras que en los casos de realidad sí. Por otro lado, no tenemos que renunciar a la autenticidad de nuestras emociones, por lo que no entramos en conflicto con las similitudes que hay entre nuestras respuestas emocionales por la ficción y por la realidad, las cuales constituían la inquietud de Radford en primer lugar.

Ahora, el problema importante aquí es que no está claro qué es lo que se entiende exactamente por *pensamiento* en la propuesta de Carroll y qué características tiene de manera que le sea posible sustituir a la creencia. Para entender esto, tenemos que explorar los presupuestos de los que parte Carroll respecto a las emociones. Por eso, a continuación abordaremos la teoría cognitivista de la emoción.

4.2. La teoría cognitivista de la emoción y su relación con los casos de ficción

a) Las teorías cognitivistas de la emoción

Carroll se distingue de los autores vistos hasta ahora en que su noción de pensamiento no requiere un compromiso con la verdad. No obstante, todos parecen estar de acuerdo con que lo que permite explicar una respuesta emocional es un estado cognitivo, el cual usualmente se entiende en términos de una proposición. Esta postura corresponde a las teorías cognitivistas de la emoción, en las que Carroll fundamenta su teoría de la ficción. Si bien en su descripción de la paradoja Carroll no deja ver un compromiso explícito con la teoría cognitivista de las emociones, hay otros textos en los que este compromiso se puede apreciar mejor. Podemos ver, por ejemplo, esta cita del ensayo *Art, narrative and emotion*, en el que defiende la teoría cognitivista en contra de la concepción platónica de las emociones por ficción: “Para entrar en estos estados emocionales, debo entrar en los estados cognitivos relevantes. Estos estados cognitivos son constitutivos de la identidad del estado emocional en el que estoy”⁶² (Carroll, 1997, p. 197).

Hay distintas maneras de acercarse a las teorías cognitivistas. Carroll, por ejemplo, entiende el estado cognitivo como un pensamiento en sentido amplio, el cual puede ser proposicional, pero no es necesariamente de carácter asertivo. Otras personas prefieren

⁶² “To be in these emotional states, I must be in the relevant cognitive states. These cognitive states are constitutive of the identity of the emotional state in which I am”.

comprometerse con la noción de creencia (como parecen hacer Walton y los referentes contemporáneos de la teoría de la ilusión). Otros, como Solomon, prefieren describir el estado cognitivo en términos de juicios evaluativos complejos sobre el mundo (Solomon, 2004). En todo caso, parece que estos distintos estados cognitivos comparten las siguientes características:

- a) Están dirigidos a un objeto (es decir, tienen contenido intensional).
- b) Tienen un carácter evaluativo sobre el mundo.
- c) Se expresan en términos lingüísticos.

Para dejar lo más claro posible cómo funcionan las teorías cognitivistas y por qué son importantes para las teorías de la ficción, pensemos en el siguiente ejemplo: si voy por la calle y alguien me escupe, seguramente tendré el pensamiento, juicio o creencia de que 'esa persona me ha ofendido'. En el marco de las teorías cognitivistas, si yo llego a enojarme con la persona que me escupió, esa ira o enojo deriva su identidad con ese juicio, pensamiento, o creencia que formulé previamente.

Ahora, todas las teorías abordadas anteriormente, e incluso la misma formulación de la paradoja, se plantean partiendo de este mismo presupuesto. La preocupación por una creencia que sabemos verdadera y falsa al mismo tiempo, que sostenemos al reírnos o llorar por un personaje de ficción, sólo tiene sentido cuando asumimos que esta creencia (en cuanto a que es un estado cognitivo expresado lingüísticamente) es la que permite que se dé la emoción. Es decir, el miedo que siento viendo *Drácula*, se explica debido a que tengo un estado cognitivo que me indica que 'Drácula es peligroso'; pero, al ser Drácula un personaje de ficción, no puedo aceptar ese estado cognitivo como una creencia verdadera y por eso surge el problema. Debido a eso, la solución a la que apunta Carroll es ampliar nuestra noción de estado cognitivo de manera que este pueda ignorar un compromiso con la verdad.

b) *Objeciones a las teorías cognitivistas de la emoción*

Las teorías cognitivistas de la emoción se encuentran con una variedad de problemas, tanto en cuanto a teorías de la emoción en sí mismas como en cuanto a teorías de la emoción que fundamentan teorías de la ficción.

El primero de estos problemas está en que no es tan sencillo probar que existe un vínculo bilateral y directo entre un estado cognitivo expresado como una proposición y una emoción. A propósito de esto, Robinson ofrece el siguiente ejemplo:

Para ver que se puede hacer el juicio evaluativo adecuado y aun así fracasar en entrar al estado emocional adecuado, es suficiente con notar que puedo juzgar que usted se me atravesó en medio de un trancón y que esto fue ofensivo e insultante sin enojarme; puedo estar resignada o entristecida o incluso cínicamente entretenida. O, puedo simplemente juzgar desapasionadamente que he sido ofendida sin necesidad de ponerme emocional en absoluto. Así mismo, puedo juzgar que he maltratado a mis hijos y que esto es malo, sin sentirme avergonzada. Puedo estar haciendo un juicio sin emoción o puedo estar experimentando una emoción distinta: resignación respecto a mi mal carácter o regocijándome por ello sin corazón⁶³ (Robinson, 2004, p.29-30).

También hay inconsistencias desde el otro lado; es posible encontrar emociones que persisten a pesar de que haya un cambio en el estado cognitivo. El ejemplo más claro son las fobias, como cuando un terapeuta me convence y cambia mi creencia respecto al peligro que representan las arañas, sin necesariamente cambiar mi miedo (Charles, 2004). También se

⁶³ “To see that one can make the appropriate evaluative judgment yet fail to be in the corresponding emotional state, it is enough to note that I can judge that you cut me off in traffic and that this was offensive and insulting, without getting angry: I may be resigned or saddened or even cynically amused. Or I may simply judge dispassionately that I have been offended without getting emotional about it at all. Likewise I can judge that I have mistreated my children and that this is bad, without being ashamed. I may be making an emotionless judgment, or I may experience another emotion: resignation at my bad character or heartless rejoicing in it”.

podría pensar en el momento en el que se despierta de una pesadilla; sí, la revelación de que 'todo fue un sueño' trae algún alivio, pero el miedo por la pesadilla puede permanecer por más tiempo de lo que implicaría el cambio de estado cognitivo.

Un segundo problema tiene que ver con las emociones blob de Teroni. Como se mencionó en el primer capítulo, este tipo de emociones no pueden ser explicadas mediante una elaboración cognitiva compleja, porque no dan tiempo para tal cosa; parecen ser, más bien, reacciones inmediatas a un estímulo. Fuera del ámbito de la ficción, este tipo de emociones podrían asociarse con 'emociones primitivas', término que utiliza Deigh para señalar uno de los puntos débiles de las teorías cognitivistas (Deigh, 2004). En términos de Deigh, parte del problema al que se enfrentan las teorías cognitivistas, teniendo en cuenta que su explicación requiere de que se dé una elaboración cognitiva (ya sea casual o constitutiva de la emoción), no pueden explicar las emociones en las que parece que no hay tal elaboración. Con ello, estas teorías son incapaces de explicar en qué sentido nuestras emociones son similares a las de los animales, lo que Deigh señala como una parte fundamental de cualquier teoría de la emoción completa.

A grandes rasgos, estas serían las dos objeciones claves a las teorías cognitivistas de la emoción: por un lado, la debilidad de la conexión entre el estado cognitivo y la emoción, y por el otro, la incapacidad de explicar las emociones inmediatas.

c) Objeciones a las teorías cognitivistas de la emoción como fundamentos de una teoría de ficción

Los anteriores son algunos de los problemas generales a los que se enfrentan este tipo de teorías. Hay, además, otro problema particular referente a los casos que nos conciernen, es decir, los casos de ficción. Si fuésemos a explicar la reacción emocional por la ficción basándonos en las teorías cognitivistas de la emoción, tendríamos que aceptar que la obra de

arte genera un estado cognitivo en forma de proposición y este genera la emoción. Sin embargo, si este estado cognitivo es equivalente a una proposición expresada exclusivamente en términos lingüísticos, como usualmente se entiende en las teorías cognitivistas, entonces tenemos un problema, pues es claro que sea lo que sea que transmite el arte no lo hace en términos exclusivamente lingüísticos. Si esto fuese así, no habría diferencia entre leer un guión de una película y ver la película, pues ambas piezas deberían comunicar las mismas proposiciones y por lo tanto deberían generar las mismas emociones; pero esto no sucede.

Ahora bien, cuando digo que un guión y una película no comunican lo mismo, podría asumirse que quiero decir que no pueden comunicar lo mismo en el sentido en que por su medio se tienen que comprometer con proposiciones diferentes. Tomemos como ejemplo el siguiente fragmento de la única novela de Wilde, *El retrato de Dorian Gray*:

Finalmente volvió, se acercó al cuadro y lo examinó. A la escasa luz que filtraban los estores de seda de color crema, le pareció que el rostro había cambiado algo. La expresión parecía distinta. Se hubiera dicho que había un toque de crueldad en la boca. Desde luego era extraño (Wilde, 1890, p.128).

Es evidente que sería extremadamente difícil recrear esta escena en una versión cinematográfica de la novela, puesto que para comunicar efectivamente la proposición 'el cuadro ha adquirido un toque de crueldad en la boca' de manera visual, se necesitaría, por un lado, de un pintor lo suficientemente hábil que pudiese captar ese toque de crueldad minúsculo en el cuadro, y así mismo, una audiencia lo suficientemente atenta al detalle como para verlo (por eso, la versión cinematográfica del 2009 (Parker) opta por reemplazar el toque de crueldad en la boca por una cicatriz, rasgo que es mucho más evidente al público y fácil de distinguir). En ese sentido, parece improbable que la película pueda comunicar esta proposición de la novela. Así mismo, una película puede comprometerse con otras proposiciones distintas a las que transmite la novela, como indicar de dónde viene la luz que

se filtra en la habitación en la que está Dorian, o qué muebles hay en el fondo. Sin embargo, mi punto es que incluso si tuviésemos una versión escrita y una versión audiovisual que comunicase exactamente las mismas proposiciones en ambos casos, aún así nos transmitirían emociones diferentes.

Para ello, tomemos como ejemplo la célebre escena del ascensor del anime *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995). La escena original consiste en una toma de casi un minuto de duración de un único fotograma, en el que los personajes Asuka y Rei bajan por un ascensor sin cruzar palabra, Asuka claramente frustrada con Rei, y Rei indiferente a ella. En la nueva versión de la serie (la cual contaba con más presupuesto gracias al éxito de la original), la misma escena cuenta con una edición más rápida, más tomas del escenario y más movimiento de los personajes⁶⁴.

Estas modificaciones no cambian en nada *qué* dice la escena: en ambos casos entendemos que hay una tensión incómoda entre ellas y que Asuka está evidentemente enojada. No obstante, hay un cambio notorio en *cómo* ambas escenas nos cuentan lo mismo: una de ellas nos transmite angustia recurriendo a una imagen inmóvil en incómoda durante un tiempo que se siente infinitamente largo, mientras que la otra escena recurre a planos cerrados de la expresión de los personajes. Aquí, la diferencia en la emoción que transmiten no está en las proposiciones que comunican, sino qué tanto de la escena deja cosas a nuestra imaginación: mientras que en la escena original la intención es dejar agonizando al espectador durante un minuto anticipando que alguno de los dos personajes rompa la tensión, la otra escena nos muestra directamente la expresión facial de los personajes y, sí, nos comunica que en escena hay un ambiente tenso, pero no nos transmite el mismo nivel de tensión a nosotros como audiencia.

⁶⁴ Video comparando ambas escenas: https://www.youtube.com/watch?v=S4cf_g5ZXAg

Todo esto para decir, que parece que en la solución a la paradoja se ignorara el poder único que tiene cada medio de comunicar emociones, que, si bien van de la mano con las proposiciones que se pueden expresar a nivel lingüístico, no se reducen exclusivamente a ellas. Por eso, parece que para entender cómo nos emocionamos por las ficciones y responder adecuadamente la paradoja, es necesario ampliar más allá de los límites lingüísticos nuestra noción de *pensamiento*, de manera que podamos explicar cómo la obra de arte y su medio nos afecta.

4.3. Cómo modificar la teoría del pensamiento

Para terminar de solucionar el problema, entonces, es necesario explicar cómo se puede entender el pensamiento que está involucrado en nuestra respuesta emocional por las ficciones. Podemos partir de un punto en común entre Walton y Carroll, el cual parece acertado para acercarse a la ficción; en ambos casos, la imaginación parece ser la facultad más importante a la hora de pensar ficciones, aunque difieren en el rol que esta juega. Walton piensa que la imaginación está para subordinar las creencias, mientras que Carroll piensa que la imaginación⁶⁵ las reemplaza. No obstante, en ambos casos parece que lo que la imaginación produce son proposiciones. La siguiente cita de Stokes, y pido excusas por su extensión, puede explicar por qué pareciese que una gran parte de la literatura a propósito de la ficción parte de este presupuesto:

⁶⁵ Carroll no usa propiamente el término “imaginación”, pero está dispuesto a aceptarlo en términos de “pensamiento no asertivo”: “In a very recent book, Bijoy Boruah has argued that reference to the imagination must be included in any account of our emotional responses to fiction. If by “imagination” he means entertaining a thought non-assertively, then his view is compatible with ours” (Carroll, 1990, p.88).

Partiendo de Platón, quien ridiculizaba las imágenes por engañosas debido a que eran muy lejanas a la realidad de las Formas que proponía, Aristóteles caracteriza la imaginación como importante para varias facetas de la cognición y del entendimiento. Aristóteles asumió los estados imaginativos como copias o representaciones pictóricas internas de objetos externos, haciendo énfasis en el uso de imágenes mentales tanto en la memoria como en el razonamiento. Esta tradición se extendió a las teorías modernas. Descartes, Hume y Hobbes involucraron de manera significativa conceptos de imaginística en sus teorías filosóficas. Y de hecho, la filosofía de John Locke hace de las imágenes un elemento central. El punto de vista de Locke, desde una posible interpretación, asume que las ideas, las cuales son bloques de construcción del pensamiento, son imágenes mentales. Y estas imágenes mentales, de acuerdo con la doctrina empirista, a fin de cuentas se derivan de la experiencia (1690/2004). Esto no era menos cierto en la psicología científica temprana del siglo XIX y de comienzos del siglo XX, especialmente con figuras como James (1890), Titchener (1909), y Wundt (1912). Estos investigadores se enfocaron en una naturaleza cuasi-perceptual de la imaginación y teorizaron que tenía un rol central en la cognición.

El énfasis contemporáneo se ha alejado de la concepción imaginística de la imaginación y en su lugar se ha acercado a lo que usualmente se conoce como 'imaginación proposicional'. Dos trabajos seminales al respecto son Currie (1990) y Walton (1990), ambos ofreciendo un análisis de la imaginación y su rol en nuestro compromiso mental y apreciación por las ficciones. Estos trabajos, y las décadas de investigación que siguieron, caracterizan la imaginación, en general, como una actitud proposicional⁶⁶ (Stokes, 2018).

⁶⁶ “Departing from Plato, who derided images as deceptive because far removed from his posited reality of the Forms, Aristotle characterizes imagination as important to various facets of cognition

Incluso, si volvemos a Radford y al planteamiento de la paradoja, el problema se origina en suponer que cuando nos emocionamos por ficciones hay una consistencia en sostener dos proposiciones contradictorias al tiempo, es decir, el problema se origina justamente porque partimos del supuesto de que al consumir una ficción lo que genera nuestra emoción (y posteriormente lo que la hace incoherente) es una proposición. Pero, ¿qué pasa si abordamos el problema desde la concepción imaginística de la imaginación?

Carroll, de hecho, en el momento en el que describe el escenario en el que nos asustamos por el mero pensamiento de caer por un precipicio, nos motiva a concebir el producto de la imaginación en términos imaginísticos: “Es más, no estamos asustados por el evento de pensar en nuestra caída, sino por el contenido en nuestro pensamiento de la caída—quizás la *imagen mental* de caer en picada a través del espacio”⁶⁷ (Carroll, 1900, p.80). Así mismo, Robinson también parece compartir cierta intuición respecto a las imágenes y su potencial relación con las emociones:

and understanding. Aristotle took imaginative states to be copies or internal pictorial representations of external objects, emphasizing the use of mental images in both memory and reasoning. That tradition extends to early modern theorizing. Descartes, Hume and Hobbes all made significant appeal to concepts of imagery in their philosophical theories. And indeed, the philosophy of John Locke makes images central. Locke’s view, on one plausible interpretation, takes ideas, which are the building blocks of thought, to be mental images. And these mental images, according to the empiricist doctrine, ultimately derive from experience (1690/2004). This was no less true in early scientific psychology of the 19th and early twentieth century, most especially in the work of figures like James (1890), Titchener (1909), and Wundt (1912). These researchers placed emphasis both on the quasi-perceptual nature of imagination and theorized it as having a central role in cognition.

The contemporary emphasis has moved away from imagery and instead to what has standardly become known as ‘propositional imagination’. Two seminal works in this regard are Currie (1990) and Walton (1990), both of which give an analysis of the imagination and its role in our mental engagement with and appreciation of fictions. These works, and the decades of research that followed, characterize imagination, broadly, as a propositional attitude”.

⁶⁷ “Moreover, we are not frightened by the event of our thinking of falling, but by the content of our thought of falling—perhaps the mental image of plummeting through space” (Carroll, 1990, p. 80).

⁶⁸ Itálicas propias.

Otra es la vivacidad de la percepción o de la imagen mental que desencadena la valoración afectiva: es más posible que nos sintamos emocionales respecto a los refugiados cuando los vemos en televisión que cuando leemos sobre ellos en los periódicos⁶⁹ (Robinson, 2004, p.40).

Así pues, la propuesta para modificar la teoría del pensamiento sería entender la imaginación no en términos proposicionales, sino como algo con un contenido más cercano a nuestra percepción —en este caso, imágenes— de manera que podamos establecer con mayor facilidad el puente entre el pensamiento y la emoción. Para establecer mejor la propuesta quisiera basarme en la definición de imagen mental que ofrece Stokes:

La experiencia de una imagen mental es un estado mental o proceso cuasi-perceptual el cual (1) se parece a al contenido representacional y a la fenomenología de una experiencia perceptual visual; (2) se tiene en ausencia de la causa externa apropiada; y (3) carece de fuerza esotérica⁷⁰ (Stokes, 2019, p.6).

La idea es, entonces, desmenuzar cada una de estas características y explicar cómo resuelven los problemas que tenían las teorías cognitivistas al servir de base a teorías de la ficción.

La primera característica de la imagen mental que ofrece Stokes es que esta se parece, de una u otra manera, a la experiencia perceptual real⁷¹. Si esto es así, es más sencillo explicar

⁶⁹ “Another is the vividness of the perception or mental image that prompts the affective appraisal: we are more likely to get emotional about refugees when we see them on TV than if we read about them in the newspaper”.

⁷⁰ “A visual imagery experience is a quasi-perceptual mental state or process that (1) resembles the representational content and phenomenology of a visual perceptual experience; (2) is typically had in the absence of the appropriate external cause; and (3) lacks assertoric force” (Stokes, 2019, p. 6).

⁷¹ Stokes hace énfasis en la imagen visual, pero yo no quisiera comprometerme con que las únicas experiencias cuasi-perceptuales que podemos tener son visuales; también puedo imaginarme un sonido o una sensación, aunque esto sería algo más complicado de justificar con el gusto o el olfato. Sin embargo, esta es una discusión distinta que requeriría desviar la conversación. Por ese motivo, en

el puente entre el estado cognitivo y la emoción. En el caso de las teorías cognitivistas, teníamos el problema de que parecía que un estado mental del tipo 'esa persona me ha ofendido' podía desencadenar distintas emociones como rabia, miedo, una cierta alegría cínica o completa indiferencia. Desde una teoría más cercana a la percepción, si bien la proposición no desaparece, el foco está en cómo percibo la escena; dependiendo de cómo percibo la persona que me ofende y el contexto en lo que lo hace, —si por ejemplo la percibo como una persona peligrosa y amenazante— esto podría explicar de una manera más simple por qué entro en un estado emocional y no en otro. Así mismo, tenemos más facilidad para explicar las emociones blob, puesto que las emociones blob no dan espacio para una elaboración cognitiva elaborada; es más fácil explicarlas como una respuesta inmediata a un estímulo percibido.

Aquí es importante hacer una claridad: explicar la emoción desde la percepción no quiere decir que haya que comprometerse con que las emociones son irracionales y carentes de significado. Prinz (2004), por ejemplo, si bien plantea que las emociones son principalmente somáticas y no pueden explicarse si no es a través de la percepción corporal, difiere con posturas clásicas similares que desconocen que la emoción puede ser inteligente y, así mismo, piensa que esto se puede solucionar sin necesidad de salirse de una teoría somática o perceptual. Una explicación similar se puede adaptar a los casos de las emociones blob en la ficción: cuando veo *Drácula*, hay un estímulo que percibo como amenazante y puede asustarme. Se podría pensar que cuando veo una escena con Drácula succionándole la sangre a una muchacha, lo que lo que llega a mis sentidos es la cara de un actor con maquillaje, pero eso no es realmente lo que percibo; yo *veo a Drácula* el vampiro o muerto viviente, no al actor, lo que quiere decir que mi percepción, así sea inmediata, trae consigo una carga significativa importante. Todo esto para decir, que cuando digo que es más sencillo lo que concierne a esta tesis me adaptaré a la propuesta de Stokes y me concentraré en imágenes visuales.

explicar la emoción desde la percepción de un estímulo y no desde una proposición, no niego que haya conceptos que intervengan en la manera en la que percibo.

La segunda y tercera características de Stoke a propósito de las imágenes mentales plantean las diferencias entre una experiencia cuasi-perceptual como la imagen mental y una experiencia perceptual real. Estas diferencias son dos: por un lado, para concebir imágenes reales no necesitamos de un 'estímulo apropiado', y por el otro lado, no tiene fuerza esotérica, motivo por el que no necesitamos comprometernos con que ese contenido es un hecho verdadero.

Esta tercera diferencia cubre la preocupación principal de Carroll, pues implica que el pensamiento, como sea que queramos entenderlo, no necesita de un compromiso con la verdad como lo hacen las creencias. Por ese lado, parece que no hay mucho más que explicar. Ahora, el problema es explicar esa segunda diferencia, la diferencia respecto a qué tipo de estímulo desencadena la percepción.

Este segundo punto puede ayudar a resolver la inquietud respecto a que la explicación exclusivamente lingüística parece no cubrir la complejidad de los medios artísticos a través de los cuales se comunican ficciones. En los casos de realidad, parece que un estímulo adecuado podría ser un estímulo directo, por ejemplo, entristecer cuando veo directamente el rostro de alguien triste. No obstante, volviendo al ejemplo de Drácula, cuando veo una película no veo propiamente lo que se me muestra en pantalla, veo lo que sea que la película se propone que vea. Este aspecto de la ficción va de la mano con la noción de imaginación que vimos anteriormente en Walton. La película, el prop, me obliga a imaginar cosas en la medida en que quiero participar de la experiencia de ver la película, pero, estos imaginarios no tienen por qué darse en forma de proposición. La magia del cine, de la pintura, de la literatura o del teatro es que al leer una descripción de Madame Bovary, puedo imaginar sus expresiones de frustración y sufrimiento, y cuando escucho un disparo viendo Bambi, puedo

imaginarme el cuerpo sin vida de la mamá del venado. Así pues, en efecto, en los casos de ficción no tenemos un estímulo adecuado en el mismo sentido directo de los casos de realidad, sino que nuestro estímulo es la misma obra de arte, que es capaz de guiar nuestra imaginación para que concibamos las imágenes que se propone.

4.4. Conclusión del capítulo

En el transcurso de este capítulo revisamos la Teoría del pensamiento y abordamos la teoría cognitivista de la emoción, la cual explica qué es lo que Carroll está entendiendo por pensamiento y cómo entiende que se relaciona este con la emoción. Pienso que la solución de la Teoría del pensamiento a la paradoja de la ficción es correcta en cuanto a que recurre a negar que la creencia, entendiéndola como un estado cognitivo que implica un compromiso con la verdad, sea una condición necesaria o fundamento de la emoción, y por lo tanto no es extraño tener casos en los que tenemos emociones sin creencias, como los casos de ficción.

Ahora bien, considero que la solución de la paradoja en los términos en que los que la pone Carroll falla, pues no logra explicar de manera adecuada por qué el pensamiento que nos evoca una ficción puede emocionarnos, y esto sucede porque la noción de pensamiento presente en la propuesta proviene de los presupuestos propios de las teorías cognitivistas de la emoción. Por eso, este capítulo estuvo centrado en precisar lo que significa un ‘pensamiento’ en los casos de ficción y en hacer una propuesta al respecto: traer de vuelta a la discusión una noción imaginística del pensamiento que permita crear un vínculo más directo entre lo mental y las emociones. A continuación terminaremos con las conclusiones generales de la tesis.

Conclusiones generales

Esta tesis abordó la paradoja de la ficción y sus posibles soluciones, las cuales responden a cada una de las premisas bajo la cual esta se formula. Es interesante que tanto en la formulación de la paradoja, como en las teorías de la ilusión y de juegos de imaginación, podemos encontrar una gran preocupación por mantener la creencia como fundamento de las emociones. Parece que esta preocupación actuó como motivación para varias de las investigaciones aquí abordadas, lo que se ve evidenciado en el esfuerzo por definir, ampliar, modificar y explicar el concepto de creencia en los casos de ficción.

En las objeciones a cada una de estas teorías se hace notoria la dificultad de aceptar la creencia, entendida como un estado cognitivo que implica un compromiso con la verdad, como fundamento de las emociones por ficciones, pues parece que la naturaleza de la ficción implica otro tipo de relación con ella de parte nuestra —la audiencia— distinta a la relación que tenemos con la realidad. Por eso mismo, pienso que el camino acertado para resolver la paradoja es aceptar la Teoría del pensamiento.

Ahora bien, pienso que la solución de la Teoría del pensamiento, al menos desde Carroll, necesita algo de ese esfuerzo que está presente en la teorización sobre la creencia en el concepto de pensamiento en los casos de ficción. Si el pensamiento va a explicar la emoción por ficciones, necesitamos entenderlo de una manera más detallada y completa que la negación de la asertividad de la creencia; la parte propositiva de esta tesis es justamente un intento de precisar el pensamiento y su relación con la emoción. En mi caso, me inclino a pensar que la manera de hacer esto es rescatando la imagen mental.

Respecto a eso, lo que propongo es que, basándonos en la explicación de Stokes, podríamos evitar los problemas que implica basar una teoría de la ficción en una teoría cognitivista de las emociones, sin dejar de ubicar nuestra teoría de la ficción en la categoría

de 'Teoría del pensamiento'. Sigue siendo una Teoría del pensamiento porque reemplazamos la creencia por una noción de pensamiento más amplia, y en este caso, más cercana a la percepción, que serían las imágenes mentales. Al hacer esto, podemos esquivar varios de los inconvenientes de las teorías cognitivistas de la emoción, principalmente el gran problema que implica entender la emoción en términos puramente lingüísticos. No obstante, el punto de Carroll se mantiene simultáneamente, en el sentido en que este *pensamiento* (porque seguimos hablando de pensamientos así se presenten en forma de imágenes) no tiene por qué tener que comprometerse con la verdad.

Cabe resaltar que esta es, por ahora, una mera propuesta. Considero que aún hay que explicar mejor cómo una emoción derivada de un estímulo cuasi perceptual puede cargar significado o ser inteligente, pues, habría que abordar lo que es el significado desde una perspectiva que vaya más allá de lo lingüístico. Otro cabo suelto es el asunto de la racionalidad en la ficción, la cual actúa como una preocupación base de todo el problema. Si el punto de resolver la paradoja es demostrar que nuestras emociones por ficciones no son incoherentes o inconsistentes, la explicación que demos sobre la relación entre nuestra mente y nuestras emociones debe permitirnos afirmar que estas últimas son racionales.

No obstante, considero que entender el pensamiento en términos imaginísticos es una propuesta plausible a través de la cual se puede solucionar la paradoja, la cual también podría ampliar nuestra noción de lo que son nuestra imaginación, las emociones y su relación. El objetivo de esta tesis, teniendo en cuenta su extensión, era abordar la paradoja y sus soluciones y determinar cuál de ellas era la más óptima para resolver el problema. Posteriormente, la idea es continuar esta investigación y ofrecer un panorama más detallado de este 'pensamiento' que se ve implicado en nuestra respuesta emocional por la ficción, precisando cómo se relaciona con nuestra percepción, con la naturaleza de la obra de arte y con la inteligencia.

Referencias

- Anno, H. (Director). (1995) せめて、人間らしく Don't Be (1, 22) [Episodio de serie de televisión]. En N. Kobayashi, Y. Sugiyama (Productores ejecutivos), *Neon Genesis Evangelion*. Gainax.
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror, or, paradoxes of the heart*. Psychology Press.
- Carroll, N. (1997). Art, Narrative and Emotion. En Mette Hjort & Sue Laver (ed.), *Emotions and the Arts*. Oxford University Press.
- Charles, D. (2004). Emotion, cognition and action. *Agency and Action*, 105–136.
<https://doi.org/10.1017/cbo9780511550843.006>
- Coleridge, S. T. (1834). *Biographia literaria: Or, biographical sketches of my literary life and opinions*. Classic Books Company.
- Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter and the Philosopher's Stone* [Película]. Warner Bros. Pictures.
- Coppola, F. (Director). (1992). *Bram Stoker's Dracula* [Película]. Columbia Pictures.
- Deigh, J. (2004). Primitive emotions. In Robert C. Solomon (ed.), *Thinking About Feeling: Contemporary Philosophers on Emotions*. Oxford University Press.
- Docter, P. (Director). (2001). *Up* [Película]. Walt Disney Studios.
- Filippo Lippi, F. (1406-1469), *Madonna della Citolla*, pintura al temple sobre madera.
- Minkiff, R., & Allers, R. (Directores). (1994). *The Lion King* [Película]. Walt Disney Studios.
- Parker, O. (Director). (2009). *Dorian Gray* [Película]. Alliance Films .
- Prinz, J.(2004). Embodied emotions. En Robert C. Solomon (ed.), *Thinking About Feeling: Contemporary Philosophers on Emotions*. Oxford University Press.
- Porter, E. (Director). (1902). *Uncle Josh at the Moving Picture Show* [Película]. Edison Manufacturing Company.

- Radford, C., & Weston, M. (1975). How can we be moved by the fate of Anna Karenina? *Aristotelian Society Supplementary Volume*, 49(1), 67–94.
<https://doi.org/10.1093/aristoteliansupp/49.1.67>
- Robinson, J. (2004). Emotion: Biological fact or social construction. En Robert C. Solomon (ed.), *Thinking About Feeling: Contemporary Philosophers on Emotions*. Oxford University Press.
- Schaper, E. (1978). Fiction and the Suspension of Disbelief. *The British Journal of Aesthetics*, 18(1), 31–44. <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/18.1.31>
- Solomon, R. C. (2004). Emotions, Thoughts and Feelings: Emotions as Engagements with the World. En Robert C. Solomon (ed.), *Thinking About Feeling: Contemporary Philosophers on Emotions*. Oxford University Press.
- Stahelski, C. (Director). (2014). *John Wick* [Película]. Summit Entertainment.
- Stokes, D. (2019). Mental imagery and fiction. *Canadian Journal of Philosophy*, 49(6), 731–754. <https://doi.org/10.1080/00455091.2018.1442965>
- Suits, D. B. (2006). Really Believing in Fiction. *Pacific Philosophical Quarterly*, 87(3), 369–386. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0114.2006.00267.x>
- Teroni, F. (2019). Emotion, fiction and rationality. *The British Journal of Aesthetics*, 59(2), 113–128. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayz015>
- The New Yorker. (2014, July 22). Stephen King, Matt Reeves, Melissa Rosenberg y Noël Carroll on the Vampire myth [Entrevista]. En *YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=Z6LiTdnnXog&t=482s>
- Walton, K. L. (1978). Fearing fictions. *The Journal of Philosophy*, 75(1), 5.
<https://doi.org/10.2307/2025831>
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Harvard University Press.

Wilde, O. (1890). *El retrato de Dorian Gray*. PlanetaLector.