

# La atribución psicológica a personajes de ficción

Lucas Bucci

## I

En el famoso final de *Casablanca* (1942) sus protagonistas, Ilsa y Rick, escapan de la policía y se dirigen al avión que les permitirá salir de la colonia nazi. Sin embargo, cuando el policía pregunta quiénes se subirán al avión, Rick envalentonado decide quedarse abajo y dar su lugar a Victor, el esposo de Ilsa. Este final es sorpresivo porque el espectador sabe que Ilsa quiere a Rick por sobre a Victor y, sobre todo, que Rick quiere a Ilsa. La noche anterior, ambos han dejado sus rencores de lado y han reavivado la llama de su amor. Sin embargo, a través del dialogo que Ilsa y Rick tienen al pie del avión podemos empezar a vislumbrar los motivos por los cuales el americano decide quedarse en Casablanca. Rick quiere a Ilsa pero también cree que el lugar que tiene Victor en la guerra contra los nazis es muy importante y si ella lo abandonara, lo dejaría devastado. Rick cree también que la Segunda Guerra Mundial es un evento mucho más importante que las cuestiones sentimentales que lo envuelven con Ilsa y Victor. Además, cree que Ilsa corre peligro en Casablanca y que si él no la engañara para ir al aeropuerto ella no se subiría al avión porque cree que ella está enamorada de él. Por su parte, Ilsa efectivamente lo acompaña al avión creyendo que Rick se va a subir con él, por eso, cuando él le dice que no va, la invade una tristeza profunda y sus ojos se llenan de lágrimas.

Como vemos, esta interpretación posible de los eventos que ocurren al final de la película apela a una cantidad importan-

te de estados mentales que el espectador adscribe de manera consciente o inconsciente mientras mira la película (o cuando reflexiona sobre ella). La adscripción de deseos, creencias y emociones a personajes de ficción es un fenómeno extendido en el consumo de películas, obras de teatro, lectura de ficción y cualquier tipo de obra de arte que involucre una narrativa. Este tipo de adscripciones –que suelen ser predominantemente de deseos, creencias y emociones– son centrales a la hora de entender la narrativa que estas obras de arte despliegan (Gomila, 2011). Es imposible entender una historia protagonizada por personajes si aquel que la contempla no es capaz de adscribirles ciertos estados mentales de una manera más o menos competente. Los autores construyen a sus personajes para que sus acciones sean explicadas apelando a estos estados y, tal como están construidas estas narrativas, sería imposible comprenderlas de manera cabal si aquel que las contempla no fuera capaz de adscribir diferentes tipos de estados mentales.

En el ámbito de la filosofía estética sajona este problema ha sido tratado de manera extensa, aunque la discusión se ha dado dentro de una discusión previa y más general relativa a las emociones que las distintas narrativas producen en el espectador. Este problema concerniente a la recepción o contemplación de arte narrativo tiene que ver con el fenómeno aparentemente paradójico de que los espectadores se emocionan con eventos que saben que son puramente ficticios. Este fenómeno, llamado “Paradoja de la Ficción” y señalado por Radford (1975, 1977, 1982) ha moldeado parte de la discusión sobre la recepción de obras de arte narrativo en los últimos cuarenta años (Carroll, 1987, 1990/2005, 1991; Currie 1995a, 1995b, 1997; Gaut, 1993; Gomila, 2011; Lamarque, 1981; Moran, 1994; Walton, 1978, etc.). Según la paradoja, es desconcertante que un espectador o lector de ficción se emocione con un evento ficcional, cuando efectivamente sabe que este evento es tal, dado que pareciera que necesitamos creer en la realidad de un evento para emocionarnos acerca de él. Si no, no se explica por qué nuestra emoción de pena se disipa cuando nos enteramos que, por ejemplo, la noticia de un avión caído era falsa, mientras que nuestra pena sobre el

suicidio de Ana Karenina no se disipa al saber que tal suicidio nunca tuvo lugar.

El interrogante parece centrarse, entonces, en la idea de que no resulte plausible que los espectadores experimenten emociones reales por fenómenos que saben que son ficcionales.<sup>1</sup> Sin embargo, y aunque no parezca que esta discusión sobre emociones en contexto de ficción tenga que ver con lo que aquí nos ocupa, el fenómeno de adscripción de estados mentales a personajes ficcionales cumple un papel importante. Los personajes son una de las herramientas más valiosas que tienen los autores para emocionar a una audiencia y la emoción que estos producen no podría darse si no fuera porque la audiencia adscribe, de manera consciente o inconsciente, estados mentales a los personajes de la ficción.

Aquí voy a revisar las posturas de Gregory Currie (1995a, 1997) y Noel Carroll (1990/2005, 2008) con respecto a estos dos temas relacionados. La elección de estos dos autores obedece a que ambos sostienen posturas contrapuestas, que por separado ejemplifican dos extremos de la cuestión que considero centrales. Por un lado, Currie sostiene que en nuestra adscripción a personajes ficticios utilizamos los mismos mecanismos psicológicos que utilizamos para la adscripción de personas en nuestro entorno cotidiano; y, por otro lado, Carroll sostiene que, en la contemplación de ficción, no existe ningún mecanismo psicológico específico de adscripción de estados sino que, más bien, los espectadores establecen relaciones con los personajes que son mediadas por la imaginación, los géneros narrativos y ciertos criterios emocionales y, de alguna manera, *manipulados* por el autor de la obra que contemplan.

Este punto de conflicto me parece importante a la hora de entender la adscripción a personajes de ficción. Me interesa indagar sobre si establecemos una diferencia clara entre personajes de ficción y personas que nos rodean, al estilo Carroll, o como

1 De hecho, la conclusión de Radford (1975) es que las emociones dirigidas a la ficción que experimentan los espectadores o lectores de ficción son en alguna medida *irracionales*.

piensa Currie, no hacemos distinción alguna y la ficción es una extensión de nuestro ámbito cotidiano y nuestros mecanismos psicológicos se activan de la misma manera que lo harían en una situación cotidiana.

## II

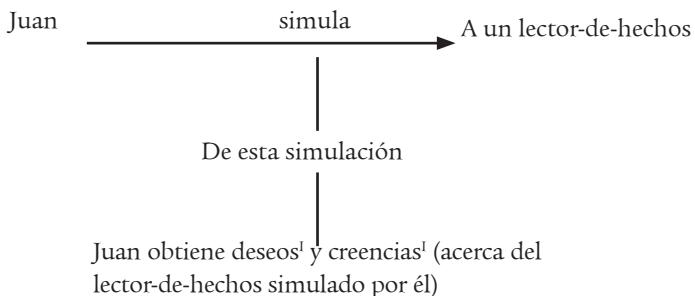
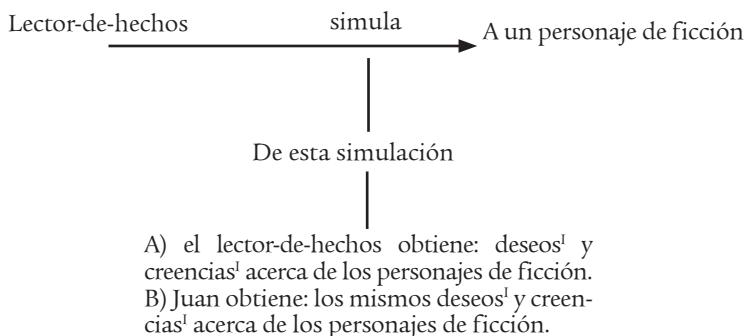
En su artículo “The Paradox of Caring” (1997) Currie establece dos requisitos que debe cumplir una solución a la Paradoja de la Ficción. Por un lado, establece que una buena teorización acerca de la reacción emocional no debe apelar a mecanismos psicológicos nuevos o, mejor, debe hacer uso de los mecanismos psicológicos establecidos por la teorización actual de la ciencia de la psicología. Por el otro lado, Currie sostiene, siguiendo a Moran (1994), que una solución adecuada debe tratar no sólo con los casos de reacciones emocionales a la ficción sino también con aquellos casos de emoción que refieren a situaciones no actuales. En efecto, Moran sostiene que los casos de emoción dirigida a las obras representativas no son casos “desviados” dado que existen muchos casos que consideraríamos normales que dirigen la emoción a situaciones no actuales como, por ejemplo, situaciones muy remotas en el pasado, o situaciones que podrían haber pasado y no pasaron, tanto a mí como a otra persona. Estos dos requisitos se cumplen de manera natural en la teoría de Currie. Por un lado, porque Currie sostiene que la emoción ficcional se da en un contexto imaginativo, que fácilmente puede extenderse a situaciones “no canónicas” de la emoción y, por otro lado, porque dada la apelación de la simulación como imaginación Currie puede echar mano a la “teoría de la simulación” y postularla como el fenómeno central de la emoción ficcional.

Según Currie, entonces, toda contemplación de una obra de arte representativa o narrativa es una simulación en alguna medida. Así, aquel que contempla una obra de arte simula los estados de hechos o noticias (*reader of fact*) por los que se entera de aquello que sucede en la obra como si realmente hubiera ocurrido en nuestra vida cotidiana y como si los hechos estuvieran

protagonizados por personas reales y no por personajes ficticios. De esta manera, el espectador *hace de cuenta* que se está enterando de los hechos de la ficción como si fueran reales. O, lo que es lo mismo, toma la perspectiva de un espectador hipotético o simulado que presencia hechos reales. De esta manera, simular este rol de un *lector* de hechos,<sup>2</sup> hace de la obra representativa una especie de instrumento o lista de instrucciones que me dice qué es lo que tengo que imaginarme.

Ahora bien, queríamos comprender cómo pueden importarnos, de hecho, los destinos de los personajes de ficción, a pesar de que no creemos que ellos existan. Sabemos, por un lado, que la empatía o la lectura de mentes se hace a través de la simulación y, por el otro lado, sabemos que cuando contemplamos una obra de arte representativa simulamos a un lector hipotético de hechos. ¿Cómo habríamos de sentir algo por un personaje de la obra si, en realidad, simulamos a una persona hipotética que está de alguna manera desapegada de la obra? La razón es que este espectador hipotético, a la hora de comprender los eventos de la obra y comprender las motivaciones de los personajes para actuar, debe hacer uso de la simulación para comprender a los personajes de ficción (puesto que este es el medio por el cual comprendemos a los demás). De esta manera, un espectador, Juan, simula que es un lector que intenta saber por qué actúan los personajes de la obra y tomándolos como personajes de la vida cotidiana. En este emprendimiento, el lector simulado por Juan simula los estados mentales de los personajes de la obra. Ahora bien, simular los estados simulados de otro hace que yo tenga exactamente los mismos estados que aquel al que estoy simulando. Este es un diagrama de las simulaciones involucradas en la contemplación de una obra:

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

**Paso 1:****Paso 2:**

Según la teoría simulacionista de Currie simular estados de creencia y deseos nos proporciona “estados I”, es decir estados imaginados o simulados. La diferencia central entre los estados I y los que estos simulan es que los estados I son *offline*.<sup>3</sup> Así, simular los estados de creencia y deseos de otros da como resultado tener creencias<sup>l</sup> y deseos<sup>l</sup>. Ahora bien, simular estados I, por ejemplo creencias<sup>l</sup> y deseos<sup>l</sup>, da como resultado tener *las*

3 Ver teoría de la simulación en Currie (1995b).

*mismas creencias<sup>1</sup> y deseos<sup>1</sup>.* De esta manera, en la adscripción de estados mentales a personajes de ficción, las creencias y deseos de los personajes de la obra son simulados por el *lector-de-noticias* y pasan a ser creencias<sup>1</sup> y deseos<sup>1</sup>; a su vez, como el espectador está simulando los estados mentales del *lector-de-noticias* obtiene exactamente los mismos estados<sup>1</sup> que obtiene el *lector-de-noticias* en su simulación de los personajes de ficción. Dice Currie al respecto:

¿Por qué esta diferencia entre simular una creencia y simular una creencia? Recuérdese que la simulación es el intento de replicar los estados mentales de otros en la propia mente. La simulación intenta llevarme tan cerca como sea posible al estado mental de otro siempre y cuando se constrña de darme creencias y deseos sobre los cuales serían inapropiado actuar. La solución es darme estados<sup>1</sup>: estados como las creencias y los deseos en algunos aspectos pero diferentes a ellos en que están desconectados de la acción. Pero si el estado que busco replicar es él mismo un estado offline (un estado<sup>1</sup>), no hay peligro en que yo tenga ese mismo estado, de modo que mi replicación consista en tener ese mismo estado (1997: 69).

De esta manera, la propuesta consiste en que cuando alguien contempla una obra de arte narrativa, simula o toma el rol de un *lector-de-noticias* que aprende acerca de ciertos eventos que llevan a cabo ciertos personajes. Al simular un *lector-de-noticias*, el espectador llega a tener versiones *offline* (o estados<sup>1</sup>) de sus estados mentales, incluyendo aquellos estados mentales *offline* que obtiene el lector por la simulación que hace de los personajes de ficción de la obra.

Esto responde entonces la pregunta acerca de cómo podemos tener emociones sin creencias. Las emociones son producto de nuestros estados simulados, de nuestras simulaciones. Además, con esta respuesta se respeta los requisitos que se habían planteado como centrales para responder la pregunta. Por un lado, no se plantea ningún mecanismo psicológico nuevo o especial para responder al problema de las reacciones emocionales a la ficción ya que es el propio mecanismo de simulación presente en nuestra interacción con los demás aquél que es el responsable de nuestras reacciones emocionales a las obras representativas. Por

otro lado, el requisito de Moran exigía que se le dé tratamiento no sólo a las respuestas emocionales a las obras de arte representativas sino a las que, de modo similar, surgían de la consideración de situaciones no actuales, o de un pasado remoto, etc. La respuesta de Currie es que todas estas reacciones emocionales responden al mismo mecanismo: la simulación.

La posición de Currie también es capaz de explicar por qué cuando contemplamos una ficción nos vemos atraídos por personajes éticamente reprobables o que en principio no tienen nada que ver con nosotros. La idea es que una obra de arte representativa no sólo me lleva a imaginar que me entero de cosas sino que, además, me lleva a compartir un punto de vista. ¿Qué punto de vista? El punto de vista del narrador o del autor implicado. Así, mientras mira *El exorcista* Juan es llevado a compartir una visión de terror acerca de los hechos que suceden, en consecuencia, al ver que Regan tuerce su cabeza siente terror y pena por su madre. Del mismo modo, Juan puede ver una película de humor negro, en la que ciertos hechos trágicos suceden pero, al compartir una mirada más bien humorística con el autor implicado, puede reírse ante estos hechos. En el mismo sentido, la serie *Breaking Bad* me invita a simular un punto de vista según el cual un traficante de drogas duras puede ser redimido, de ahí que el personaje principal me caiga simpático. Según Currie, este cambio de punto de vista se vería facilitado por cierta disposición natural a estar “en sintonía” (*in tune*) con los demás, junto con una tendencia y un gusto por probar otras perspectivas, junto con esa fuerza natural que sentimos por querer parecernos a aquellos a los que se nos presentan como atractivos.

Como vemos, la propuesta de Currie con respecto a la adscripción de estados mentales a personajes de ficción está englobada en una postura relativa a cómo es que los espectadores se emocionan con la ficción misma. La idea es utilizar los mismos mecanismos psicológicos para entender tanto a las personas como a los personajes de ficción. Esto es, según el autor, una ventaja de economía teórica puesto que para explicar cómo adscribimos estados mentales a los personajes de ficción es suficiente con apelar a nuestra mejor teoría acerca de cómo adscribimos estados mentales a las personas. Esto me da un pie para explicitar un desacuerdo que

tengo con la presentación de Currie sobre el problema. Puesto que Currie presenta a la teoría de la simulación como si fuera la única teoría o la más aceptada en el terreno de la comprensión de los otros en nuestra vida cotidiana. Sin embargo, este no es el panorama real de la discusión. Existen numerosas teorías rivales a la teoría de la simulación, i.e. la teoría de la racionalidad, la teoría de la teoría, la teoría de la segunda persona. En este sentido, hubiera sido interesante argumentativamente que el autor mostrara las ventajas de las diferentes teorías de la adscripción a personajes ficcionales a la hora de explicar el fenómeno de la contemplación de obras de arte narrativas. ¿Por qué no podemos pensar que es la teoría de la teoría aquella que explica nuestra reacción emocional para con las obras representativas? ¿No podemos acaso pensar que el espectador se imagina un lector-de-hechos que interpreta a los personajes de ficción en base a ciertos conceptos psicológicos de una teoría de la psicología *folk* y no en base a una simulación adecuada? La postura de Currie parece pasar por alto el hecho de que el debate acerca de cuáles son los mecanismos de interpretación que se utilizan para la lectura de mente está todavía vigente y que, por lo tanto, no se puede argumentar –como él argumenta– que son los mecanismos postulados por la teoría de la simulación aquellos involucrados en la reacción emocional de la contemplación de obras de arte en virtud de ser –sin disputa– los mecanismos de interpretación de las lecturas de mente.

No obstante, esto no va en desmedro de que la posición de Currie se beneficia en no tener que presentar una teoría adicional específica para la adscripción de estados mentales a personajes de ficción (ya sea esa teoría de la simulación, de la teoría, etc.). En lo que sigue, veremos la postura de Carroll, quien sí parece sostener que nuestra adscripción de estados mentales a personajes de ficción está disociada de nuestras adscripciones a personas de la vida real.

### III

Carroll es un defensor de “la teoría del pensamiento” con respecto al problema de las emociones en contexto de ficción.

Esta teoría afirma que nuestras emociones ficcionales son el producto de *sostener de manera no-asertiva* en nuestro pensamiento aquello que sucede en la ficción. Esta idea propuesta por Lamarque (1981, 1983) afirma que, a diferencia de lo que sostiene la paradoja de la ficción, no es necesaria la creencia en el objeto de la emoción para que ésta se produzca. El *mero pensamiento* en un objeto, se sostiene, es capaz de causar una emoción al respecto. Así, según Carroll, mientras miro en el cine que Freddy Krueger asesina a alguien con las cuchillas de sus manos, yo sostengo en mi pensamiento la idea de que Freddy Krueger asesina a alguien y esto es causa suficiente para que yo, a pesar de que no crea que aquello que hace Freddy sea real, lo encuentre peligroso y me produzca la sensación de miedo. Según Carroll, esto es similar al miedo que me puede provocar caerme cuando estoy en un balcón. Si pienso que me voy a caer, esto puede producirme miedo. No es necesario que yo crea que me voy a caer, es suficiente con que yo piense que me voy a caer para que se produzca en mí la emoción.

Así, la idea central de la teoría del pensamiento es que la emoción es producida por los pensamientos que consideramos (*entertain*) en nuestra mente a medida que consumimos una ficción. Estos pensamientos no son simulaciones ni creencias sino que son simples *consideraciones en el pensamiento*.

Ahora bien, esto supone que para provocar una emoción en el espectador el artista debe diseñar la obra de modo que ésta ponga al espectador a sostener estos pensamientos. Carroll explica esto a través de su teoría de los criterios pre-enmarcados (*pre-focused*). Para introducir esta teoría es importante distinguir las emociones de *otros estados mentales* que nos provocan las ficciones. Por ejemplo, las películas, a través de la manipulación de la imagen y el sonido, son capaces de provocar varios de estos estados mentales no emocionales. En particular, el cine es capaz de provocar reacciones reflejas, un pico alto en el volumen de un sonido nos puede provocar un sobresalto (imaginemos una película de terror en la que, cuando aparece el asesino, suena de golpe un nota alta y fuerte), o el movimiento rápido de una cámara hacia el suelo que puede provocarnos cierta sensación en el estó-

mago, o un objeto que pasa rápidamente a través del campo de visión puede ponernos alerta o un objeto cualquiera que se acerca rápidamente a la cámara puede sorprendernos “esquivando” algo inexistente. Todo este tipo de reflejos se presentan como cognitivamente impenetrables en el sentido de que aun sabiendo que nada de lo que pase nos puede hacer daño, los estados mentales suceden, la adrenalina se descarga, etc. Los estados reflejos están diseñados por la evolución para activarse ante un estímulo y el cine es capaz de producir esos estímulos, cuyas reacciones no podemos evitar aun cuando sepamos que en este contexto no representan lo que representaban para nosotros como especie cuando vivíamos en la selva. De la misma manera, el cine o el teatro puede explotar ciertas fobias compartidas simplemente por medio de mostrar ciertos insectos o poner al espectador – mediante la puesta en escena– en una situación de fobia: como un espacio cerrado que produzca claustrofobia o un espacio muy alto que produzca acrofobia. Sin embargo, el problema aquí está centrado en un tipo de hecho mental distinto.

Las emociones son aquellos fenómenos dentro de las afeciones mentales en los cuales ciertas valoraciones (*appraisals*) de los estímulos que son relativos a ciertos intereses dan lugar a sensaciones cualitativas viscerales que nos disponen conductualmente para actuar. Así, la percepción de ciertas cosas dentro de nuestro espectro sensorial como “peligrosas” nos producen una sensación de miedo que nos dispone a actuar, ya sea enfrentando el miedo o huyendo de él. Estas emociones son más sutiles o “inteligentes” que las reacciones reflejas ya que pueden detectar peligro no sólo en un ruido fuerte si no, también, en una sonrisa diabólica o en el suave chasquido de un revólver. A pesar de que las emociones muestran una estructura cognitiva compleja en comparación con las reacciones reflejas –por ejemplo, no son cognitivamente impenetrables, una pistola que sé que es de juguete no me provoca miedo– comparadas con la deliberación racional son bastante rápidas. Imaginemos a alguien comparando precios para comprarse zapatillas frente a alguien que al ver una navaja se asusta: la decisión y la acción será instantánea. La emoción identifica una situación determinada y produce una

sensación asociada que nos dispone inmediatamente a la acción.

Parte del misterio de la paradoja de la ficción así reformulada es: ante la sensación de la emoción ¿cómo no actuamos en consecuencia? Si la respuesta es *porque no valoramos la situación como peligrosa, porque sabemos que estamos ante ficción*, la pregunta que surge es: ¿cómo se produce la emoción si no hay valoración? De esta última pregunta surge un hecho curioso que cita Carroll (2008)<sup>4</sup>: ante las películas más comerciales, espectadores de distintas geografías, trasfondos culturales, idiomas, géneros, etc., demuestran las mismas reacciones emocionales, ¿a qué se debe esta coincidencia? La respuesta de Carroll refiere a que existen ciertos criterios que presentan las emociones para activarse. Así, las emociones por un lado se activan por situaciones que son gobernadas por criterios que luego, junto con las sensaciones que estas producen, organizan el estado de cosas en concordancia con ese criterio. De esta manera cada emoción tiene un criterio o criterios que especifican la situación que va a activar en el ser humano la emoción y la sensación determinada. De la misma manera, ese criterio especifica la forma en la cual el ser humano organiza la situación o el estado de cosas que tiene enfrente. Así, para que algo me provoque miedo debo considerarlo peligroso. Ante algo peligroso mi emoción de miedo se activa, la sensación recorre mi cuerpo y todo lo que percibo del mundo es catalogado en base a esta emoción reinante. De modo que, si un ladrón me amenaza con un cuchillo, percibiré más fácil hacia dónde dirige su mirada y no si su camisa es a cuadros. Del mismo modo, cuando veo que un ser querido está triste, estaré más pendiente acerca de aquello que le puede haber provocado un daño que del tamaño de su billetera. El punto central aquí es que existen criterios que definen las situaciones que activan la emoción y configuran nuestro mundo una vez que la emoción ha entrado en juego. Esos criterios son, por ejemplo, lo peligroso en el caso del miedo, el daño hecho hacia mí o uno de los míos en el caso

4 Es importante señalar que si bien Carroll utiliza como ejemplo el arte popular masivo, y en particular el cine de masas, sus argumentaciones pretenden un alcance general a todo tipo de arte narrativo.

de la bronca, que otro tenga algo que yo deseo en el caso de la envidia, etc.

La tesis de Carroll en este punto es que toda obra de cine que produzca emoción está construida para poner de relieve de manera casi grosera aquello que satisface los criterios de la emoción que se busca provocar. De esta manera, cuando vemos una película que busca provocar la emoción de miedo en nosotros, el director pondrá el acento en aquellos aspectos del film que resulten peligrosos y esto provocará en el espectador la sensación característica que acompaña al miedo. Esta forma en la cual están construidas las películas produce una disanalogía entre las emociones que tenemos en nuestra vida cotidiana y las emociones que tenemos cuando contemplamos una obra de arte representativa. Así, es posible que, ante un comentario sarcástico y dañino por parte de alguien en nuestra vida cotidiana, el comentario nos pase de largo, es decir, no seamos capaces de darnos cuenta de su carácter y sólo luego, después de reflexionar, nos demos cuenta de que se nos ha querido provocar daño y nos produzca la emoción de bronca. En cambio, cuando contemplamos una obra de arte este comentario *no puede pasarse de largo*, ya que todos los recursos están puestos en hacerle notar al espectador que tal comentario dañino ha sido dicho y en consecuencia activar la emoción pertinente. Esto explica la razón por la cual, según Carroll, diferentes personas de distintos trasfondos se emocionan igual ante las películas masivas o los libros *best-sellers*. Dice Carroll:

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

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

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

Como vimos antes, la idea de Currie es que en la contemplación de ficción se establece una relación de simulación entre los espectadores y los personajes de la ficción. En este sentido Currie no distingue personas de personajes. Sin embargo, sostiene Carroll, las obras de arte narrativas no son como nuestra vida cotidiana. Los personajes no son personas y, a diferencia de ellos, están diseñados para que su comportamiento sea comprendido. Existe, entonces, una disanalogía entre el comportamiento de los seres humanos y el comportamiento de los personajes de las obras de arte. Así, dado el comportamiento poco transparente de nuestros congéneres en la vida cotidiana, es probable que nos valgamos de la teoría de la simulación (o de la teoría de la teoría) para explicar los motivos de su comportamiento o querer predecirlo. Sin embargo, los personajes de ficción están construidos para que los comprendamos, esto implica que las estrategias que utilizamos para comprender a los personajes pueden no ser las mismas que utilizamos para comprender a nuestros congéneres.

Un ejemplo puede ser muy ilustrativo de esto: cuando leemos una novela o vemos una película que tiene una voz en *off*, accedemos por medio del narrador *directamente* a los estados mentales del personaje. Así, una estrategia del estilo de las que usamos en nuestra vida cotidiana parece completamente redundante. La idea de Carroll es que para comprender los estados mentales de los personajes de las obras de arte representativas (cuando, por ejemplo, no hay una voz en *off* o un narrador que nos permite acceder directamente a ellas) nos valemos de ciertas guías heurísticas como esquemas, guiones preestablecidos, prototipos, guías contextuales, ejemplares, etc., para descifrar sus conductas. Así, los personajes nos dejan saber lo que están pensando, respondiendo si se quiere a cierto cliché de personalidad, o a ciertas expresiones faciales o, más evidentemente, al diálogo con otros personajes. En este sentido, los personajes de las obras de arte narrativas son menos opacos que las personas porque así han sido construidos.

Usar la estrategia de la simulación para comprenderlos es un gasto de tiempo innecesario. La comprensión de los estados mentales de los personajes de ficción es mucho más rápida, simple y directa que el uso de una teoría *folk* de la mente o la simulación de ciertos estados mentales de otro. Esta práctica de comprensión puede, incluso, traspasar la frontera de la ficción, a veces leemos a las personas como leeríamos a personajes. Carroll argumenta que a diferencia de lo que sostiene la teoría de la simulación, en nuestra vida cotidiana somos más proclives a valernos de estas herramientas heurísticas atadas a ciertos guiones culturales compartidos que a usar la simulación para comprender a otros. Así, si nos encontramos con un compañero que ha perdido a su novia o lo han echado del trabajo inferimos en base a un guión compartido culturalmente que, en condiciones normales, nuestro compañero estará deprimido. En este sentido, no necesitamos de la simulación para establecer cuál es el estado emocional en el que se encuentra.

Con respecto a la relación fundamental que se establece con los personajes que moldean nuestras emociones, las teorías de cine han sostenido tradicionalmente que nos *identificamos* con

los personajes de una obra narrativa, sobre todo con sus protagonistas. Esta teoría ha sido adoptada incluso por el público, que suele sostener que una película o una novela les gustó porque se identificaron con el protagonista o el antagonista, o que la obra no les gustó nada porque no pudieron identificarse ni un poco con los personajes. Esta idea, incluso, parece estar detrás de ciertos actos de censura o planificación de edades para el consumo de las obras. Muchas obras pueden ser censuradas o marcadas como prohibidas para menores de edad porque se teme que los espectadores imiten el comportamiento de los personajes que ahí se retratan.

Si bien no es posible aquí determinar qué concepto de identificación específico maneja esta teoría, seguramente incluya la idea de que alguien que está identificado con otro sostiene sus mismos estados emocionales ante las mismas situaciones. Esto es lo que Carroll llama el modelo por “infección”. Así, cuando en las películas de Freddy Krueger un personaje se aterroriza por ver a Freddy, el espectador se aterroriza con él. Además, la identificación por infección de la que habla Carroll supone que el estado emocional del personaje es causa del estado emocional del espectador. De esta manera, identificarse emocionalmente con alguien es tener su mismo estado emocional *porque* ese alguien *está* en ese estado emocional. Este modelo supone que el terror del espectador al ver *El exorcista* consiste, entre otras cosas, en su identificación con el padre Karras y su susto es producto del susto del personaje.

Sin embargo, Carroll argumenta en contra de este modelo. Sostiene que no parece que el espectador se asuste porque un personaje esté asustado sino, más bien, porque Freddy le resulta peligroso. Un ejemplo podría ser el siguiente: si viéramos una película de terror mala (con una historia pobre, malos efectos y monstruos no terroríficos), en un enfrentamiento entre el monstruo y el protagonista no nos asustaríamos aun si viéramos al protagonista muerto de miedo. Y es que lo más probable es que una película de terror mal hecha nos produzca una risa burlona dirigida a lo absurdo o ridículo de la situación. Esto es así porque nuestro miedo parece estar regido no por los estados

emocionales que muestra un personaje, sino por la habilidad que tienen los artistas de mostrarnos una situación o una criatura que resulte peligrosa. Así, compartimos el mismo estado emocional que el personaje asustado pero no lo hacemos por causa de su propio estado emocional. ¿Esto implica que aquellos estados emocionales que tenemos no se deben a los estados emocionales de los personajes? Para complicar un poco más el asunto pensemos el caso de una heroína que vuelve contenta a su casa a contarle a su pareja que ha obtenido un ascenso en el trabajo y allí la espera una asesina. Aquí, nuestra emoción no es de excitación u orgullo sino de suspense: un asesino ha matado a su pareja y la vida de la heroína corre peligro. En este caso, no sólo nuestros estados emocionales no están conectados de manera causal –como no lo estaban en el caso de *El exorcista*– sino que, como ya dijimos, ni siquiera son coincidentes, personaje y espectador no comparten un mismo estado emocional. La clave de esta asimetría de emociones reside en la asimetría de información entre el personaje y el espectador, es esta asimetría la que genera estados emocionales no coincidentes.<sup>5</sup> Los estados no conectados y no coincidentes entre espectadores y personajes ficcionales son las dos grandes razones por las que Carroll sostiene que el modelo de identificación por infección no funciona.

Dicho esto, Carroll no pretende sostener que no existe ninguna relación entre espectador y el personaje que provoque emociones. Pensemos en aquellas películas en las que el protagonista finalmente consigue aquello que tanto buscaba y el espectador se alegra, o en las que dos protagonistas que se venían peleando durante toda la película finalmente se dan cuenta de que están profundamente enamorados el uno del otro y deciden convivir juntos. En este caso pareciera haber algún tipo de relación entre aquello que les pasa a los personajes y aquello que le pasa a los espectadores. Nótese que el estado emocional no tiene por qué

5 La asimetría de información entre espectador y personajes es un recurso central en la narración. Usualmente, aquellos que contemplan una obra narrativa suelen tener más información que los personajes pero este no siempre es el caso: Sherlock Holmes siempre sabe algo que sus lectores no saben hasta el final de las novelas.

ser coincidente: los espectadores pueden tener el estado emocional de alegría pero este difiere del de los personajes que sienten amor. Sin embargo, aquí es claro que la alegría del espectador es causa del estado emocional de los personajes. De la misma manera, Ana Karenina está triste pero el objeto de su estado emocional no es el mismo que el de los lectores: ella está triste por todas las cosas desgraciadas que ha vivido, los lectores están tristes porque ella está triste. Es más, probablemente mientras su estado emocional califique como pena, el de los lectores probablemente califique como compasión. En este sentido, Carroll sostiene que los estados emocionales de los espectadores plantean una relación de *tipo vectorial*. Así, si un espectador establece una relación con alguno de los personajes, sus estados seguirán un mismo valor.<sup>6</sup> Cuando el personaje tiene emociones positivas, los espectadores experimentan emociones positivas. Si el personaje tiene emociones negativas, los espectadores experimentan emociones negativas.

Según Carroll, entonces, la relación que juega un rol central en nuestro involucramiento con los personajes de ficción es la simpatía. Esta relación emocional se entiende como una actitud de interés no pasajero o una preocupación o una actitud de aliento hacia otra persona o personaje. Así, tener simpatía por otro implica preocuparse por su bienestar y alentar –de alguna manera– para que esto ocurra. Una característica importante de la simpatía es su capacidad para generar otro tipo de emociones. Por ejemplo, si un espectador tiene simpatía por un protagonista, entonces, si alguien le hace daño, esto le provocará bronca, puesto que siente que se le ha hecho daño a uno de los suyos. De la misma manera, si el protagonista sale de una crisis personal, debido a la simpatía que le tiene el espectador, es probable que sienta alegría por él (mientras que Karras sienta alivio, por ejemplo). En este sentido, la relación emocional de simpatía tiene la capacidad de producir un conjunto amplio de *otras emociones que no son las que experimenta el personaje de ficción*. Esta capacidad,

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

que Carroll llama “profundidad”, es una de las dos razones por las que el autor considera que la simpatía es la relación principal que se establece con los personajes. La segunda razón es su “alcance”. Así, el autor sostiene que la simpatía es la emoción más ubicua durante el transcurso de la obra de arte. En efecto, en el momento en el que idealmente el protagonista se gana la simpatía del espectador, esta simpatía persiste en todos los pasajes de la aventura y no se cancela ante casi nada. Del mismo modo, un sentimiento de antipatía puede recorrer la obra de arte. Un personaje que resulte odioso puede ser capaz de provocar las más variadas emociones: eufóricas cuando a este personaje le va mal o disfóricas cuando le va bien.

La simpatía y la antipatía son dos caras de una misma moneda. La simpatía puede generar antipatía en aquellos personajes que se oponen al personaje por el cual tenemos simpatía y viceversa, una antipatía profunda por un personaje puede generar cierta simpatía por alguien que se le oponga. En este sentido, el autor de la obra tiene distintas armas para convencer al espectador de la simpatía por el protagonista, por un lado puede hacer al protagonista querible o por el otro lado puede hacer el antagonista detestable. Usualmente, el autor se vale de ambos recursos aunque, a veces, si se busca una mayor profundidad, el autor puede intentar trabajar sobre esto y no hacer tan bueno al bueno o tan malo al malo. Existen combinaciones de estos casos que pueden ser interesantes: estamos del lado de Hannibal Lecter en *El silencio de los inocentes* porque es el único que puede ayudar a detener a Buffalo Bill, aquel que se opone a los intereses de Clarice Starling (la protagonista de la película y depositaria de nuestra simpatía).

Dados estos argumentos, Carroll sostiene que la simpatía es el candidato ideal para comprender qué relación se establece entre el espectador y los personajes de ficción. La identificación, por su lado, requiere que estemos en un mismo estado emocional que los personajes de la ficción y que, además, los estados estén conectados de algún modo. Y, como vimos, muchas veces el espectador no está en el mismo estado que los personajes de ficción, sin contar el hecho de que, cuando lo está, no lo hace por

una conexión particular con el estado emocional del personaje sino porque aprecia una situación dada de la misma manera en que lo hace el personaje. La simpatía, en cambio, explica por qué hay estados no coincidentes pero sí similares en sus valencias. Existe una conexión entre aquello que le pasa al protagonista y aquello que le pasa al espectador y eso tiene que ver con una actitud pro-personaje que el espectador adopta. Este hecho incluso es capaz de explicar por qué a veces ni siquiera tenemos un estado emocional con la *misma valencia* que los personajes.

Imaginemos al protagonista de una película acerca del cual guardamos la relación de simpatía. El personaje se enamora perdidamente de una chica que nosotros sabemos que tiene dobles intenciones. El estado emocional del personaje es de amor y, quizás también, alegría. La valencia de estos estados es positiva. Sin embargo, nosotros sabemos que la chica no es buena para él y nos disgustamos o nos frustramos, emociones con valencia negativa. Este hecho, en vez de ser misterioso o desconcertante, se explica perfectamente por medio de la simpatía. Queremos lo mejor para el personaje, queremos su bienestar, y sabemos que la chica no le conviene, que le va a hacer daño; por eso, nos disgustamos. Así, la simpatía es capaz de explicar estados emocionales coincidentes y no coincidentes.

Es interesante la posición de Carroll sobre cómo se logra la simpatía. La idea es que los personajes deben estar diseñados de determinada manera para provocar simpatía en el espectador. El problema consiste en que no todos los espectadores tienen los mismos intereses, trasfondo cultural o incluso creencias. La idea de Carroll es que aquello que busca el autor es encontrar un apoyo moral por parte del público. Así, los protagonistas se presentan con ciertos valores: una inclinación pro-familia o pro-social, una inclinación por la justicia, lealtad, honor, honestidad, etc. Valores morales de amplio espectro que resonarán en la audiencia como valores positivos sobre los que se debe alentar. Esto no quiere decir que todos los protagonistas sean buenos en todos los aspectos, un personaje puede tener aspectos oscuros o no simpáticos, sin embargo, el espectador debe intuir que detrás de esos aspectos oscuros se encuentra un individuo que personifica

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

## IV

En este capítulo intenté presentar dos posiciones con respecto a la adscripción de estados mentales a personajes de ficción. La primera posición, de Gregory Currie, sostiene que la contemplación de una ficción narrativa involucra un tipo de simulación específica que garantiza que los espectadores se emocionen con algo que saben positivamente que no es el caso. Además, el autor afirma que la adscripción de estados mentales a personajes de ficción se hace también a través de una simulación parasitaria de la simulación que ocurre cuando adscribimos estados mentales en nuestro contexto cotidiano. En este sentido, la posición de Currie parece tener la ventaja de apelar a los mismos mecanismos tanto en la adscripción a personas como a personajes. Sin embargo, Currie parece tomar, sin que medie ninguna argumentación, a la teoría de la simulación como la teoría correcta de adscripción de estados mentales sin importarle que la discusión acerca de cuál es la teoría correcta siga abierta en la literatura actual.

Por otro lado, Carroll sostiene que la adscripción de estados mentales a personajes de ficción se establece por medio de la relación de simpatía entre estos y los espectadores. Así, pareciera que los espectadores sostienen ciertos pensamientos que la obra propone y a medida que los recrean forman una relación de simpatía con los personajes propuestos. Tal simpatía permite adscribir de manera correcta los estados mentales que el autor de la obra pone de manifiesto de una forma transparente. Esto contrasta con la dificultad que tenemos como humanos de adscribir estados mentales en contextos cotidianos en donde pareciera que las mentes nos son más bien opacas. Así, esta postura parece un poco en desventaja teóricamente con respecto a la anterior, puesto que debe apelar a una nueva explicación para la adscripción a personajes de ficción. Por otra parte, la postura no termina de explicitar cómo es que se desarrolla esta simpatía entre espectador y personaje y en consecuencia cuáles son los mecanismos psicológicos involucrados en ella.

Es interesante notar, entonces, que si bien el fenómeno de adscripción psicológica en contextos de contemplación de ficción es algo bastante extendido, su discusión parece bastante poco desarrollada. Así, mientras existe un consenso claro sobre la existencia del fenómeno, no existe un acuerdo acerca de si el tipo de adscripción en contextos de ficción es análoga a su contrapartida en la interacción social. Y este parece ser un punto de partida básico sobre el cual debería montarse una discusión sobre los mecanismos psicológicos involucrados en la adscripción de estados mentales a personajes de ficción.

## Bibliografía

- Carroll, N. (1987), "The nature of horror", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 46(1), pp. 51-59.
- . (1990/2005), *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, A. Machado Libros.
  - . (1991), "On Kendall Walton's Mimesis as Make-Believe", *Philosophy and Phenomenological Research*, pp. 383-387.
  - . (2008), *The philosophy of motion pictures*, Blackwell Pub.
- Currie, G. (1991), "Visual fictions", *The Philosophical Quarterly*, pp. 129-143.
- . (1995a), *Image and mind: Film, philosophy and cognitive science*, Cambridge University Press.
  - . (1995b), "Imagination and simulation: Aesthetics meets cognitive science", en: Davies, M. y T. Stone (eds.), (1995), pp. 151-169.
  - . (1997), "The paradox of caring: Fiction and the philosophy of mind", en: Hjort, M. y S. Laver S. (eds.), (1997), pp. 63-77.
- Davies, M. y T. Stone (eds.). (1995), *Mental simulation: Evaluations and applications - Reading in Mind and Language*, Wiley Blackwell.
- Gaut, B. (1993), "The paradox of horror", *The British Journal of Aesthetics*, 33(4), pp. 333-345.
- Gomila, A. (2011), "Emociones en el teatro: ¿por qué nos involucramos emocionalmente con una representación?", *Ponencia en el congreso: La representación de las pasiones*, Madrid.
- Hjort, M. y S. Laver (eds.) (1997), *Emotion and the Arts*, Oxford University Press.
- Lamarque, P. (1981), "How Can We Fear and Pity Fictions?", *British (The) Journal of Aesthetics London*, 21(4), pp. 291-304.
- . (1983), "Fiction and reality", en: Lamarque; P. (ed.), *Philosophy and Fiction: essays in Literary Aesthetics*, Aberdeen: Aberdeen University Press.
- Moran, R. (1994), "The expression of feeling in imagination", *The Philosophical Review*, pp. 75-106.
- Radford, C. (1975), "How can we be moved by the fate of Anna Karenina?", *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, 49, pp. 67-80.
- . (1977), "Tears and fiction", *Philosophy*, 52(200), pp. 208-213.
  - . (1982), "Philosophers and Their Monstrous Thoughts", *The British Journal of Aesthetics*, 22(3), pp. 261-263.
- Walton, K. (1978), "Fearing fictions", en: *The Journal of Philosophy*, 75(1), pp. 5-27.

