

**EL RETORNO DEL AURA.
DISPOSITIVOS CULTURALES Y
PRÁCTICAS INSTITUCIONALES**

Jean-Pierre Cometti

**EL ENIGMA DE LA REACCION
EMOCIONAL EN EL CINE.
UN ANÁLISIS CRÍTICO DE
LA POSTURA DE KENDALL
WALTON SOBRE LA PARADOJA
DE LA FICCION**

Lucas Bucci

**EL RETORNO DEL AURA.
DISPOSITIVOS CULTURALES
Y PRÁCTICAS INSTITUCIONALES**
JEAN-PIERRE COMETTI

**EL ENIGMA DE LA REACCIÓN
EMOCIONAL EN EL CINE.
UN ANÁLISIS DE LA POSTURA
DE KENDALL WALTON**
SOBRE LA PARADOJA DE LA FICCIÓN
LUCAS BUCCI

**BOLETÍN DE ESTÉTICA NRO. 28
INVIERNO 2014
ISSN 2408-4417**

Director

Ricardo Ibarlucía (Universidad Nacional de San Martín)

Comité Académico

José Emilio Burucúa (Universidad Nacional de San Martín)- Anibal Cetrangolo (Università Ca' Foscari de Venezia)- Jean-Pierre Cometti (Univeristé de Provence, Aix-Marseille)- Susana Kampff-Lages (Universidade Federal Fluminense)- Leiser Madanes (Universidad Nacional de La Plata)- Federico Monjeau (Universidad de Buenos Aires)- Pablo Oyarzun (Universidad de Chile)- Pablo E. Pavesi (Universidad de Buenos Aires)-Carlos Pereda (Universidad Autónoma de México)- Mario A. Presas (Universidad Nacional de La Plata, CONICET)- Kathrin H. Rosenfield (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) - Sergio Sánchez (Universidad Nacional de Córdoba)- Falko Schmieder (Zentrum für Literatur -und Kulturforschung/Berlin)

El *Boletín de Estética* es una revista científica, editada y publicada por el Programa de Estudios en Filosofía del Arte del Centro de Investigaciones Filosóficas. Su propósito es contribuir al desarrollo del área en la Argentina y difundir trabajos de interés académico sobre estética filosófica, teoría del arte e historia de las ideas estéticas.

info@boletindeestetica.com.ar

El *Boletín de Estética* se publica cuatro veces al año, con periodicidad trimestral (Otoño, Invierno, Primavera, Verano). Editor responsable: Ricardo Ibarlucía, Director del Programa de Estudios en Filosofía del Arte del Centro de Investigaciones Filosóficas. Domicilio Legal: Miñones 2073, C1428ATE, Buenos Aires. Copyright: Centro de Investigaciones Filosóficas. Queda hecho el depósito que marca la Ley N° 11.723.

ISSN 2408-4417

Secretarios de redacción: Fernando Bruno (Universidad Torcuato Di Tella)
y Alejandro Dramis (Escuela Metropolitana de Arte Dramático)

Diseño de cubierta e interiores: María Heinberg

Invierno 2014

SUMARIO

Jean-Pierre Cometti

El retorno del aura.

Dispositivos culturales y prácticas institucionales

Págs. 5-23

Lucas Bucci

El enigma de la reacción emocional en el cine.

Un análisis crítico de la postura de Kendall Walton sobre la paradoja de la ficción

Págs. 25-51

COLABORADORES

Jean-Pierre Cometti es profesor emérito de la Université de Provence (Aix-Marseille). Es miembro de los comités académicos de la *Revue Internationale de Philosophie* (Bruselas) y la *Rivista di Estetica* (Turín). Sus trabajos se sitúan en el triple campo de la filosofía del lenguaje, la estética y el pragmatismo. Sus libros más recientes son *Art et facteurs d'art. Ontologies friables* (Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012) y *Exterior arte. Estética y formas de vida* (Buenos Aires, Editorial Biblos, Colección Pasajes, 2014).
jipcom@orange.fr

Lucas Bucci es Doctor en Filosofía por la Universidad de Buenos Aires, Es profesor adjunto de Metodología de la Psicología en la Universidad Abierta Interamericana y de Filosofía de la Mente en la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales. Ha recibido becas de estudio de la UBA y el CONICET. Sus intereses se encuentran justo en la intersección de la filosofía del cine y la filosofía de la mente. lucasbucci@gmail.com

**EL RETORNO DEL AURA.
DISPOSITIVOS CULTURALES
Y PRÁCTICAS INSTITUCIONALES**
JEAN-PIERRE COMETTI

Jean-Pierre Cometti

Université de Provence (Aix-Marseille)

El retorno del aura. Dispositivos culturales y prácticas institucionales*

Traducido del francés por Ricardo Ibarlucía (UNSAM) y Alejandro Dramis (EMAD)

Resumen

Las condiciones de acceso a las obras, los dispositivos movilizados a ese fin, son una pieza central del arte contemporáneo y de su modo de inserción en la cultura. La observación de Walter Benjamin en su ensayo sobre la obra de arte, al alba de las mutaciones que el campo artístico e institucional habría pronto de atravesar, conoce hoy un singular cambio que plantea en nuevos términos las relaciones del arte con su entorno social. Las reflexiones presentes tienen el objetivo de examinar algunos aspectos significativos bajo un singular “retorno del aura” que aclara, en gran medida, las condiciones de legitimación de las prácticas artísticas y su ontología constitutiva.

Palabras clave

factores de arte – activación– reproductibilidad técnica – ontología de la obra de arte –contexto cultural

The return of the aura. Cultural devices and institutional practices

Abstract

Contemporary art and its status within the culture cannot be dissociated from the conditions that characterize the ways they take place in it. The remarks made by Benjamin at the beginning of the changes that the artistic and institutional domain would soon undergo, are currently subject to a re-

* El presente artículo es parte de un libro en curso cuyos contenidos fueron adelantados en el seminario "Las condiciones del arte: el estatuto del arte y del artista a la luz de las evoluciones actuales de la cultura" (Universidad Nacional de San Martín, Escuela de Humanidades, Doctorado en Filosofía) de 18 al 24 de octubre de 2013. Una versión preliminar de este artículo se publicó en *Atala. Culture et sciences humaines*, N° 16: "Sensibiliser à l'art contemporaine?", 2013, 43-52.

markable turnaround which is changing the way the relationship between art and its social environment is considered. This contribution will examine certain significant aspects of this relationship because of a noteworthy “return of the aura” which can, to a great extent, shed light on the way legitimacy is conferred to artistic practices and their essential ontology.

Keywords

aura – artistic practices– contemporary art –

Recibido: 22/07/2013. Aprobado: 06/09/2013. Traducido: 18/10/2013

La etiqueta “contemporáneo” se ha impuesto en el ámbito artístico y cultural como un modo de designación cómodo, aunque bastante extraño, dado que excluye un buen número de obras y de artistas vivos y repele, al mismo tiempo, a una gran parte del público que, por principio, debería reconocer lo que por medio de esta etiqueta reclama su atención. Es muy conocido el papel de los museos, de las galerías y de los profesionales del arte de facilitar el acceso del público a las obras y de disipar los malentendidos que lo desvían hacia las producciones más desarmadas e insolentes que hay en el mercado. Aun cuando esta función de mediación, que podríamos también llamar de “sensibilización”, responde a objetivos que prolongan las modalidades de presentación más antiguas, en las cuales la exposición continúa siendo la matriz, ella no apela menos a los medios que plantean, en términos renovados. la cuestión de las obras, de su relación con los públicos y de lo que las *instituye* como las obras que son. Es el objeto de las presentes observaciones el de interrogar esos medios, de apreciar, de paso, las paradojas y ver hasta qué punto, consideradas en esta claridad, las ideas en apariencia más “naturales” o las más tenaces no se beneficiarían de ser, al menos, revisadas.

Nelson Goodman (1992: 7-13), para quien los procesos de *activación* — o de *implementación*— de las obras son un factor mayor de arte¹, consideraba que la famosa pérdida benjaminiana del *aura* constituía la contrapartida inevitable Su diagnóstico, bastante irónico, me parece digno de atender al menos por dos razones, capaces de plantear en

¹ Empleo aquí esta expresión: “factor de arte” en el sentido que le he dado en *Art et facteurs d'art. Ontologies friables*, Rennes, Preses Universitaires de Rennes, 2012. Un factor de arte es lo que hace, utilizando esta expresión en un sentido normativo, cuando algo es legítimamente percibido como arte.

términos diferentes el problema planteado por Walter Benjamin en su célebre ensayo sobre la “reproductibilidad técnica” (GS I: 431-508). Por una parte, una reflexión sobre la “activación”, en el sentido de Goodman, extendida a los dispositivos técnicos o tecnológicos a los cuales el funcionamiento de las obras está estrechamente vinculado, permite que no se tenga una visión restringida que sólo se atiene en general a la función de mediación; por otra parte, las revisiones que puede conducirnos a operar en un plano conceptual son capaces de colocar bajo una nueva luz estas mismas condiciones, así como su rol en el proceso de designación de las obras que operan en el campo institucional.

En la acepción y la representación corrientes, una obra se define por rasgos generalmente considerados como propios, a cuales se remite el valor que le atribuimos, y que se supone que reglan la percepción que se tiene o puede tener de ella. La identificación de las obras, lo que resulta de un estilo, de un género, incluso del genio de un artista; lo que las diferencia y les confiere un carácter único a nuestros ojos: todos estos diferentes rasgos abogan en favor de una identidad, por no decir de una “naturaleza”, de la que rehúsa generalmente pensar que pueda depender de la sola apreciación y hasta incluso de la arbitrariedad de cada cual². Al mismo tiempo, las condiciones en las cuales ellas son percibidas y comprendidas difícilmente pueden ser consideradas como neutras, ya que abarcan factores materiales o perceptuales o modos de aprehensión propios de las creencias, los esquemas mentales, conceptuales, o factores más específicamente históricos y

² Se puede ver el doble efecto del surgimiento del gusto, concebido como una facultad del sujeto, y del nacimiento, en el espacio público, de un ámbito particular, que posee sus valores propios, abierto a lo que Kant llama una “pretensión de universalidad” (KU, B 19 / A 19). Esta doble condición coincide con el estatuto de autonomía que el arte ha adquirido en las sociedades modernas.

culturales³. Estas dos maneras de ver son la traducción de dos aspectos por los cuales las obras, distinguiéndose totalmente de otros tipos de objetos, entran en relación con un público. Lo que las distingue obedece sólo dos enfoques posibles que de manera aproximada corresponden respectivamente a dos puntos de vista: el punto de vista de la obra y el punto de vista del espectador. Esta visión, que se podría denominar “irenista”, tropieza con algunas dificultades, por no decir con imposibilidades cuyo eco puede sentirse en las diatribas que se han expresado históricamente contra una estética del “espectador”, sin hablar del desprecio con el que éste es considerado cuando encarna en la “masa” o la figura del filisteo⁴. En el fondo, sin embargo, este género de disputa reenvía a una cuestión finalmente bastante simple: la de saber lo que *hace* el arte y lo que está en juego en él. Estamos en muchos aspectos bajo el imperio de convicciones y rechazos cuyas *resistencias*, en un sentido casi psicoanalítico, son instructivas en sí mismas: ¿cómo renunciar a los presupuestos que, desde la emergencia y la consolidación de un arte autónomo, confieren a las obras un poder y una *autosuficiencia* que les asegura un estatuto especial de *autofundamento* con respecto al cual las condiciones de identificación y reconocimiento a las cuales deben este estatuto son consideradas como neutras o contingentes?

³ En sentido estricto, puede llamarse “activación” al conjunto de las condiciones físicas y materiales que garantizan a las obras su funcionamiento (las condiciones de luz, ubicación, etc.). Al respecto, véase Goodman 2009: 63-68. Empleo este término en un sentido amplio para incluir las condiciones que subordinen el funcionamiento de dispositivos en los que entran los conceptos o esquemas conceptuales y discursos que acuerdan con posibilidades de identificación y de reconocimiento arraigadas en disposiciones diversamente situadas.

⁴ Estas figuras a menudo tan opuestas –el artista y el espectador– reproducen una escisión social que en el siglo XIX ofrece excelentes ilustraciones y que pertenecen, al mismo tiempo, a la gama de dualismos con los que la tradición filosófica nos ha familiarizado.

Considerada desde este punto de vista, la misión de “sensibilización” que se arrojan los “comunicadores” y los intermediarios de toda naturaleza que “obran” en el “mundo del arte” y la familiarización de los públicos con el arte “contemporáneo”, concebida como una tarea mayor, no dependen sólo de una especie de apostolado juzgado útil o necesario, dirigido a un “reconocimiento” que supuestamente “revela” alguna “propiedad” que se ocultaría a la mirada inocente y de la cual las obras estarían intrínsecamente investidas. Las modalidades que constituyen este abanico condicionan de hecho nuestras relaciones con ellas; responden a condiciones de fondo que se conjugan más o menos confusamente, y sobre todo dibujan un horizonte que *hace* el arte y del cual el arte *está hecho*. En este sentido, el reconocimiento que se opera es como un espejo que le daría la razón a Hegel, si el Espíritu fuese el operador y si lo que está en juego no participase de dispositivos que exceden por mucho el ámbito de la conciencia y del pensamiento⁵.

Para radicalizar lo que se deja entrever aquí: la *operatividad* de los “factores de arte”, en el sentido fuerte del verbo “hacer”, la activación de las obras no aporta sólo una contribución a su funcionamiento; definida convenientemente, es el nombre de lo que *hace* que un objeto, una práctica o un acontecimiento *haga arte*, es decir, que esté investido de esas cualidades específicas que nos reservamos para lo que se aloja bajo esta palabra y adquiere por este hecho el estatuto que la distingue de lo que *no es* arte o, mejor, de lo que *no hace* arte. Podríamos estar tentados de creer que un análisis llevado a cabo en estos términos tiene necesariamente como consecuencia –tal sería entonces el sentido– una desrealización que priva de existencia intrínseca a los objetos a los que se aplica. Las prácticas que, en el ámbito artístico, se agotan en una performance y, según se cree, en un tiempo efímero,

⁵ A diferencia de lo que dejan suponer los análisis de Arthur Danto (1989).

acreditan este punto de vista⁶. Podríamos también estar tentados de pensar que esta posición se asemeja a un negativismo sin ninguna otra perspectiva que la de dismantelar el edificio de valores a los cuales el arte sigue fundamental e históricamente unido en nuestra historia cultural. Los temores que pueden experimentarse al respecto son, en realidad, la expresión de un malentendido, del cual nuestras concepciones están fuertemente impregnadas, y que nos lleva a creer que sólo los *objetos* tienen una *realidad*, mientras que las prácticas individuales o socializadas, aquellas que se traducen en la creación de un campo simbólico confirmando a los objetos su significación, no tienen una realidad o no pertenecen *realmente* a lo real sino en la medida en que responden a una configuración general (objetiva) del mundo a las que están sometidas. El realismo de los objetos y de las propiedades estéticas es la traducción, en el arte, de este presupuesto, que se refugia en la creencia en las “especies naturales” o en el miedo a un relativismo que una larga tradición filosófica se ha dado como misión de erradicar.

Se podría retomar aquí el problema de David Hume, en su famoso texto sobre el criterio del gusto (PhW III: 256-282). Los consensos a los cuales las obras maestras deben su autoridad y su poder parecen excluir la idea misma de que ninguna propiedad capaz de justificarlas

⁶ Estas prácticas, como tales, son sin “resto”, motivo por el cual se las denomina “efímeras”, conforme a un vocabulario que tiende a establecer una distinción en relación con otras artes (en particular, las artes autográficas). Desde la perspectiva aquí planteada, esta distinción es discutible; presupone la existencia de artes que, encarnadas en objetos, fijan en la duración lo que las constituye como arte. Se podría explicar esto de otra manera considerando que hay arte *cuando* un cierto tipo de experiencia da a lugar, una experiencia que reagrupa en sí un tipo de interacciones en las que se combinan varios factores de arte en proporciones variables. Esta condición, en diversos grados y sobre modos igualmente diversos, no permite distinguir entre las artes (por naturaleza) efímeras y otras que se inscribirían (por naturaleza) en la duración.

se encuentre oculta en ellas⁷. Parecen, muy por el contrario, proporcionar el indicio. ¿Cómo concebir un criterio susceptible de producir la adhesión de todos, más allá de lo que nos diferencia, sin postular la posibilidad de un acuerdo fundado objetivamente? Los problemas podrían plantearse en estos términos si, como es el caso en el análisis de Hume, lo que *hace arte* se presentara a nuestra sensibilidad o a nuestro entendimiento a la manera de una flor cuyo perfume se impone espontáneamente a nosotros. Como precisamente nunca es el caso, es decir, como los objetos en los que reconocemos obras de arte jamás se encuentran en condiciones tales que dependan un descubrimiento *inmediato* suficiente para identificarlos o reconocerlos, independientemente de toda condición previa o de cualquier “situación”, no se puede tratar de abordar las condiciones de este ateniéndose a la sola relación de un *sujeto* con un *objeto*. Además del hecho de que este modelo depende de un dualismo ligado a lamentables malentendidos, los cuestionamientos estéticos no tienden sino a concentrarse demasiado en un esquema de este género reproduciendo sobre el plano estético el esquema de una *adecuación* que se asemeja a una revelación.

La única forma de escapar a este escollo consiste en reinscribir la doble polaridad concernida en las relaciones más complejas de las cuales es abusivamente extraída. Una manera de lograrlo es comenzar por cuestionar los modos de existencia de las obras y no vacilar en interrogarse sobre la significación de estas modalidades para la exis-

⁷ En el análisis de Hume, la anécdota acerca de la correa de cuero, oportunamente encontrada en el fondo de un tonel, aporta garantías de que la sola apreciación subjetiva aparentemente no alcanza. Este texto ha sido abundantemente comentado; no obstante, padece significativamente de los mismos déficits que los análisis que subordinan totalmente la cuestión (se trate de una evaluación o de una identificación) a las facultades que un sujeto es en sí mismo capaz de movilizar en la apreciación de un objeto. Como si el “juicio” se jugara sobre una escena con dos personajes.

tencia misma, esto es, para lo que *hace arte*. Preguntarse *cómo* existen las obras, según qué modalidades, es también preguntarse *dónde*. ¿En los museos, las galerías, las colecciones, dondequiera que existan *in praesentia* para un número inevitablemente restringido de personas que tienen o pueden tener una experiencia directa? No hace falta decir que estas modalidades no agotan las innumerables *maneras de ser* que condicionan su existencia. Para convencerse, hay también que dejar de considerar que la única *manera de ser*, tanto para una cosa cualquiera como para una obra de arte, es la de cumplir una condición de identidad dada en las propiedades que posee en tanto tales y en tanto propias. Esto es ignorar, como hemos rápidamente sugerido antes, que lo que permite identificar una cosa o un ente depende de condiciones múltiples que entran en relaciones y en redes de interacciones cuya resolución en los predicados actualizables no resume sino un aspecto y no permite en absoluto prejulgar otras posibilidades, por principio actualizables. Este debate, que podría decirse ontológico, apenas puede ser esbozado aquí; yo argumentaría, no obstante que, tratándose de maneras de ser o de existir hasta ahora en cuestión, no distingo entre la *manera* o el *modo* y el *ser*, de conformidad con lo que sugiere la fórmula, en inglés, *the way the world is*. Por eso, en lo que respecta al arte, me parece preferible expresarse de otra manera y decir que lo que está en cuestión no es lo que el arte es, sino lo que *hace el arte* (los “factores de arte”) y lo que *hace arte*. A riesgo de hablar en jerga, diremos que los “factores de arte” constituyen aquello que *hace* que una cosa, en determinadas condiciones, incluso por un tiempo determinado, *haga arte*, es decir, que se pueda reconocer en ella cierto número de rasgos que la sustraen a condiciones de otra naturaleza y la inscriben en un ámbito autónomo de objetos emparentados

Estas condiciones entran evidentemente en relación con contextos culturales y variables históricas (con una “forma de vida”); participan

del conocimiento y de la comprensión que tenemos de lo que *hace arte* en un momento determinado y para públicos concretos. Este conocimiento –insisto– puede ser *directo* o *indirecto*; en realidad es la mayor parte del tiempo indirecto, lo que significa particularmente que nuestro conocimiento del arte no se limita a las obras dadas en su presencia física efectiva, lejos de ello, y está incluso fundado generalmente en otros modos de acceso que son tantos modos de ser como de existir para las obras mismas⁸. Desde este punto de vista, los libros, la fotografía, el cine o el video, los recursos de internet y de la digitalización, los discursos o los relatos, lejos de ser simples vectores de acceso, son ante bien modos de ser, en el sentido de que es *así* como las obras existen en el espacio público y en la cultura. Apenas es necesario decir que los medios tecnológicos contribuyen a ello desempeñan un papel decisivo. Éstos entran, por así decirlo, en el campo de una división lingüística y técnica del trabajo de la cual lo que *hace arte* no se puede disociar. ¿Qué serían las obras de las cuales tenemos conocimiento o las que son de nuestra preferencia, si hacemos abstracción de estas condiciones, de estos medios y de estos dispositivos, tal como se conjugan y son agenciados en los contextos que nos son familiares? Se trata, ciertamente, de una cuestión que no tiene sentido. La única cosa que sabemos o de la que tenemos conciencia es que estas condiciones son contingentes, que forman un cuerpo con la “institución arte”, es decir, con la constitución del arte como un dominio de actividades y de producciones autónomas en la historia de nuestras sociedades, y que en un pasado más lejano (no tan lejano, a decir verdad) o en otras culturas, los modos existencia de éstas eran *diferentes* o no tenían el mismo sentido⁹.

⁸ Esta forma de abordar la cuestión se apoya en parte en la impugnación de la idea misma de conocimiento directo (o por *acquaintance*) y dado. Las inferencias están siempre en juego.

⁹ A propósito de la “institución arte” y las condiciones que precedieron la aparición. véase Peter Bürger 1981: 20-35.

En el caso presente, sin embargo, sería un error postular una distinción estricta entre un conocimiento *directo* y un conocimiento *indirecto*, que determinara dos modos de existencia separados, con la inevitable consecuencia de la validación de uno solo¹⁰. Los dispositivos puestos en práctica para una exposición –la exposición es ya un modo específico histórico y cultural– en un museo o en una galería no son generalmente de una esencia diferente de los que se valen las obras accesibles a un público virtual. Esto ocurre así, desde ya, para aquellas cuyo modo de producción determina su modo de difusión¹¹, pero no sucede de manera diferente para una gran parte de las que están subordinadas a la producción de un registro, trátase de grabaciones, documentos fotográficos o notaciones diversas, incluso de testimonios y relatos¹². Un cuadro, una escultura, un objeto, son ciertamente de una naturaleza tal que parecen constituir un caso aparte, pero esto es en cierta forma una ilusión, ya que las escenografías que les aseguran su modo de *presentación*, en un sentido casi fregeano, apelan a medios técnicos que no son realmente diferentes. Habría que mensurar, además, lo que las prácticas artísticas han introducido en el campo del arte y los efectos que han tenido en los instrumentos institucionales, las maneras de hacer, etc.¹³ La fotografía o el video,

¹⁰ Siempre he tratado de hablar de dos modos de “acceso”, en lugar de dos modos de “existencia”, distinguiendo por lo tanto entre ser y modo de ser.

¹¹ Estas producciones son las que Roger Pouivet (2004), siguiendo a Noël Carroll, caracteriza como correspondientes a un “arte de masas”. La idea que defiendo aquí reposa sobre otra visión, en el sentido de que no sólo esta particularidad es muy equitativamente compartida, sino que participa también de factores que indican la parte de las tecnologías en la definición de lo que *hace arte*, aunque sea de manera ambigua. Es significativo, en cuanto a esas ambigüedades, que ciertas técnicas tiendan a aparecer como específica o tendencialmente artísticas, inscribiéndose todas en un campo cultural más vasto.

¹² Las investigaciones realizadas en el marco de los “Relatos ordinarios” por Franck Leibovici, Grégory Castéra y Yaëlle Kreplak (2014) aportan una luz significativa sobre estas cuestiones.

¹³ La fotografía, la instalación, la performance, desde ya, el uso del documento, etc.

por ejemplo, no son solamente artes que tienden exageradamente a definirse por su medio; ellas intervienen también, de manera significativa y determinante, en la presentación de otras artes o de otras prácticas, de forma que condicionan sus modos de existencia. Para todas las artes de la escena o, de manera más general, a lo que atañe a la performance, esto es evidente en un doble nivel: en la producción como tal (*in vivo*, por así decir) y en la reiteración, la rememoración, e incluso la restauración (*in vitro*)¹⁴.

Los ejemplos podrían multiplicarse. Ellos darían testimonio del interés de razonar en los términos de lo que *hace arte*, por oposición a la costumbre de distinguir lo que entra en el campo de *definición* del arte y las condiciones que aseguran el *acceso* a él. Estas condiciones, desde ya, no son únicamente técnicas y materiales. Ante todo, en tanto se comunican con prácticas, saberes y representaciones envueltas en ellas; asimismo en tanto reciben su función de un contexto institucional del que son poco dissociables; y finalmente en tanto se conjugan con una división técnica y lingüística del trabajo que asegura su eficacia. Puede parecer que las expresiones utilizadas hasta aquí dejan planeando una duda sobre el rol del artista. ¿No es, en efecto, el artista quien *hace el arte*? La intención que lo anima, incluso la sola intención de arte, ¿no son decisivas? La tesis esbozada no consiste, evidentemente, en sostener que las prácticas artísticas son epifenómenos. Estas prácticas son lo que hacen personas a las que generalmente les atribuimos un estatuto conocido; estas personas son los autores de las producciones que resultan de ellas. Pero no sólo el artista encuentra hoy su rival en el curador; sólo ilusoriamente tiene

¹⁴ La cuestión de la restauración, cuando se aplica a las prácticas sin “resto”, es interesante por cuanto obliga a reintegrar eso que al principio parece excluir y, a la vez, a interrogarse sobre el papel de los factores aparentemente periféricos más allá de la performance como tal.

la capacidad de definir lo que *hace arte*¹⁵. En realidad, lo que *hace* no difiere más que por el sentido que se le otorga y los dispositivos que se le aplican de lo que hacían los hombres de arte en una época en que este término no tenía el sentido que adquirió posteriormente, el de una actividad propia, autónoma, distinta por naturaleza de otras actividades. Paradójicamente, no es en consecuencia el artista el que hace el *arte*, a punto que uno podría estar tentado de ver en lo que parece precisarse hoy el final de un ciclo, haciendo coincidir, en el corazón de la institución arte, al artista y el comisario, el modo de producción y el modo de presentación, como para concretizar en una figura ambigua la naturaleza de las condiciones que, durante casi tres siglos, han permitido al arte integrar en su definición y en sus presuntos fines la significación que la historia ha atribuido a lo que se produjo cuando se constituyó en una esfera de actividades y de valores autónomos.

Esta historia, cualquiera sea la descripción demos de ella, no se desarrolla sin cierta ironía, porque los medios técnicos que se conjugan ahora en la producción y en la difusión de las obras, en vez de haber desterrado el *aura* a un pasado lejano y superado, juegan un papel mayor respecto de su poder y de lo que las vuelve tan próximas como lejanas. Esta doble relación de proximidad y distancia parece incluso estrechamente ligada a la ubicuidad que autorizan las técnicas y

¹⁵ Para decirlo de otra manera, el artista produce el objeto de *inmanencia*. No produce lo que excede el campo –o en todo caso, no juega un papel en una obra con varios personajes que se parece un poco a lo que Robert Musil se representaba con la imagen de un “hombre sin cualidades y de un mundo de cualidades sin hombre” (2004: I, 23). Las meditaciones de Ulrich sobre el genio la primera parte de *Der Mann ohne Eigenschaften*, por irónicas que sean, no son menos instructivas. Tengamos en cuenta las condiciones que deben ser reunidas por las performances de un deportista de alto nivel o de un investigador fuera de serie. En resumen: “un caballo de carrera” (no) puede ser “genial”? : Si el genio se aloja en esta dimensión de los objetos de arte que excede sus propiedades de objeto, ¿a quién o a qué hay que referirlo?

los medios de difusión actuales. No hablo sólo de la escenificación que forma parte de toda exposición y que juega a menudo sobre este registro, de la *auratización* que participa de ella y a la que nuestros recursos tecnológicos contribuyen eficazmente¹⁶, sino del hecho de que la “reproducibilidad técnica” tiende a instalar las obras en una dimensión que, precisamente, jamás es la de su pura y simple presencia directa, pues remite a un modo de existencia que nunca es íntegramente dada y termina no obstante disolviendo la idea misma de un original único o de un *aquí y ahora*.

He utilizado a propósito algunas expresiones características de Benjamin sobre el *aura*, sin querer no obstante ofrecer un comentario destinado a contradecirlas. Los análisis de Benjamin sobre la “unicidad de la obra de arte y su pertenencia a la tradición” (GS I: 480) se refieren esencialmente a un paradigma de la obra o del arte que privilegia su carácter autográfico o, al menos, su inscripción en un contexto originario singular, sobre la base de un esquema que distingue la obra y/o este contexto, por un lado, y su reproducción, por el otro— y por consiguiente la producción y la difusión, siendo esta última considerada como diferente de la tradición como transmisión¹⁷. Es precisamente este esquema el que los desarrollos tecnológicos que intervienen actualmente en la fabricación del arte, en el sentido más general del término, tienden a volver obsoleto. Benjamin evoca a justo título la “teología” ligada al “valor único de la obra de arte auténtica”, así como la “teología negativa” que se expresa en el “arte puro” (GS I: 481). Hoy nos enfrentamos a otra teología cuyos correlatos, sin

¹⁶ *Auratizar* es un término que es utilizado por algunos curadores para designar un aspecto de la escenografía de las exposiciones, que consiste precisamente en jugar con la proximidad y la distancia, en el sentido de producir o suscitar algo inasible en un “ritual organizado”.

¹⁷ Aunque este esquema no es aplicable a la fotografía ni al cine, sobre lo cual Benjamin insiste muy claramente.

ser plenamente otros, pasan por una *nueva aura* que se vincula con lo que algunos denominarían el espectáculo, pero que parece paradójicamente depender de una función generalizada de reproducción y de exposición que ya no se distingue de la producción¹⁸. El *aura* particular que se atribuye a las producciones de Andy Warhol constituye un ejemplo. Con Warhol, el mundo del arte no sólo ha pasado a la edad de la “interpretación”;¹⁹ ha entrado en una fase en la que lo múltiple, lo reproductible, lo disponible, lo exponible, poseen su aura propia, asociada al valor que adopten de hecho a nuestros ojos.

BIBLIOGRAFÍA

- Benjamin**, Walter (GS), *Gesammelte Schriften*, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Sieben Bände, 14 Teilbände (Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1977-1999), Band I/2; edición castellana: *Obras*, Libro I/vol. 2. Trad. De Alfredo Brotons, Muñoz (Madrid: Abada Editores, 2008).
- Bürger**, Peter (1974), *Theorie der Avantgarde* (Frankfurt am Main: Suhrkamp); edición castellana: *Teoría de la vanguardia*, trad. de Jorge García, prólogo de Helio Piñón (Barcelona: Ediciones Península, 1997).
- Goodman**, Nelson (1992), “L’art en action”, en Commeti, Jean-Pierre Daniel y Soutif, Daniel (comps.), *Nelson Goodman et les langages de l’art* (Paris, Cahiers du Musée National d’art moderne) 41.
- Goodman**, Nelson (2009), *L’art en théorie et en action*, traduit de l’anglais (États-Unis) et postfacé par Jean-Pierre Cometti et Roger Pouivet (Paris : Gallimard, Folio essais

¹⁸ Se recordará, desde ya, que Benjamin percibió muy bien el principio a propósito de la fotografía y del cine: “La reproductibilidad técnica de una obra cinematográfica se funda inmediatamente en la técnica misma de su producción” (GS I: 481 nota 9).

¹⁹ En el análisis que ofrece Danto (1981).

- Danto**, Arthur (1981), *The Transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press); edición castellana: *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*, trad. de Ángel y Aurora Mollá Román (Barcelona: Paidós, 2002).
- Hume**, David (PhW), *The Philosophical Works of David Hume*, 4 vols. (Edinburgh: Adam Black and William Tait, 1826); edición castellana: *De la tragedia y otros ensayos sobre el gusto*, prólogo, trad. y notas de Macarena Marey (Buenos Aires: Editorial Biblios, Colección "Pasajes"-Centro de Investigaciones Filosóficas, 2003).
- Leibovici**, Franck, **Castéra** Grégory y **Kreplak**, Yaëlle (comps.) (2014), *Des récits ordinaires* (Dijon: Les presses du réel, Art contemporain/Collection Villa Arson
- Kant**, Immanuel (KU), *Krtik der Urteliskraft*, en *Gesammelte Werke* (Akademie Ausgabe), hrsg. v. der königlich preussischen Akademie der Wissenschaften, 3 Abt. XXIII Bde., Berlin, G. Reimer, 1910 ss; edición castellana: *Crítica de la facultad de juzgar*, prólogo y trad. De Pablo Oyarzún Robles, Caraas, Monte Ávila, 1992).
- Musil**, Robert (2004), *L'Homme sans qualités*, traduit de l'allemand par Philippe Jaccottet, avec des textes inédits traduits par Jean-Pierre Cometti et Marianne Rocher-Jacquín, présentation de J.-P. Cometti, 2 vols. (Paris : Éditions du Seuil, "Le don de langues") ; edición castellana: *El hombre sin atributos*, trad. de José M- Sáenz, 4 vols. (Madrid: Seix Barral, 1969 ss.)
- Pouivet**, Roger (2004), *L'Oeuvre d'art à l'âge de sa mondialisation* (Bruxelles: La Lettre volée).

EL ENIGMA DE LA REACCIÓN
EMOCIONAL EN EL CINE.
UN ANÁLISIS DE LA POSTURA
DE KENDALL WALTON
SOBRE LA PARADOJA DE LA FICCIÓN
LUCAS BUCCI

Lucas Bucci

Universidad de Buenos Aires/
Sociedad Argentina de Análisis Filosófico

El enigma de la reacción emocional en el cine. Un análisis crítico de la postura de Kendall Walton sobre la paradoja de la ficción¹

Resumen

En este trabajo pretendo centrarme en el problema de la reacción emocional de los espectadores de cine. En abstracto este problema es acerca de cómo se produce la reacción emocional de los espectadores que contemplan una obra de ficción narrativa por el medio audiovisual. El marco en el cual abordaré el problema es el de la filosofía cognitiva del cine. Así, este trabajo contendrá tres partes: en la primera, haré una presentación del problema en la forma en que se ha presentado en la discusión actual: “la paradoja de la ficción” según la cual resulta desconcertante la emoción de los espectadores de ficción dado que no creen en la verdad de lo que allí sucede. En la segunda parte presentaré la respuesta de Kendall Walton al problema planteado por “la paradoja de la ficción”. Su respuesta puede ser considerada como la más influyente e importante con respecto al problema. En la tercer parte, ensayaré algunas críticas a esta posición.

Palabras clave

ficción – emoción – imaginación – Walton – simulación

The emotional response in film enigma. A critic analysis of Walton's position on the Paradox of Fiction

Abstract

In this paper I try to tackle the problem of the emotional response in films. This problem centers in how the emotional response works in the context of film. I will try to do this in the framework of cognitive philosophy of film. This paper has three parts. In the first part I will analyze “The Paradox of

* Gran parte de este trabajo está basado en el capítulo 4 de la tesis de doctorado “Emoción, imaginación y ficción: el caso del cine. Una reflexión filosófica acerca de la paradoja de la ficción” (Universidad de Buenos Aires, 2014)

Fiction” which claims that is puzzling that emotion in context of fiction is produced with no beliefs in what is happening in fiction. In the second part I will present Kendall Walton's response to the problem of the "paradox of fiction". His answer can be considered as the most influential and important response to the problem. In the third part, I will try to raise some concerns in his proposal and make some arguments against it.

Keywords

fiction – emotion –imagination –Walton – simulation

Recibido: 04/04/2014. Aprobado: 01/07/2014.

INTRODUCCIÓN

A pesar de que el estudio sistemático sobre el cine comenzó pocos años después del nacimiento del film en los primeros años del siglo XX hubo que esperar casi setenta años para que la filosofía de corte analítico empezara a discutir problemas relativos al séptimo arte. La filosofía cognitiva del cine se afianzó como el enfoque preferido por los filósofos de habla sajona a mediados de los años '80 con el avance general de las ciencias cognitivas en no pocos ámbitos de la filosofía analítica.

Como todo movimiento filosófico nuevo, la filosofía cognitiva del cine no comprende un conjunto homogéneo de tesis compartidas por todos sus defensores. Más bien, la disciplina comparte un enfoque general respecto a métodos filosóficos y cierta confianza teórica y empírica sobre la psicología cognitiva. Como apunta Gaut (2010) el cognitivismo en filosofía del cine nació de la mano de David Bordwell (1985, 1991) quien apeló a ciertos descubrimientos de la psicología cognitiva y los utilizó para apoyar un nuevo tipo de estética. Al mismo tiempo, teóricos cognitivos como Torben Grodal (1997) apelaron a descubrimientos en ciencias neurológicas y filósofos como Murray Smith (1995a) aportaron a la discusión analizando el fenómeno de las reacciones emocionales de los espectadores desde una perspectiva analítica. De esta manera, el cognitivismo en filosofía del cine mostró mayores influencias de la filosofía analítica de las que mostraba la corriente dominante en las universidades sajonas, i.e., la teoría del film contemporánea. En este sentido, la filosofía cognitiva del cine ha aportado un nuevo enfoque y nuevas herramientas a la discusión teó-

rica acerca del cine a pesar de que, actualmente, siga siendo una disciplina minoritaria dentro de la discusión teórica general acerca del cine.

En este trabajo pretendo centrarme en el problema de la reacción emocional de los espectadores de cine. En abstracto este problema es acerca de cómo se produce la reacción emocional de los espectadores que contemplan una obra de ficción narrativa por el medio audiovisual. El marco en el cual abordaré el problema es el de la filosofía cognitiva del cine. Este trabajo tiene tres partes: en la primera, haré una presentación del problema en la forma en que se ha presentado en la discusión actual. Esto involucra hacer una presentación de “la paradoja de la ficción” la forma en la cual se ha desarrollado el problema dentro de esta tradición. En la segunda parte presentaré la respuesta de Kendall Walton al problema planteado por “la paradoja de la ficción”. Su respuesta puede ser considerada como la respuesta más influyente e importante con respecto al problema. En la tercer parte, ensayaré algunas críticas a esta posición.

1. EL PROBLEMA DE LA REACCIÓN EMOCIONAL: LA PARADOJA DE LA FICCIÓN

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

La paradoja de la ficción fue presentada por primera vez en la litera-

tura contemporánea por Colin Radford (1975)¹ y planteaba la irracionalidad de que nos emocionemos por los eventos –ficionales- que le suceden al personaje Ana Karenina en la novela *Ana Karenina*. Sin embargo, y a pesar de que el ejemplo se planteaba en el ámbito de la literatura, la paradoja parece cumplirse para *cualquier* obra de arte narrativa (teatro, cine, historietas, etc.). La idea central de Radford es que existe cierta incompatibilidad entre las emociones que experimentamos en nuestra vida cotidiana y las emociones que experimentamos cuando leemos una novela.

Una formulación posible² de la paradoja sería la siguiente:

- (1) Nos emocionamos con la ficción.
- (2) Creemos que los eventos ficcionales no ocurren ni ocurrieron y que los personajes ficcionales no existen.
- (3) Para emocionarse con respecto a “x” hay que creer en la existencia de “x”.
- (4) Somos seres racionales, por lo tanto no podemos tener al mismo tiempo las creencias que están involucradas en (2) y (3).

Si es necesario creer en que mi vida realmente corre peligro para tener miedo ¿por qué tengo miedo cuando el asesino ficcional avanza hacia la cámara? Si es necesario creer que un niño está pasando hambre para sentir pena por él ¿Por qué lloro y me enojo ante las injusticias ficcionales que le ocurren a *Oliver Twist*? ¿Qué es lo que tiene la ficción que hace que me emocione acerca de algo que sé positivamente que no existe? ¿O es que acaso no me emociono *realmente*? ¿O es que acaso nos olvidamos de que los eventos que ocurren en pantalla

¹ Alex Neill (1993) atribuye problematizaciones similares anteriores a Platón (aunque no proporciona referencia) y a Samuel Johnson ([1765] 1969: 26-28) el siguiente comentario “Cómo es que el drama conmueve, si no se lo acredita...”.

² Radford nunca formalizó la paradoja.

son ficcionales mientras miramos la película? ¿O es que, a pesar de lo dicta el sentido común, no es cierto que debamos creer en la existencia de algo para que nos emocione? ¿O, quizá, es que simplemente somos seres irracionales?

La paradoja resulta atractiva dado lo intuitivas que son sus tesis en una primera instancia:

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

(2) Por otra parte, parece una parte constituyente de la práctica de contemplar una obra de arte narrativa el hecho de que sepamos que ésta tiene un autor y que los eventos y personajes involucrados en ella están siendo manipulados *en pos de un fin estético*. En este sentido, a menos que se nos indique lo contrario de manera explícita, consideramos que todos los eventos y personajes involucrados en una historia son ficcionales. Así, alguien que intente detener un crimen que está por perpetrarse en el cine desconoce un aspecto esencial de las prácticas involucradas en la contemplación de la forma del arte³.

(3) En un primer análisis, además, parece que necesitamos creer en la existencia del objeto de nuestra emoción. Al menos, son situaciones bastante comunes aquellas en que la madre le dice al niño asustado que “los monstruos no existen” y la novia le dice a su amado carcomido por los celos que “nunca estuvo con otros”. Así, como afirma Radford (1975), no es posible que nos conmueva la súplica de una persona, si sabemos que la historia que nos cuenta es inventada. Si fuéramos a crearla, nos conmovríamos y podríamos estar dispuestos a ayudar. Sin embargo, si luego nos enteráramos de que la historia es falsa, nos sentiríamos engañados y con cierta rabia hacia quien nos contó la historia.

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

En conclusión lo que la paradoja intenta mostrar es que parece una característica *esencial* a mi emoción acerca de algo que yo tenga una

La Ciotat (El arribo del tren a la estación la Ciotat) generó una anécdota que algunos especialistas ponen en duda. Según ésta, el público no acostumbrado a la proyección del film corrió al fondo de la sala por miedo a que el tren los arrolle. Independientemente de que esta anécdota sea verdadera o falsa, creo que la interpretación natural de este hecho es que el público de ese film no estaba aún bien educado en la contemplación de esa nueva forma de arte. Alguien que mostrara una conducta semejante en el año 2014 sería visto de manera extraña e incluso podría ser obligado a dejar la sala.

³ La famosa proyección de los hermanos Lumière de *L'Arrivée d'un train en gare de*

creencia concomitante acerca de la *existencia* de ese algo. Pero no es cierto que en un contexto de ficción yo tengo una creencia acerca de la existencia de aquello que me emociona, de hecho, es lo contrario: sabemos que todo aquello que nos emociona en un contexto de ficción, es falso o está montado. Pero, entonces, ¿por qué nos emocionamos con la ficción?

2. LA PROPUESTA DE KENDALL WALTON

Un concepto central en la teoría de Walton acerca de las artes representativas (1978, 1990) es el de *hacer de cuenta* –*make believe*-. Este concepto podría ser relacionado apresuradamente con el de *juegos de ficción* –*game of make-believe*- concepto central para la psicología de desarrollo (Harris, 2000); sin embargo, la utilización del concepto por parte de Walton no es para explicar las fases de maduración de los niños, ni para sostener cómo se relaciona éste con la capacidad simbólica –tal como sostuvo Piaget (1962).

Más bien, el concepto “waltoniano” intenta recoger la capacidad de *hacer de cuenta* que poseemos todos los seres humanos y que, según él, es una condición necesaria para contemplar el arte representativo. En este sentido, su uso es independiente de la concepción de la psicología del desarrollo porque Walton no está interesado en cómo estas capacidades favorecen la maduración del infante e incluso no está pendiente acerca de cuáles son los mecanismos psicológicos involucrados en este proceso. Veamos en qué consiste esta capacidad que identifica Walton.

Imaginemos a un niño en un gran cajón de madera con cuatro ruedas fijas⁴. El niño se sienta adentro del cajón de madera y *hace de cuenta* que ese cajón es un auto, mira hacia adelante para *hacer de cuenta*

⁴ Aunque también, claro, podríamos imaginar a un adulto realizando esta actividad.

que está manejando ese auto, tira su cuerpo hacia atrás contra su asiento para *hacer de cuenta* que el auto va a gran velocidad por la calle, gira un pedazo de madera ubicado dentro de la caja para *hacer de cuenta* que mueve el volante y el auto esquiva un colectivo, mueve sus pies frenéticamente para *hacer de cuenta* que pisa el acelerador y el freno, etc. Es importante notar que el niño hace cosas *en el mundo* (meterse adentro de un cajón, mirar hacia adelante, mover un pedazo de madera, etc.) y estas acciones repercuten en *un mundo ficticio*⁵ que ha creado a partir de su *hacer de cuenta*. Así, si el niño presiona fuertemente sus pies contra el piso del cajón mientras hace un sonido chillón con la boca, eso significa que en el mundo ficticio el niño ha tenido que frenar el auto de emergencia, si el niño toca el centro del pedazo de madera que tiene entre manos, eso significa que en el mundo ficticio, el niño toca la bocina y así.

Si bien el niño se embarca en estos juegos de manera natural (pensemos en lo cotidiano y natural que es el juego de un niño que juega con su padre: el padre ruge haciendo de cuenta que es un monstruo, el niño corre asustado y luego vuelve a buscarlo para que el padre vuelva a rugir), Walton sostiene que el jugar estos tipos de juegos que dependen del fingimiento involucra seguir algunos *principios básicos* que rigen la práctica. Por ejemplo, si dos niñas juegan al té con vasos de plástico y una botellita, haciendo de cuenta que son tazas de porcelana y una tetera, la cantidad de té (ficticia) que entra a la taza (ficticia) está determinada por el tamaño (real) de los vasitos y la canti-

⁵ Pretendo distinguir “ficticio” de “ficcional”. Lo “ficticio” es aquello que hacemos cuando jugamos un “juego de ficción”, i.e., cuando *hacemos de cuenta que...*; “ficcional”, en cambio, pasará a referir a aquellos mundos creados por el arte o los artistas. Además, cuando diga “ficticiamente” me referiré a aquello relativo a lo “ficticio” en este primer sentido y nunca a lo “ficcional”. Es importante que estos dos aspectos se mantengan separados en el ámbito terminológico puesto que gran parte de la postura de Walton descansa en finalmente unirlos.

dad de agua (real) en la botellita. De la misma manera si mientras las niñas juegan, una de ellas sin querer desparrama un vaso, eso hará que *ficticiamente* se haya caído té en la mesa, aun cuando el vaso tenga agua o ni siquiera contenga líquido. Resulta raro pensar que los niños se ponen de acuerdo, antes de comenzar el juego, en cuáles son los principios que se van a aceptar en el juego -o en si van a aceptar algún tipo de principio-. Más bien una niña le dice a la otra con los vasos y la botella en las manos “¿Jugamos a tomar el té?” y eso parece suficiente. Sin embargo, siguiendo a Walton (1978), un acuerdo explícito acerca de estos principios no es necesario: cuando dos niñas aceptan jugar al té con dos vasitos y una botella de agua, eso establece de manera implícita ciertos principios que conectan el mundo ficticio del té con los vasitos y la botella: por ejemplo, que el tamaño y forma de los vasitos será similar al tamaño y forma ficticia de las tacitas y la tetera. De esta manera, Walton atribuye a los niños una aceptación implícita a ciertos principios básicos que conectan, de alguna forma, el mundo real con el mundo ficticio. Su argumento es que si bien no es fácil detectar cuando alguien acepta de manera implícita un principio del juego de ficción, existe una disposición más o menos generalizada en los participantes del juego que consiste en aceptar que si los vasitos de plástico son las tacitas, entonces, de manera ficticia las tacitas tienen el mismo tamaño y forma que los vasitos. Esta disposición extendida en los niños mientras juegan a los juegos de ficción abrevia, según Walton (1978: 237), en la aceptación implícita de los principios necesarios para el juego.

Por otra parte, resulta interesante marcar un paralelo entre lo que hacen los niños cuando juegan a estos juegos y lo que hacen los actores profesionales cuando actúan. En efecto, cuando el actor interpreta un papel también *hace de cuenta* que, por ejemplo, es un rey, que frente a él tiene a su corte y que mientras habla sus palabras son ley. Al mismo tiempo, los actores que lo acompañan también hacen de

cuenta que son bufones, consejeros, etc. y hacen de cuenta que el actor que tienen enfrente –que bien puede ser su amigo- es el rey de Dinamarca. En este sentido, jugar a un juego de ficción⁶ es actuar y actuar es jugar un juego de ficción⁷. Tengamos en cuenta que toda acción real del actor tiene una repercusión en el mundo ficcional. Así, si el actor se encorva, tose y dice que se siente mal (en el mundo real), en el mundo ficcional, el rey tiene cierto malestar; al mismo tiempo, si los actores restantes se apuran a socorrerlo, lo abrazan, le dan palmadas en la espalda, le alcanzan un pañuelo y realizan otras acciones en el mundo real, entonces en el mundo ficcional los integrantes de la corte están preocupados. Esto es lo mismo que sucede con el niño. Cuando el niño mueve sus pies en el mundo real, en el mundo ficticio está apretando el acelerador o el freno. Tanto el niño como el actor se encuentran en una posición –el niño cuando decide jugar a que la caja es un auto y el actor cuando interpreta un papel- que les permite actuar en el mundo *real* y modificar el mundo ficticio o ficcional. Tal es la práctica que se genera a partir del *hacer de cuenta que*.

Ahora bien, la tesis general de Walton (1978, 1990) es que la contemplación de ficción –la lectura de una novela, la contemplación de una obra de teatro, ver una película- supone por parte del espectador *participar de un juego de ficción*. De alguna manera -sostiene Walton- contemplar una película es entrar en un juego de ficción de la misma manera que lo hace un niño (y en un sentido isomórfico el actor). Sin embargo, existen algunas diferencias.

⁶ Voy a llamar “juego de ficción” al juego de hacer de cuenta que propone Walton. Sin embargo, el lector debe tener en cuenta lo que se aclara más arriba: es probable que Walton no esté interesado en los juegos de ficción como marcas de desarrollo en los niños. En este sentido, Walton no se compromete con ninguna tesis que vincule a estos juegos con las capacidades simbólicas o de maduración de los niños.

⁷ Un juego de ficción que Harris (2000) llama juego de rol. En éste el niño hace de cuenta que él (y quizá otros) ocupa un rol que de hecho no ocupa.

Supongamos que Juan está viendo *El exorcista*. La niña de la película –Regan– empieza a maldecir en idiomas extraños, grita furiosa, hace temblar la cama, gira su cabeza hasta que da una vuelta completa, mira a cámara y dice que va a matar a todo el mundo. Al ver esto, Juan se asusta profundamente. Para probar que está realmente asustado, podríamos preguntarle a Juan qué es lo que le sucede y él respondería que se asustó mucho cuando la nena hizo mover la cama. Podríamos repetir la pregunta una vez terminada la película y su respuesta sería la misma, “estaba asustado”⁸. También, podríamos haber obviado los reportes de Juan, y haber medido sus pulsaciones mientras Juan miraba la película o podríamos haber notado la tensión en sus músculos, las gotas de sudor en su frente, etc. Tendríamos así dos aspectos de la reacción de Juan, por un lado, sus reportes verbales acerca de la sensación que experimentó y, por el otro lado, aquellos cambios corporales que pudimos detectar. A estos dos aspectos del miedo de Juan, la sensación – o *feeling*- de miedo que nos reporta y los cambios corporales que detectamos, Walton los llama en conjunto *quasi-fear* (cuasi-miedo)⁹. Ahora bien, todo indica que *Juan tenía miedo*: su reporte verbal de lo que le pasó, sus estados fisiológicos y sus sensaciones en el momento. Sin embargo, Juan no corrió cuando vio que la niña era una amenaza, no se levantó del sillón ni llamó a la policía o a un cura: Juan no hizo lo que normalmente hubiera hecho en un caso *normal* de miedo ¿Estaba Juan realmente atemorizado? Esto nos lleva nuevamente a la paradoja de la ficción. ¿Por qué decimos que Juan tenía la emoción de susto si, como dijimos previamente, Juan sabía

⁸ Este miedo puede persistir aun después de que terminamos de ver la película. En mi familia se cuenta que mi abuelo –que vivía separado de mi abuela- durmió varios días en la casa de su ex esposa luego de ver “El exorcista”.

⁹ El cuasi-miedo es entonces la sensación –la experiencia cualitativa- que sentimos cuando tenemos miedo y todos los cambios corporales (tensión de músculos, sudoración, elevación del pulso cardíaco, etc.) que experimentamos cuando tenemos miedo.

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

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

O lo que es lo mismo:

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

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

amenazante provoca que¹⁰

(2) Ficticiamente Juan esté asustado.

O lo que es lo mismo

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

Este mismo hecho, además, explica por qué, ficticiamente, Juan está asustado y no triste. Es decir, explica por qué ante la obra, Juan tiene la emoción que tiene y no otra. Dado que fueron la sensación y los cambios fisiológicos de la emoción de miedo los que se produjeron al ver la película y que fue producido a partir de la creencia (1). Además, es porque la creencia (1) es acerca de la nena que el objeto del miedo ficticio de Juan es Reagan y no cualquier otra cosa. Según Walton “el hecho de que Charles [Juan en nuestro ejemplo] tenga cuasi-miedo producto de darse cuenta de que ficticiamente un monstruo [la nena de *El exorcista* en nuestro ejemplo] lo amenaza es lo que genera la verdad de que *ficticiamente* tenga miedo del monstruo [la nena de *El exorcista*]”. (Walton 1978, pp. 238)

Una pregunta queda pendiente con referencia a (2') ¿En qué ficción Juan está asustado? Esto es, ¿a qué mundo pertenece (2')? Ciertamente, Juan no es un personaje en *El exorcista*, por lo tanto, (2') no puede pertenecer al mundo ficcional o ficticio de *El exorcista*... pero entonces ¿A qué ficción pertenece el susto de Juan? La respuesta es que cada consumidor de ficción *crea* un mundo ficcional nuevo por medio de jugar el juego de ficción, por medio de este *hacer de cuenta que*. De esta manera, si lo que sucede en la pantalla (la obra de arte) crea un mundo ficcional/ficticio, el espectador, al consumir la ficción, ge-

¹⁰ Por un lado, la creencia, la sensación de miedo y los cambios corporales son reales, por otro lado, la emoción de miedo es *ficticia*.

nera un nuevo mundo –que él mismo imagina- que ya de por sí *contiene* el mundo que la obra de arte propone. Así, existe un mundo ficcional de la obra que podemos llamar “Mundo Exorcista” y otro mundo que propone o crea un espectador al contemplar una obra y entrar en el juego de ficción, al que podemos llamar en nuestro ejemplo “Mundo Exorcista,”. En una sala de cine existirá, entonces, un solo mundo ficcional propuesto por la obra y varios mundos que dependerán de cada espectador que contemple la obra. En esos mundos, sucederá todo lo que sucede en la obra junto con aquellas cosas que sean provocadas en el espectador por el desarrollo de la obra. Por ejemplo, que Juan está, en el mundo de ficción, asustado. Así, es en este “Mundo Exorcista,” donde Juan está *atrapado y asustado* y no en el mundo de la obra (Mundo Exorcista) en donde Juan no está de ninguna manera.

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

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

correspondientes a la emoción).

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

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

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

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

Así, el planteo de Walton no inicia disputa con la afirmación de que son las creencias aquellas que producen las emociones. Y en este sentido, parece que acuerda con Radford: sólo una creencia tiene el poder causal para producir una emoción propiamente dicha. Por otra parte, las cuasi-emociones son producidas también por creencias pero que son acerca de un contexto ficcional o ficticio, o lo que es lo mismo, son creídas de manera pretendida (*make-believedly*)¹¹.

¹¹ Este aspecto referente a los mecanismos mentales responsables de la reacción emocional frente a las películas lo diferenciará esencialmente de Currie quien propone un

La apelación a las cuasi-emociones le permite a Walton salvar, además, otra intuición que tiene en mente. La teoría general de Walton descansa en la distinción entre el *mundo real* y los *mundos ficcionales* (1990). Planteando las cosas así una pregunta que cabría hacerse es ¿qué tipo de relaciones de interacción se establecen entre el mundo real y los mundos ficcionales? Sabemos, por ejemplo, que no es posible que haya interacción de tipo físico entre el mundo de una novela y el del lector, o el del espectador y aquello que sucede en la pantalla. Nadie puede apurarse a sostener a Ana Karenina antes de que se tire del tren o volverle a poner la cabeza en su lugar a la nena de *El exorcista*. Del mismo modo, la niña de *El exorcista* no puede hacernos daño, ni Ana Karenina puede arrastrarnos abajo del tren¹². A pesar de esto, alguien podría sostener que aunque no existe la interacción física entre mundos, existe, sí, una interacción *psicológica*. Puesto que, por un lado, accedemos a los estados mentales de los personajes de la ficción y, por otro lado y de manera más determinante, somos afectados psicológicamente por la ficción: cuando Ana Karenina se tira debajo del tren eso nos entristece hasta las lágrimas o cuando Regan gira su cabeza eso nos asusta profundamente. De aquí podría sacarse la conclusión de que la barrera que existe entre el mundo real y los mundos ficcionales y que impide la interacción física, no impide la interacción psicológica. Esta conclusión es, para Walton, indeseable. De aquí que su postura permita que no haya ni interacción física *ni interacción psicológica* entre mundos. Lo que hay,

nuevo tipo de entidad mental para explicar el fenómeno: los *imaginings*.

¹² Es interesante notar cómo nada de lo que digo es verdadero para los juegos de video. A través de los mandos de juego –o joysticks– nuestro movimiento físico –en particular el de las manos– influye en el mundo ficcional del juego y viceversa, acorde a los nuevos mandos, aquello que sucede en la pantalla hace vibrar al mando, por lo cual repercute físicamente en nuestro mundo. Ahora, además, existen juegos que identifican todos nuestros movimientos físicos a través de una cámara por lo que la interacción física es aún mayor y más completa.

sí, es interacción *dentro* de los mundos. Así, una persona que aprecia una obra representativa tiene, por así decirlo, una “doble existencia” de la que hablábamos más arriba: existe en el mundo real y existe en un mundo construido a partir de la obra de ficción y las cosas que a él le suceden (el mundo que habíamos llamado “Mundo Exorcista”). De esta manera, es el mundo ficcional el que involucra que Regan es amenazante y que causa que sea verdadero que Juan se emocione en ese mundo. Sin embargo, en el mundo real, no es cierto que Juan se emocione. Walton afirma lo siguiente:

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

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

3. ALGUNAS CRÍTICAS A WALTON

En esta sección ensayaré algunas críticas al análisis de la respuesta de Walton al problema de las reacciones emocionales en la contemplación de ficción.

Mi duda más grande reside en la idea central de que el espectador está participando en un juego de ficción mientras contempla o aprecia la historia, de la misma manera que un niño o un adulto puede participar de estos juegos de *hacer de cuenta*. En opinión de Walton, resulta esencial a estos juegos el aspecto performativo del que hablábamos más arriba. Resulta obvio que si, en estos juegos, la nena toma agua del vasito de plástico, *ficticiamente* toma el té, mientras que si el actor se toma el estómago y emite un quejido *ficticiamente* el rey expresa pesar. Sin embargo, este aspecto característico del juego de ficción *no se respeta en el caso del espectador*. No es cierto que si el espectador levanta un crucifijo mientras Regan gira su cabeza, esto genere la verdad de que en el “Mundo Exorcista” de Juan (ME_J) Juan esté combatiendo a Regan con un crucifijo. La mera sugerencia de esto le provocaría a Juan –un espectador informado– la idea de que ha habido un cambio de actividad¹³ (o quizá le provocaría una carga). No existe ninguna conducta de Juan que influya de manera clara en el ME_J. Son los estados psicológicos y fisiológicos (cuasi-miedo) del espectador aquellos que, según Walton, afectan de manera directa en el ME_J, puesto que si el espectador los experimenta, resulta verdadero que ficticiamente Juan está asustado. Conversamente, estos estados psicológicos en nada influyen en un verdadero juego de ficción. En estas prácticas, lo único que influye en el mundo de ficción construido son las *conductas* de los participantes. Imaginemos a un niño jugando con su padre al monstruo. El padre ruge, alza los brazos y pone cara amenazante. El niño, para expresar su miedo, gritará, saldrá corriendo y agitará los brazos. Nada de lo que *sienta* el niño (*ningún estado mental, ningún cambio corporal*) formará parte del juego ¿cómo habría de hacerlo? Supongamos que el padre ruge y el niño se queda quieto. No podríamos alegar que en la ficción el niño

¹³ Ante este cambio de actividades, Juan podría estar jugando a un juego teatral o, quizá, un juego de video.

tiene miedo pero que decide no expresarlo conductualmente. Tener miedo, en la ficción, implica *hacer algo* en el juego. El caso de los actores es similar. En efecto, en el escenario –y como bien marca Walton– los estados psicológicos de los actores poco importan para el mundo ficcional construido. El actor puede estar rebosante de alegría y bienestar pero si llora y dice que se siente mal, lo que sucede en el mundo ficticio es que el rey se siente mal. Inversamente, un actor incapaz de expresar un estado de tristeza necesario para el personaje no podría argumentar en su favor que él mismo “está sintiendo una pena tremenda aunque nadie pueda percibirla”. En el escenario y en los juegos de *hacer de cuenta*, la conducta lo es todo¹⁴.

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

¹⁴ Esto no significa, claro, que el actor no se pueda “ayudar” intentando sentir lo mismo que debería estar sintiendo su personaje para ser más efectivo en su actuación.

apurará a consolarlo. Lo esencial para determinar si el niño está jugando o no es que huya corriendo, no que se halle en este o aquel estado mental.

Supongamos que Juan usa sotana mientras mira “El Exorcista”, en el momento en el que Regan gira su cabeza y empieza a hablar idiomas extraños, Juan se asusta. Si en ese momento alguien le dijera a Juan “no te preocupes por el diablo, llevás sotana”, Juan lo miraría extraño y su susto no desaparecería. El padre Merrin que lucha contra el diablo instalado en el cuerpo de Regan se infunde fe mientras agarra la cruz, resulta raro pensar que si Juan agarra la cruz se está infundiendo fe en el ME, en todo caso ¡Juan se está infundiendo fe en el mundo real! Si es cierto que el espectador juega un juego de ficción utilizando imágenes y sonidos como *props*, de la misma manera que un niño usa la caja para hacer de cuenta que es un auto ¿Por qué no hay nada que el espectador pueda hacer para modificar el mundo que –supuestamente– crea en base a las imágenes y sonidos? Resulta claro, entonces, que el consumidor de ficción no puede realizar acciones con el efecto performativo que tiene el niño en el juego de ficción o el actor arriba de un escenario. Walton afirma (1978, pp. 240) que el tipo de “prop” que alguien utiliza en un juego de ficción impone límites en la participación del juego. De modo que aquellas cosas de las que me valgo para jugar un juego imponen los límites de acción de ese juego. Si esto fuera cierto, pareciera que los límites que impone una historia en forma de literatura, teatro o cine son tan restrictivos que anulan la característica esencial performativa que tienen todos los juegos de *hacer de cuenta*¹⁵, de modo que la misma práctica deja de ser del tipo que Walton pretende.

¹⁵ Otro ejemplo del estilo sería el siguiente: si un espectador le dice al personaje en pantalla –como a veces sucede– “cuidado, no te metas en esa casa”, resulta extraño describir ese acto verbal como generando la oración verdadera “En el ME, Juan le avisó al cura pero éste no le hizo caso”.

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

Por último, resta un tema por pensar relacionado con esto: no todo

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

BIBLIOGRAFÍA

- Bordwell**, David (1985), *Narration in the fiction film* (Madison WI: University of Wisconsin Press).
- Bordwell**, David (1991), *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema* (Cambridge, MA: Harvard University Press).
- Gaut**, Berys (2010), *A philosophy of cinematic art* (Cambridge MA: Cambridge University Press).
- Grodal**, Torben (1997), *Moving pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition* (Oxford: Clarendon Press).
- Harris**, Paul (2000), *The work of the imagination* (Boston: Blackwell Publishing).
- Johnson**, Samuel [1765] (1969). *Preface to Shakespeare's Plays* (Menston:

The Scholar Press)

- Neill**, Alex (1993), “Fiction and the Emotions”. *American Philosophical Quarterly*, 1-13.
- Piaget**, Jean (1962), *Play, dreams and imitation in Childhood*, translated by Caleb Gattegno and Frances M. Hodgson (New York: Norton).
- Radford**, Colin (1975), “How can we be moved by the fate of Anna Karenina?”, *Proceedings of the Aristotelian Society*, Supplementary Volumes, 49: 67-80.
- Smith**, Murray (1995), *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema* (Oxford: Clarendon Press).
- Walton**, Kendall (1978), “Fearing fictions”, *The Journal of Philosophy*, 75(1): 5-27.
- Walton**, Kendall (1990), *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts* (Cambridge MA: Harvard University Press).

BOLETÍN DE ESTÉTICA

Miñones 2073

(1428) Ciudad Autónoma de Buenos Aires

(5411) 47870533

info@boletindeestetica.com.ar

El Boletín de Estética se publica cuatro veces al año,
con periodicidad trimestral (Otoño, Invierno, Primavera, Verano)

ISSN 2408-4417

cif

Centro de investigaciones filosóficas

Programa de Estudios en Filosofía del Arte