

## LAS EMOCIONES ANTE LA FICCIÓN

Teresa Bejarano. Universidad de Sevilla

**Resumen:** ¿Cómo puede emocionarnos una narración que sabemos ficticia? (paradoja de Redford). Nosotros, atendiendo al juego simbólico infantil, descartamos las soluciones en clave de metacreencia y, por tanto, tenemos que explicar cómo es posible la simultaneidad de dos advertencias incompatibles. Para ello acudimos a la trayectoria evolutiva de la imitación: la capacidad de imitar latentemente —de aprender— pautas motoras nuevas para el sujeto, obligaría a mantener separadas dos advertencias, cada una para un diferente movimiento y entorno. Así, además de hallarse solución a la paradoja, se descubre que la imitación propia del juego simbólico y del espectador de ficción, a saber, el imaginarse a uno mismo, sí, todavía, pero en circunstancias distintas a las de uno, sería una base preparatoria para otra capacidad mucho más fundamental, la de imitar, no ya unas circunstancias distintas, sino a otra persona diferente, a otro modo de ver el mismo mundo.

**Abstract:** How can we be moved by a narrative which we know to be fictitious? (Redford's paradox). Taking into consideration the symbolic game of children, I reject the solutions connected with meta-belief, and turn to the evolutionary path of imitation. The ability to imitate in latent fashion —to learn— motor sequences that are new for the subject, would require two registrations to be kept apart, each one for a different movement and environment. In this way, as well as finding a solution to the paradox, we discover that imagining oneself, only oneself, but in different circumstances from one's own, would form the basis of another, much more fundamental capacity —the ability to imitate, not only different circumstances, but also another person, another way of seeing the same world.

¿Cómo es que la ficción puede emocionarnos? Si sabemos que las desgracias que allí se nos narran no son reales, ¿por qué llegamos entonces a llorar con ellas —a llorar a pesar de que, en vez de rehuirlas, las buscamos—? Este problema, a pesar de su larga historia, y de los numerosos estudios que recientemente se le han dedicado, sigue, no obstante, sin una solución convincente: eso es lo que vamos a mostrar en la Primera Parte. Nuestra Segunda Parte se

dedicará a hacer ver que el asunto del juego simbólico está en una situación análoga, o quizá sea más exacto decir que peor aún: en efecto, uno de los caminos propuestos para explicar la emoción ante la ficción, resulta aún más incómodo e inverosímil cuando se le aplica al juego infantil. Pero no vamos a separarnos de la larga tradición que ha sospechado que el vínculo con el juego simbólico podría ser una opción prometedora para aclarar el problema de la ficción: el atender a las semejanzas entre las dos capacidades, después, eso sí, de haber tomado nota de las diferencias que las separan, nos llevará en la Tercera Parte a la propuesta que el presente trabajo presenta, y con la que se intenta por fin rescatar del rótulo de contradictorio, ilógico o imposible a lo que por entonces no habremos tenido más remedio que reconocer tanto en el juego como en la ficción, a saber, la simultánea vigencia de dos elementos incompatibles. Por último nos negaremos a seguir identificando ficción y arte, y con ello se nos presentará de nuevo un problema que la psicología evolutiva postpiagetiana ya creía tener zanjado: Si la universalidad e intensidad del juego simbólico infantil deben vetarnos una postura negativista respecto a su influencia cognitiva, y si, por otro lado, ya no podemos ver en él el prólogo infantil del arte, sino sólo de entretenimientos en sí mismos de bajo rango psíquico, ¿qué hacemos? En la Cuarta Parte se responderá que el juego simbólico, que se continúa en el adulto como gusto por la ficción, sería el prólogo y preparación hacia una cualidad humana aún más esencial y crucial que el arte —la de ponerse en lugar de otro, la de imitar, no ya una mera acción vista en otro, como era lo que hacían niño y lector de novela, sino a una persona distinta a uno mismo, con la que uno comparte un mismo mundo, y que precisamente por eso, porque puede chocar con los pensamientos y deseos de uno sobre ese mundo, se la siente distinta de uno mismo—.

## PRIMERA PARTE

Quizá sea Radford (1975)<sup>1</sup> quien mejor ha expresado el carácter paradójico de las emociones experimentadas ante la ficción: el que las experimentemos sólo podría explicarse si se nos imputara aquella creencia que precisamente no albergamos. Como presentación palpitante del problema lo asumo plenamente, pero no así cuando cristaliza en una resignación prematura —se trata de un fenómeno

de inconsistencia e incoherencia, y no se le puede, pues, encontrar más explicación (pp. 77-78)—. En nuestra huida de esas profecías pesimistas que provocan su propio cumplimiento, nos encontramos con otros autores que incluso nos ahorran el trabajo de formular nuestro propósito: «Hemos de mostrar que la paradoja ha de ser sólo aparente, el conflicto, sólo ilusorio» (Schaper, 1978,<sup>2</sup> pp. 31-32).

Esta última autora nos deletrea perfectamente el conflicto. «Creo que X es ficticio, y por tanto, no creo que X haya sufrido ningún infortunio, y en consecuencia, dado que una respuesta emocional presupone algunas creencias acerca de aquello a lo que uno responde, yo no puedo sentir pena por X. Pero yo sí respondo en ocasiones con pena y tristeza por un X ficticio cuando X me es presentado en novelas, obras de teatro...» Y pasa a recordar la "suspensión de la increencia" que Coleridge y otros propusieron. Pero se pregunta cómo exactamente funcionaría la "suspensión de la increencia" al lado de, y simultáneamente con, nuestro explícito conocimiento o creencia de que el objeto es irreal, y la presunta solución se le evapora. ¿Y una "creencia a medias", según la sugerencia de Price, 1964<sup>3</sup>? Pero, como Schaper acertadamente subraya, eso falla por los dos cabos: primero, porque una creencia a medias no es nunca —en la vida real se ve— capaz de desencadenar una respuesta emocional clara y definida, y segundo, porque nuestro convencimiento de que personajes y peripecias nunca existieron es pleno y sin fisuras.

La solución de Schaper —que, con más o menos variantes es, mostraremos, la que proponen otros varios autores— consiste en distinguir dos órdenes de creencia. La creencia en que los personajes nunca existieron es de primer orden. Lo que la obra de ficción nos dice acerca de esos personajes es también objeto de una creencia, y de una que, en el análogo, eso sí, a las coordenadas espacio-temporales reales que nos es ofrecido por la obra de ficción, puede ser verdadera o falsa. Esas creencias que no exigen creer en la existencia de aquello sobre lo que versan son las de segundo orden (Schaper, 1978, p. 40). Acerca de esta propuesta tenemos que empezar reconociendo que una metacreencia, como la creencia de que la obra de ficción nos presenta tales y tales personajes y acontecimientos, puede tener una muy clara y definida condición de verdadera, o de falsa, sin que para ello obste en absoluto la inexistencia de lo que se nos presenta en la obra. Pero, una vez admitida tan obvia y antigua afirmación, lo que tenemos que preguntarnos es si esa

creencia de segundo orden es acaso capaz de afectar emocionalmente a quien desde el principio la ha mantenido ajena a él, la ha confiado en una mente, o boca, o pluma, distintas a las de él.

Walton habla de «juego de hacer creer, o de hacer como si». «En ese nivel de hacer creer, o de hacer como si, en ese nivel, nosotros sí creemos, nosotros sabemos que Huck Finn iba Mississippi abajo» (Walton, 1978,<sup>4</sup> p. 23). En realidad, la diferencia entre esto y lo de Schaper parece más de exposición que de fondo: Yo voy a hacer como si /voy a fingir /voy a decir/ he oído a otro, todas estas alternativas son otras tantas formas de metacreencia supraordinada a la descripción de unos sucesos. Y, por otro lado, vamos también a dejar de lado los numerosísimos comentarios sobre distintas obras de arte, tanto literarias como plásticas, que aparecen en Walton, 1990,<sup>5</sup> los cuales, independientemente de su valía intrínseca, aportan más confusión que otra cosa al problema que nos ocupa. Sin embargo, hay otras reflexiones de Walton que sí nos abren una perspectiva muy interesante y que nos convendrá tener muy presentes más adelante. «Logramos el “acortamiento de distancia” (entre el mundo real y el mundo ficticio) no por promover las ficciones a nuestro nivel, sino por descender al de ellas. (Más exactamente, nos *extendemos* nosotros mismos hasta su nivel, ya que nosotros no cesamos de existir en la realidad)» (Walton, 1978, p. 23). Y así es como explica lo que llama «uno de los rasgos más fundamentales e importantes de esa institución humana que es la ficción» (Walton, 1978b<sup>6</sup>, a saber, el doble y simultáneo punto de vista que adopta el lector de la ficción. Esa simultánea duplicidad, ese estirarse del lector hasta el mundo ficticio, me parecen, repito, unos espléndidos hallazgos, muy superiores a la acuñación —*make-believe*— que se presenta como definidora de su propuesta. La puntualización de que las emociones experimentadas en el *make-believe* son sólo quasi-emociones no me parece en cambio novedad alguna: prácticamente todos los estudios han empezado siempre por reconocer que las emociones ante la ficción son atípicas en cuanto que no llevan a la acción, y en cuanto que, muy al contrario de lo que pasa con las de la vida real, entre ellas, las de valencia negativa —pena, miedo— pueden con igual frecuencia que las positivas ser objeto de búsqueda. Y no creo que Walton quiera significar que hay otro tipo de diferencia: precisamente él insiste, con toda razón a mi parecer, en la riqueza que cabe en la respuesta afectiva del lector de ficción.

Otra obra en que encontramos el esqueleto de la solución basada en los dos órdenes de creencia es Scruton, 1974.<sup>7</sup> Y ello a pesar de que, anterior a la formulación de la paradoja de Radford, se inscribe desde el principio en un planteamiento general de la estética. Nosotros, dejando para más adelante el examen de la presunta equivalencia que, no sólo Scruton sino prácticamente todos los autores, establecen entre arte y ficción, vamos ahora a mostrar que, frente a alguna apariencia literal de oposición entre Scruton y Schaper, ambos siguen el mismo camino en relación con nuestro asunto. «Mi experiencia de una obra de arte envuelve un orden especial de intencionalidad, derivado de la imaginación y divorciado de la creencia y el juicio» (Scruton, 1974, p. 77). Pero, al perseguir en el lenguaje el reflejo de ese orden especial de intencionalidad, enfoca las oraciones que se dan sin fuerza asertiva, es decir —y Scruton invoca explícitamente a Frege— las oraciones que tienen sentido pero no referencia, como es el caso de  $p$  en «Supongamos que  $p$ », «Es posible que  $p$ », « $p$  implica  $q$ », «Deseo que ocurra  $p$ », «¿Qué pasaría si sucediera  $p$ ?». Como se ve, el “pensamiento no afirmado” de Scruton ha resultado ser idéntico a la creencia de segundo orden, o creencia subordinada a una metacreencia. Su rotunda formulación de que «la vida mental de la imaginación (es) bastante diferente a la de la creencia» (p. 128), nosotros, pues, la aceptamos como buen reflejo de la teoría de Scruton sólo si añadimos a “creencia” la especificación “de primer orden”. Antes de dejar a este autor, recojamos la observación que fluye en él, como en cualquier lector, tras enumerar los distintos casos de  $p$ , y que llegará a ser muy importante en nuestra Segunda Parte, cuando estudiemos el juego simbólico: «Sin duda, muchos de nuestros procesos de pensamiento más complejos son de esta clase, o sea, son pensamientos no afirmados, no dotados de fuerza asertiva» (p. 88).

Frente a esa solución que, aunque con distintos matices hemos visto repetirse en Schaper, Walton y Scruton, nosotros nos preguntamos si acaso esa creencia de segundo orden, separada de la tierra firme del convencimiento, puede tener alguna eficacia causal sobre las emociones. Es verdad que las emociones de las que estamos tratando son atípicas o quasi-emociones, pero de todos modos tienen una realidad indudable tanto subjetivamente como en sus efectos observables —gestos, lágrimas, taquicardia...—. Esa crítica y esa pregunta las encontramos, las hemos recogido, en Boruah,

1988,<sup>8</sup> y en Currie, 1990.<sup>9</sup> Atendamos a cada uno de ellos.

En el libro de Boruah se da una mezcla curiosísima. Por un lado, critica con enorme agudeza tanto (p. 74) las que él llama teorías reformistas, a saber, las de Schaper y Walton, como también (p. 94) la que él, frente a lo que nosotros hemos hecho, aísla llamándola radical, a saber, la de Scruton. Pero, por otro lado, no ve que su propia teoría es vulnerable a justo la misma clase de crítica. Boruah perfila, en efecto, la noción de creencia evaluativa, o creencia acerca de qué es lo que hace entristecedora una situación. «Es la creencia evaluativa la que le permite a uno ver la situación descrita como infortunada y lamentable. Y es la combinación de creencias evaluativas e imaginación lo que da como resultado las emociones del lector de ficción» (p. 102). Naturalmente se pregunta a continuación «¿Por qué la creencia evaluativa no es causalmente ociosa cuando está disociada de la creencia existencial?» (*ibidem*). Su respuesta es que «creencias evaluativas e imaginación están tan íntimamente unidas que el segundo elemento, o sea, el pensamiento imaginado o no dotado de fuerza asertiva, queda, por decirlo así, "saturado" por la creencia evaluativa (...), queda provisto de un contexto "de vida real"; y como una consecuencia de esa peculiar interacción, la ficcionalidad de lo que es imaginado es "puesta entre paréntesis".» (p. 103). Pero ahí Boruah está olvidando que es la creencia evaluativa la que necesitaría en el marco explicativo que él sigue, un respaldo sólido, una tierra firme. El problema ha estribado siempre, recordemos, en que las creencias provocadoras de la emoción eran vapores mentales sin conexión con la tierra firme del convencimiento. Y eso es lo que siguen siendo bajo el rótulo de creencias evaluativas. ¿Cómo, entonces, va a pretender Boruah que la firmeza y verdad de segundo orden de las creencias evaluativas saturen o den fuerza causal a lo imaginado, cuando sucede justo al revés, es decir, que las creencias evaluativas son precisamente internas a lo imaginado, y, por tanto, meros despliegues de detalle de los desarraigados vapores mentales?

Al final de su quinto y último capítulo, Boruah parece dar un giro: se da cuenta, en efecto, de que dos espectadores pueden compartir justo la misma combinación de creencias evaluativas e imaginación, y, sin embargo, uno de ellos puede emocionarse profundamente. y el otro, en cambio, permanecer frío (p. 108). En las poquísimas páginas que le quedan de libro, no puede hacer ya

mucho para responder a la interesantísima nueva cuestión. Con todo, enfocando la noción de empatía, se queja, yo diría que con toda justicia, de que ahí encontramos un mero nombre para el fenómeno, no una explicación, o, más exactamente, de que no encontramos nada explicativamente útil a menos que intentemos precisar y cualificar tal noción. Y, en lo que a mí me parece una idea que, aunque insuficiente incluso como planteamiento de partida, apuntaría hacia el cuadrante correcto, Boruah añade : «El espectador se emociona al adoptar el punto de vista psicológico del personaje, al mirar el mundo como aparece ante el personaje, al imaginarse el espectador a sí mismo como el sujeto inherente en esa perspectiva, y en definitiva, al conseguir una percepción "interna" de los estados mentales del personaje» (p. 111); «y la emoción será tanto más profunda cuanto más se centre el espectador en un único personaje» (p. 116-117). Para resumir la conclusión que saco de la lectura de Boruah, 1988, diré, primero, que me solidarizo plenamente con su crítica a lo que yo llamo soluciones basadas en la creencia de segundo orden; segundo, que su propuesta central es en mi opinión una más —exactamente una cuarta teoría, tras las de Schaper, Walton y Scruton— basada en la creencia de segundo orden; tercero, que, como consecuencia, él, como los autores precedentes, deja sin resolver la paradoja (sus ocurrencias tardías tampoco lo logran, al menos en el punto, previo a todo, en que él las deja).

Currie, 1990, hace de la propuesta de Walton una crítica en el mismo sentido que las lanzadas por Boruah y asumidas por nosotros. Pero añade una sugerencia muy interesante, que precisamente es análoga al intento quizá más reciente de explicar el juego simbólico. Por eso, aplazaremos su crítica hasta la Segunda Parte, cuando la volvamos a ver en autores de psicología evolutiva. Aquí sólo vamos a transcribir el párrafo de Currie: «Según Walton, mis sentimientos están causados por mi creencia de que es *make-believe* (operator) que la protagonista está en peligro. Según mi propuesta, en cambio, esos sentimientos están causados por mi *make-believe* (actitud) de que la protagonista está en peligro. Hay al menos una razón para preferir mi propuesta. Lo que es parte de la historia es, recordémoslo, que la protagonista está en peligro, no que es *make-believe* que lo esté. Si adoptáramos la propuesta de Walton, tendríamos que decir que el lector no toma actitud alguna hacia las proposiciones de la historia, sino que en vez de ello, la actitud de creencia

hacia las proposiciones en las que las proposiciones de la historia están incrustadas. Y entonces no podríamos explicar cómo la novela puede causarnos un sentimiento fuerte (¿Acaso cuando queremos distanciarnos a nosotros mismos del agobio emocional no nos es útil el recurso de recordarnos a nosotros mismos que todo aquello es *make-believe*?)» (Currie, 1990, p. 210). Como se ve, la crítica de la explicación basada en la creencia de segundo orden repite la que ya conocemos. Lo que —más adelante, ya se sabe— tendremos que aclarar es qué puede ser exactamente el *make-believe* entendido, no como creencia supraordinada, no como operador sintáctico que incruste la historia en el interior de la burbuja de los vapores desarraigados, sino, en vez de ello, como actitud.

## SEGUNDA PARTE

Para pasar revista a las principales propuestas sobre el juego simbólico infantil, quizá sea lo mejor empezar con la de Leslie, 1988, para después exponer tanto las contundentes impugnaciones que de ella se han hecho, como también algunos aspectos de teorías más antiguas en los que quizá convenga volver a fijar la atención. Tanto la propuesta de Leslie como la alternativa que entreven sus críticos (de éstos nos centraremos ante todo en Harris y en Lillard), y en general el enorme interés que con la década de los noventa se ha despertado por el juego simbólico, es fruto del enfoque de la “teoría de la mente” (o teoría que el sujeto, niño o adulto, tiene de la mente propia y ajena). Y también ha sido hecho posible —ese interés, y ese multiplicarse las propuestas, quiero decir— gracias a que aquella valoración cognitivamente negativa que Piaget había hecho del juego simbólico ha ido perdiendo influencia. Aunque, para que estas líneas introductorias no resulten injustas por omisión, habría que anunciar ya aquí que el declive de la teoría piagetiana sobre el juego ha tenido, al lado del mencionado efecto beneficioso de permitir la reevaluación de ese rasgo infantil universal y omnipresente, también un efecto perjudicial en cuanto que ha hecho caer en el olvido algo que no lo merecía en absoluto, a saber, la explicación no evaluativa que Piaget dio del juego simbólico.

Antes de empezar, recordemos la paradoja que, al no habersele encontrado remedio en ninguna de las propuestas revisadas en la Primera Parte, sigue cerniéndose sobre las emociones ante la ficción.

Tales emociones son explicables sólo si se dan en el sujeto simultáneamente dos creencias que es imposible que se den a la vez en una misma conciencia. ¿Por qué ha sido conveniente recordar eso? Pues porque en el juego simbólico nos volveremos a topar con el mismo problema.

He aquí cómo lo formula Leslie, 1988,<sup>10</sup> p. 22-23: «Desde muy pronto —desde los dos años— los niños comprenden, tanto en su juego individual como en el compartido, la “realidad” alternativa del juego simbólico (el caballo galopando por un campo, p.e.), y son a la vez capaces de referirla a la realidad literal (la escoba y el pasillo de su casa) de lo que están viendo. ¿No está el niño representando modelos alternativos y contradictorios de la misma situación?» Lo que Leslie propone es relacionar esta habilidad con aquella otra responsable del éxito en la tarea de la “creencia falsa”, a saber, con la captación de una creencia distinta a la que sobre lo mismo uno alberga. Como se ve, es exactamente lo mismo que los intentos que en la Primera Parte rotulamos como basados en los dos órdenes o niveles distintos —el de la metacreencia y el de la creencia—. Pero para Leslie este camino es mucho más duro y arriesgado. En efecto, los niños fracasan en la tarea de la “creencia falsa” hasta los 4 o 5 años. Como no se pueden identificar dos habilidades separadas por ese desfase cronológico, Leslie se ve obligado a unos esfuerzos que se ahorran quienes proponían la metacreencia para el problema de las emociones ante la ficción. En realidad, él, más allá del asunto particular de cómo se relacionan juego simbólico y creencia falsa, busca defender la teoría innatista de Fodor —el *mentalese*, con sus símbolos y su sintaxis, que sostendría toda adquisición de los lenguajes naturales—. Insiste, pues, en que «el juego simbólico requiere el dominio de exactamente las mismas estructuras lógicas que la comprensión de los estados mentales como tales estados mentales (...) Hay un profundo isomorfismo entre el juego simbólico y las oraciones que informan acerca de estados mentales (...) El mecanismo común subyacente es una parte importantísima de la base innata específica para el desarrollo de la teoría de la mente. La diferencia entre las dos tareas estriba en que en el juego, el modelo mental alternativo es sólo estipulado o inventado por el mismo niño o, si no, por alguien que, exagerando sus acciones, o incluso contándoselo al niño, le comunica claramente que está jugando. En cambio, en el caso de la creencia falsa, el niño ya no

encuentra las cosas servidas en bandeja, tiene que hacer inferencias más difíciles» (pp. 23-25).

Los autores no encuadrados en la tendencia innatista se resisten a esa homologación entre el juego simbólico y la sofisticada capacidad de la metacreencia. Más aún, muchos opinan —muy sensatamente, diría yo— que una metacreencia intrapersonal como es la que en definitiva sería el juego simbólico para Leslie, representa una conquista aún más compleja y tardía que la metacreencia interpersonal involucrada en la tarea que se empieza a dominar dos años después del juego simbólico. Pensemos, sobre todo, en que el niño puede oír, e incluso participar él, muy pronto en secuencias como —«¡Manolo!»—, —«Manolo no está»—, donde literalmente le salta a los oídos la creencia falsa del primero de los hablantes. En cambio, no hay nada parecido para la metacreencia intrapersonal: recuérdese que la creencia propia anterior ya constatada como falsa es olvidada por el niño al menos hasta la edad en que empieza el éxito en la falsa creencia.<sup>11</sup>

¿Qué explicaciones se han propuesto como alternativa a la de Leslie? En Harris y Kavanaugh, 1993,<sup>12</sup> p. 76, tras un explícito rechazo del modelo de Leslie, leemos: «El modelo que nosotros proponemos es mucho más conservador. Los niños pueden ser capaces de juego simbólico, tanto individual como compartido, sin que por ello diagnostiquen el estado mental de su compañero de juego o el suyo propio. El niño sólo tiene que figurarse qué es la situación de *make-believe* y actuar en consonancia. Comprende que el juego de *make-believe* envuelve acciones de mentirijillas, pero esa comprensión no necesita estar basada en un diagnóstico del estado mental que subyace a tales acciones». En p. 78, resumen claramente su postura estos dos autores: «Así pues, nosotros, en completo acuerdo con Lillard, 1992, argüimos que, cuando los niños reconocen que alguien está derramando un líquido de mentirijillas más bien que un líquido real, están reconociendo una forma distintiva de acción más bien que un punto de vista mental distintivo». Este intento de Harris y Kavanaugh habrá ya recordado al lector la crítica que Currie hacía a Walton, en el sentido de que el *make-believe* entendido por Walton como operador, o dicho de otra forma, como subordinador que confina a su subordinada en el rango de los vapores mentales desarraigados, debía ser reformulado como actitud, como la actitud de no tomarse aquello en serio. Pero con ese recurso ¿se

consigue hacer frente a la paradoja? ¿Acaso esa acción de mentirijillas, esa actitud de no tomarse las cosas en serio, logra desvincularse de un modelo correspondiente de realidad alternativa? ¿Será verdad que ya se ha desterrado la incómoda necesidad de afirmar que dos advertencias de realidad, dos creencias, incompatibles se dan simultáneamente en el mismo sujeto?

Leamos la crítica que del intento de Harris y Kavanaugh hacen Wellman y Hickling, 1993<sup>13</sup>, p. 98-99: «Jugar a que algo es real es semejante a actitudes mentales del tipo de creer que algo es real. Como mínimo, hay, tanto en el creer como en el juego simbólico, quien tiene una actitud —de creer o de fingir— acerca de un estado de cosas (...) En el juego simbólico, el niño adopta una cierta postura respecto a sus acciones: asume que son ficción, las exagera o pone en escena de una manera particular, las acompaña de sonrisas de enterado, da a los compañeros de juego instrucciones de representación "Tú le das de beber al osito", "Tú eras la mamá". Por eso, la propuesta de Harris y Kavanaugh de confinar el juego en el terreno de la actividad no mental alza serias dudas». A mí me parece acertada la puntualización de Wellman y Hickling: no hay juego simbólico si el niño no tiene a la vez advertencia de su entorno real y de su entorno fingido, si no tiene los dos simultáneos flujos de conciencia. Por mucho que se quiera huir de la propuesta de Leslie —de su tener que admitir el innatismo y de su dejar inexplicadas las emociones que se experimentan ante el entorno fingido—, no se puede caer en un reduccionismo casi conductista, ni siquiera en el momento aislado de rechazar la "metarrepresentación" de Leslie, que es —seamos justos— el único momento en que Harris y Kavanaugh podrían ser acusados de ello.

Habría que conseguir un punto medio hay entre esos dos extremos. Ese deseo lo encontramos en Wellman y Hickling, 1993, p. 99: «Nótese que no es necesario que los niños al principio comprendan el juego simbólico como una actitud equivalente a la de "creer", pero sin embargo comprenderían algo esencial acerca de ello». ¿En qué consistirá exactamente ese algo?

Tenemos, pues, dos interrogantes que seguramente apuntan a lo mismo. Por un lado, hay que hacer frente a la paradoja de Redford, que sigue, recordemos, urgiéndonos a explicar cómo es posible que sin caer en una contradicción irracional el espectador de ficción lleve en paralelo en su mente los dos mundos y se sienta instalado a la

vez en dos modelos de realidad incompatibles. Por el otro lado, en esta Segunda Parte hemos visto que se necesita una explicación del juego simbólico como fenómeno indudablemente mental, sí, pero también libre de complejidades inatribuibles a un niño de dos años.

### TERCERA PARTE

Para salir de este aprieto quizá convenga atender a lo que sobre la génesis del juego simbólico expuso Piaget, 1959.<sup>14</sup> No nos dejemos impresionar por el erróneo juicio evaluativo que él dio del juego, y recojamos la trayectoria evolutiva que él trazó desde los grados inferiores de imitación hasta el juego simbólico. Recordemos que la necesidad de distinguir y profundizar en las distintas clases de imitación es lo que sacamos en claro de aquello que llamamos ocurrencias tardías de Boruah, 1988, en donde se nos urgía a la tarea de precisar y dar contenido al término, por ahora explicativamente inútil, de "empatía".

La imitación del cuarto estadio consigue dominar movimientos ya ejecutados por el sujeto, pero de manera invisible para él: esta descripción de Piaget encaja con el encaje cinestésico-visual, estudiado por Gallup, 1985,<sup>15</sup> y Mitchell, 1992,<sup>16</sup> 1993,<sup>17</sup> y que —dato que a mí siempre me ha fascinado— aparece en el reino animal sólo a la altura de nuestros afines genéticos mas cercanos, los chimpancés, y es además el único criterio por el cual la inteligencia de éstos destaca rotundamente frente a la de los demás animales. En su minucioso diario de observaciones Piaget nos va mostrando cómo poco a poco el niño va p.e. aprendiendo que su oreja sentida, pero no vista, "va con" con la oreja del modelo, vista, pero no sentida. A mi entender esa interpretación piagetiana no ha quedado invalidada por los hallazgos de Meltzoff<sup>18</sup> de imitación de movimientos no visibles en el propio cuerpo a edades asombrosamente tempranas, en recién nacidos incluso. En efecto, la significación emocional de algunos gestos intensos se transmitiría en virtud de un mecanismo innato destinado a aprovechar una capacidad que —esto está demostrado— aparece muy pronto, la de seguir la mirada de la madre. Ese contagio emocional que proporcionaría al niño una copia de urgencia de la clasificación maternal del entorno (una "referencia social", como se le ha llamado) no debería confundirse con la imitación basada en el encaje cinestésico-visual, a la que, por tanto,

podemos seguir considerando una conquista de alto rango, un verdadero prólogo de lo exclusivamente humano.

El quinto estadio según Piaget llega cuando la mencionada capacidad de imitación de movimientos no visibles en el propio cuerpo se atreve con pautas motoras nuevas para el sujeto. Notemos en primer lugar que el aprendizaje imitativo de pautas motoras nuevas para el sujeto viene a significar la entrada a la cultura. Y en segundo lugar, notemos también que el aprendizaje de pautas motoras que sean nuevas en sí mismas, y no sólo en razón de su aplicación a un contexto nuevo, está fuera del alcance de todos los simios, incluidos los chimpancés (Tomasello, 1993,<sup>19</sup> no ha encontrado fundamento alguno para atribuirles ese aprendizaje motor genuino —o “aprendizaje cultural”, como, para distinguirlo de los aprendizajes meramente “sociales” por “subrayado de estímulo” o por “emulación”, él lo llama—). Como se ve, hay indicios de que la trayectoria propuesta por Piaget, además de ser acertada, estaría incidiendo en una dimensión muy importante y crucial. Pero todavía en el quinto estadio la imitación de pautas motoras nuevas es sólo germinal: los titubeos constantes, la falta de fluidez, indican que la tarea imitativa se emprende sin tener elaborado el plan, la melodía premotora. En cambio, en el sexto estadio se da sin titubeos la imitación de movimientos complejos que nunca antes habían sido realizados por el sujeto y que involucran partes no visibles del propio cuerpo. Y simultáneamente aparece la imitación en diferido (doce horas, p.e., después de la escena modelo) de un movimiento nunca antes realizado. Los dos hechos autorizan a Piaget a proponer una imitación interior que se habría dado ante la escena modelo y que no sólo proporcionaría el aprendizaje de la antes desconocida pauta motora, sino que sería también el recurso controlable a voluntad mediante el cual el modelo completo, incluida su parte exteroceptiva, o, lo que es lo mismo, no controlable en primera instancia por el sujeto, puede ser evocado tan voluntariamente como los movimientos de control central.

¿Por qué el imitar sólo un movimiento simple o postura, incluso si se trata de un movimiento no visible en el propio cuerpo, será tan fácil comparado con el imitar latente o interiorizadamente una pauta motora compleja? ¿Por qué lo primero aparece en el cuarto estadio y en los chimpancés, mientras que lo segundo necesita todo un estadio de preparación balbuciente antes de surgir en el sexto estadio?

Esta pregunta podría, propongo, empezar a responderse si se considera que el planificar el segundo movimiento de la pauta, o cualquier otro posterior, tiene que hacerse, no desde la situación y postura reales del sujeto, sino desde un punto de partida que éste sólo puede imaginar, es decir, desde la resultante del movimiento anterior, que en ese momento no está todavía hecho, sino sólo planificado. El sujeto, pues, tendrá que llevar cuenta no sólo de su situación real, sino también de la situación en la que imaginariamente se halla. Para evitar el caos, esas dos advertencias simultáneas tendrán que ser llevadas por separado.

¿Una en cada hemisferio? Recordemos que lo novedoso de la especialización hemisférica humana estriba en que las tareas, en vez de distribuirse con arreglo sólo al criterio contralateral, lo hacen con arreglo a un criterio que tiene que ver con el aprendizaje imitativo de pautas motoras complejas: todas las pautas motoras que deben su forma a la imitación, no sólo las articulatorio-fonéticas, sino todas las aprendidas, aun cuando se hagan con la mano torpe del sujeto, son incumbencia exclusiva del hemisferio izquierdo, mientras que las pautas no aprendidas, no culturales, incluso aquéllas de ese tipo que, como las entonatorias de petición o llamada, pertenecen por derecho propio al lenguaje, son patrimonio del hemisferio derecho. Por eso, parece atinado —sugiero— poner la causa de la especialización hemisférica humana en una necesidad, y más concretamente en una necesidad de mantener separadas dos cosas, que surgiera junto con, y en el seno de, la imitación de grado superior o aprendizaje cultural. El que la especialización hemisférica humana, rasgo, como se sabe, con el que no se nace, se constituya (aunque todavía por muchos años siga siendo reversible en caso de lesión) justo por la edad en que se alcanza el sexto estadio de imitación y con ello las primeras destrezas propiamente lingüísticas, es asimismo un dato que, aunque aislado sería irrelevante, puede convertirse en indicio favorable cuando sumado a las anteriores consideraciones. Pero es la separación entre las dos advertencias simultáneas el punto que a nosotros nos interesa. Independientemente de si resulta o no acertada la anterior sugerencia de vincular esa separación con la redistribución hemisférica humana, de cualquier modo, nosotros ya hemos conseguido lo que buscábamos cuando nos volvimos a la teoría piagetiana que ubica el juego simbólico dentro de la trayectoria evolutiva de la imitación.

Pero es hora ya de recordar que el juego simbólico es una imitación en diferido, imitación, pues, real y no sólo interior. ¿Para qué puede entonces servirnos lo que hemos inferido respecto a la imitación latente? ¿Qué tiene que ver con el juego simbólico aquella separación de las dos advertencias simultáneas? Reanalicemos qué era exactamente lo que el sujeto ha de imaginar en los momentos intermedios de su imitación interior. Dijimos que era el resultado de la imaginada pulsación motora anterior. Pero ese resultado, nótese, no puede entenderse constreñido sólo al aspecto interno de lo cinestésico-postural. Para saber ejecutar después útilmente esa pauta motora, el sujeto tiene que aprender que una determinada pulsación motora sólo podrá ejecutarse cuando se haya alcanzado el contacto con tal objeto, o se haya dejado atrás tal otro; es decir, la imitación interior de un movimiento funcional deberá incluir instrucciones que lo conecten con el entorno. Esto no sería en realidad sino la glosa y explicación detallada de la propuesta de Piaget acerca del origen de la evocación o imagen visual. La evocación de lo exteroceptivo, esa evocación que en una primera instancia era imposible de controlar, pasa —nos dice Piaget— a estar bajo control del sujeto cuando queda ligada al aprendizaje de una pauta motora que puede ser reproducida en adelante voluntariamente. Y esa ligazón se establecería —añadimos— porque sin ella el aprendizaje de la pauta motora no sería funcional.

Ahora bien, si en la imitación latente que, inmediata a la escena modelo, tiene lugar ante el mismo escenario, la parte que ha de ser imaginada es ante todo la "motora libre de contexto", en el juego simbólico, en cambio, que es imitación en diferido y, en consecuencia, en escenario distinto al del modelo, el trabajo imaginativo sólo ha de dedicarse a la evocación de lo exteroceptivo. Hay, pues, diferencia entre la imitación interior, que es donde empezamos a proponer las dos separadas advertencias, y el juego simbólico, que es el fenómeno que ahora mismo nos interesa. Pero el rasgo de incluir dos advertencias separadas se vuelve a encontrar en el juego simbólico. La pauta motora desplegada realmente en el juego recrearía así, en el seno de la advertencia que el niño dedica a la imitación, el entorno de la escena modelo. Pero como ese entorno recreado no coincide con aquél en que realmente está el niño en ese momento y al que por supuesto tiene que seguir dedicando advertencia, aparecen también aquí, en la imitación desplegada propia del

juego simbólico, dos advertencias que han de estar separadas so pena de confusión y caos.

Y con esto ya podemos proponer que el juego simbólico no consiste centralmente en jugar a que la escoba es caballo, o el plátano, teléfono; eso es lo de menos, y de hecho, hay juegos simbólicos carentes de objeto significante (un tipo completo de juegos con tal carencia, si, como sugiero, la repetición de conversaciones adultas que se da en el "habla de cuna" es incluida en la categoría de juego simbólico, o, lo que es para nosotros lo mismo, en la categoría de imitación en diferido que evoca el entorno exteroceptivo ligado a la escena modelo<sup>20</sup>). A lo que en realidad se juega en el juego simbólico es a ser otro que está en un lugar diferente al de uno, a ser el que galopaba por el campo, o la mamá que acuesta y arroja a sus niños...

¿Cómo hay que entender ese "ser otro" en el juego simbólico? ¿Es lo mismo en el juego que en otros procesos humanos? A eso precisamente nos dedicaremos en la Cuarta Parte: a intentar poner orden en ese auténtico cajón de sastre que por ahora es el "role-taking" (o la empatía, o el descentramiento, o varios otros rótulos, que terminología es lo que hay de sobra). Sería maravilloso, en efecto, poder esbozar una jerarquía evolutiva y distinguir, primero, lo que consiguen los chimpancés, segundo, lo que, inaccesible para ellos, sería aún periférico respecto a lo esencialmente humano, y tercero, el descentramiento que coincidiría con la conciencia exclusivamente humana, tanto en el sentido de autoconciencia como de conciencia moral: todo eso tan maravilloso soy incapaz de llevarlo a cabo, claro está, pero quede aquí mi recomendación más apasionada acerca de tal tarea, que no es sólo interesante —eso lo ha sido siempre—, sino que seguramente es ahora por primera vez una tarea emprendible<sup>21</sup>.

Para dejar ya el asunto del juego, hagamos balance. Al recolocar el juego simbólico dentro del desarrollo de la imitación, hemos encontrado el modo de escapar de la paradoja. En efecto, las dos advertencias simultáneas serían incompatibles si, y sólo si se dieran en el mismo sujeto, pero esa condición es la que falla. El niño en el juego simbólico no siente como un único sujeto, sino como dos —él mismo, que está donde está, y aquel otro al que está imitando y que estaba en tal otro lugar—. La clave de que una conducta pueda ser considerada juego simbólico estribaría, repito, en que en ella haya,

so pena de confusión y caos mental, que mantener separadas dos advertencias —de sendos y diferentes movimientos, o también entornos—.

Pero lo que tenemos que ver ahora es si las diferencias entre juego simbólico y emocionada lectura de ficción autorizan el traslado de esa solución de la paradoja desde el terreno de los juegos infantiles al de su formulación originaria. ¿Cómo se relaciona la imitación con la lectura emocionada de ficción? ¿A quién imita el lector? ¿Imita al narrador, al protagonista, a cualquier personaje que en ese momento esté actuando? En el nivel más general, yo diría que el receptor lingüístico, tanto oyente como lector, al comprender el mensaje recibido, lo hace siempre a base de imitar la conducta lingüística completa del hablante (imitarla con sus por qué y para qué equivale a hallar la interpretación más relevante, incluido el llamado subtexto<sup>22</sup>). Pero si el hablante, en nuestro caso, el narrador, enfoca con su atención —con el tipo de atención en que consiste la imitación latente— la actuación o peripecias de alguien, el oyente o lector imitará también ese enfoque del hablante, y pasará, pues, a imitar al personaje. Y sobre la pluralidad de los personajes, creo que debemos remitirnos a la observación de Boruah, 1988, p. 116, arriba citada: «Tanto mayor será la pena por la suerte de Desdémona, cuanto más se haya centrado el espectador en ese personaje». Las intervenciones de Oteló serán, ellas también, imitadas por ese espectador que nos describe Boruah, pero esa imitación buscaría serlo fundamentalmente de la imitación-comprensión que lleva a cabo (o llevaría si se diera ese caso en la ficción) la oyente Desdémona. La pluralidad de puntos de vista presentes en una obra de ficción es, ya se sabe, un asunto muy importante literariamente, pero nosotros lo dejamos aquí: recuérdese que sólo nos interesa en relación con las emociones del lector. En definitiva, proponemos que la imitación, independientemente de los variados y múltiples empotramientos con que pueda darse, está siempre presente en las emociones del lector / espectador de ficciones. Y —último paso— proponemos también que la imitación llevada a cabo por ese lector / espectador, a pesar de no tener parte ninguna muscularmente desplegada y de diferenciarse así de la que se da en el juego simbólico, con todo, desempeña en la resolución de la paradoja el mismo papel que le hemos atribuido a la imitación lúdico-simbólica.

## CUARTA PARTE

Hasta aquí hemos dejado pasar sin crítica o hemos omitido las constantes identificaciones entre arte y ficción que aparecen en los autores que han estudiado el tema de las emociones ante la ficción. Pero ya es hora de protestar. ¿De verdad consideran esos autores una obra de arte a todo culebrón que haga llorar a los televidentes, a cualquier folletín decimonónico, a los cantares de ciego...? A mí me gustaría reservar el calificativo de arte para designar sólo aquello que contuviera hallazgos creativos, elaboración no rutinaria. Pero la cuestión terminológica es lo de menos: llámese arte a cualquier ficción o artificio, pero renúnciese entonces a la connotación de respetabilidad y de proceso superior que acompaña al uso restringido del término, y déjeselo reducido al nivel de un entretenimiento no más exigente que la universal y asimismo entretenida cháchara de chismorreos.

Pero en esto debemos acudir de nuevo al asunto del juego simbólico. Pues, como antes (recuérdense las propuestas en clave de metacreencia), también aquí, este término de comparación, este análogo tradicionalmente invocado, va a servirnos para agrandar y agravar los problemas. En efecto, los estudiosos postpiagetianos vienen recurriendo a la identificación entre ficción y arte, y lo hacen no por ocurrencia casual, sino impulsados por una urgente necesidad. Veamos. Hoy hay acuerdo general en rechazar la evaluación negativa que Piaget hizo del juego simbólico; las vagas veleidades freudianas que estaban por debajo de aquella evaluación han sido ya completamente aventadas. Y la universalidad y omnipresencia del juego simbólico infantil exigen atribuirle a éste un papel importante de preparación de alguna capacidad humana nuclear y fundamental. Dado que el gusto por la ficción es con toda verosimilitud una prolongación adulta del juego simbólico (con el que comparte el ser una estimulación supranormalmente barata —nada de riesgos ni excesivos gastos de energía—, pero a la vez eficazmente disipadora del aburrimiento), se comprende muy bien la complacencia con que, p.e., Harris y Kavanaugh, 1993, p. 85-86, citan los muy recientes libros de Walton y Currie y asumen la práctica indistinción entre ficción y arte que aparece en esos dos estudios sobre la ficción (A los dos nombres de Walton y Currie nosotros, ya se sabe, podríamos añadir otros más —Scruton, Boruah, Schaper...—). Si el arte

fuera la derivación adulta del juego simbólico, entonces ya podrían los psicólogos postpiagetianos dar por resuelto el intrigante problema de cuál puede ser la funcionalidad evolutiva de esa conducta infantil tan obstinadamente universal y omnipresente.

Nosotros hemos rechazado esa solución. Tenemos, pues, cierto deber moral de enfrentarnos al problema que hemos reabierto. Y para ello vamos a volver a nuestra estrategia anterior, a saber, la de ubicar el juego simbólico, y su permanencia adulta bajo la forma de gusto por la ficción, dentro de la trayectoria evolutiva de la imitación. ¿Hay algún estadio de la imitación que sea superior al estadio representado por el juego simbólico o la ficción? Si lo hay, el prepararlo, el servirle de escalón previo, sería claramente la función de esa aparentemente inútil actividad que es el juego simbólico.

Para abordar el asunto, podemos recoger unas líneas de Scruton que atienden a un paisaje que hasta ahora no había aparecido en el presente trabajo. En Scruton, 1974, p. 131, se plantea la pregunta de cómo podríamos juzgar la sinceridad de quien nos asegura que se ha emocionado profundamente al leer una novela sobre un pobre huérfano. Y el autor sugiere que debemos atender a «la conducta subsiguiente de esa persona en contextos de la vida real, y no estéticos», debemos asegurarnos de que no dejará de sentir ternura, y de mostrar la conducta consecuente, ante un huérfano real: «Hay una conexión no contingente entre las emociones imaginadas y la conducta en la vida real». Es decir, Scruton parece opinar que las almas verdaderamente sensibles ante la ficción son ni más ni menos que las personas capaces de sacrificarse y fastidiarse por su prójimo real. Pero ¿acaso no conocemos a personas que se dedican a llorar con el culebrón de la tarde mientras dejan todo el fregado del almuerzo a un familiar menos sensible y emotivo? Creo que la experiencia cotidiana basta para que nos rebelemos contra la nueva identificación que se acaba de presentar.

Compasión con el personaje de ficción, y compasión con el prójimo que tenemos delante no son la misma cosa. Pero ¿no tienen acaso algo que ver lo uno con lo otro? ¿No hay un factor común de imitación, descentramiento, o asunción de rol? Y entonces, ¿en qué estriba la diferencia? ¿Cuáles son los límites de ese dedicarse a “ser otro” que se da en el juego simbólico y en la ficción, y que sería compatible con el egoísmo más cerrado? Cuando, niños o adultos, jugamos a “ser otro”, estamos jugando a estar en otras coordenadas

espacio-temporales, en otras circunstancias familiares o sociales, distintas a las nuestras, pero con nuestro propio yo; es decir, la identificación con el personaje al que se juega es total y absoluta, pues todo se reduce a nuestro propio yo bajo la capa de ese personaje. En cambio, ante una persona real que comparte nuestro mundo, hay siempre una colisión entre nuestros pensamientos e intereses y los de ella. En este caso, a diferencia de lo que pasa en el juego infantil, y en la ficción, o juego adulto, los pensamientos e intereses que vamos captando, no los podemos asumir fluidamente. ¿Por qué? Pues porque tratan acerca del mismo mundo respecto al cual nosotros tenemos nuestros propios pensamientos e intereses. Sólo tras esa colisión entre el modo como yo y el otro pensamos una misma realidad, sólo entonces, es cuando la imitación o comprensión lo será realmente de otra persona, y no meramente de unas circunstancias distintas a las propias.

Así pues, para la captación del prójimo, es decir, de alguien distinto pero también semejante a uno mismo, el juego simbólico aparecería como una base parcial y meramente preparatoria. Desde luego, con esa base se estaría dando un gran paso adelante. Ya dijimos que sólo cuando aparece la imitación (inaccesible aún para los chimpancés) de pautas motoras que sean nuevas para el sujeto, es cuando se presenta el peligro de confusión, y consecuentemente la necesidad de mantener separadas dos advertencias distintas. Y evidentemente ese mantenimiento separado es requisito indispensable para poder optar —optar libremente— por una doble y simultánea atención a los pensamientos e intereses del prójimo, por un lado, y, a los propios de uno mismo sobre justo la misma realidad, por otro lado—. Pero —repito— ese requisito indispensable no sería suficiente, pues sólo cuando captemos una contradicción, o sea, un desacuerdo acerca de justo la misma realidad, nos desengancharemos a nosotros mismos de aquél a quien estamos imitando. Y esa contradicción, al ser imposible mientras el otro esté en un mundo no conectable con el de uno mismo, lo será, pues, ante cualquier personaje de un mundo que uno considere ficticio.

Por tanto (y con esto dejamos ya la discusión con Scruton, y retomamos al problema de la funcionalidad del juego simbólico), se podría decir que, una vez que se ha constituido la separación entre las dos advertencias, el seguir practicando el juego de que se está en circunstancias distintas a las propias, o sea, el sumergirse en

mundos de ficción, carecería ya de la función preparatoria que el juego desempeñaba en el niño. Seguirá, eso sí, manteniendo su atractivo como estimulación capaz de disipar a un coste supranormalmente barato el aburrimiento, y eventualmente —sólo eventualmente, recuérdese lo que dijimos antes—, podrá ser el material sobre el que operen procesos creativos. Pero la inicial función preparatoria desempeñada por la imitación lúdica resultaría traicionada si, como sucede a veces, esa imitación suplanta a lo que hemos propuesto que es su fruto evolutivo, es decir, a la atención al prójimo. La inmersión adulta en mundos de ficción no sirve, pues, propongo, para justificar explicativamente la universalidad y omnipresencia del juego simbólico infantil. Más bien, puede ser al contrario: la identificación con personajes ficticios llega a veces a torcer el destino evolutivo que en principio espera a ese paso preparatorio que es el juego simbólico.

## NOTAS

- 1 Radford, Colin (1975) «How can we be moved by the fate of Anna Karenina?», *Proceedings of the Aristotelian Society*, supplementary volume, vol. LXIX, pp. 67-80.
- 2 Schaper, Eva (1978), «Fiction and the suspension of disbelief», *British Journal of Aesthetics*, XVIII, pp. 31-44.
- 3 Price, H.H. (1964), «Half-Belief», *Proceedings of the Aristotelian Society*, supplementary vol, XXXVIII, pp. 148-162.
- 4 Walton, Kendall (1978a), «Fearing Fictions», *Journal of Philosophy*, vol. LXXV, pp. 5-27.
- 5 Walton, K. (1990), *Mimesis as Make-Believe*, Harvard U. P.
- 6 Walton, K. (1978b) «How remote are fictional worlds from the real world», *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, XXXVII, pp. 11-23.
- 7 Scruton, Roger (1974), *Art and Imagination*, Methuen & Co., London.
- 8 Boruah, Bijoy, (1988), *Fiction and Emotion*, Clarendon, Oxford.
- 9 Currie, G. (1990), *The nature of fiction*, Cambridge U.P.
- 10 Leslie, A. M. (1988), «Some implications of pretense for mechanisms underlying the child's theory of mind», en Astington, J., Harris, P. and Olson, D., eds. *Developing theories of mind*, Cambridge Univ. Press.

- 11 El olvido de la propia creencia pasada, o sea, ya constatada como falsa, lo han intentado desmentir los proinnatistas P. Mitchell y H. Lacohee (Mitchell, P., 1993, «Realidad y representación del mundo: ¿Una distinción innata?, *Mundo Científico*, 131, 13, pp. 82-83). Pero es un intento fallido que más bien se vuelve en contra del innatismo: el buzón del experimento ¿acaso no tiene como homólogo funcional perfecto y, más aún, como modelo originario y 'ecológico', un oyente al que se le haya contado aquella creencia falsa cuando uno aún la albergaba?
- 12 Harris, P. and Kavanaugh, R. (1993) «Young children's understanding of pretense», *Monographs of the Society for Research in Child Development*, vol. LVIII, 1.
- 13 Wellman, H. M. & A. K. Hickling (1993), *Monographs of the Society for Research in Child Development*, LVIII, 1, 93-102.
- 14 Piaget, J. (1959), *La formation du symbole chez l' enfant*, Delachaux & Niestlé, Neuchâtel.
- 15 Gallup, G. Jr. (1985) «Do minds exist in species other than our own?», *Neurosciences and Biobehavioral Review*, 9, 631-641.
- 16 Mitchell, R. W. (1992), «Developing concepts in infancy: Animals, self-perception and two theories of mirror-self-recognition», *Psychological Inquiry*, 3, pp. 127-130.
- 17 Mitchell, R. W. (1993), «Mental models of mirror-self-recognition: Two theories», *New Ideas in Psychology*, 11.
- 18 Meltzoff, A. N. & Moore, M.K. (1983) «Newborn infants imitate adult facial gestures», *Child development* 54, 702-709.
- 19 Tomasello, M., Kruger, A. and Ratner, H. (1993), «Cultural learning», *Behavioral and Brain Sciences*, 16, pp. 495-552.
- 20 En la categoría de juego simbólico no incluiríamos, pues, el miedo de mentirijillas ante los ataques de la madre o al ser descubierto en un juego de escondite. Ese sentirse sin control de la situación, ese miedo pero sólo de juego, y la risa consiguiente, son mucho más tempranos y no conllevan ni imitación de pauta aprendida ni evocación de entorno. Representarían, eso sí, respecto al verdadero juego simbólico un prólogo, pero meramente pasivo y mucho menos exigente. En efecto, los gestos de ataque el niño los ve y no los imagina, son dirigidos contra él y no contra otros; igualmente, el entorno real es justo el escenario. Es sólo, pues, la confluencia de los rasgos maternos y los gestos de ataque lo que inaugura aquí la mezcla de miedo y sensación de seguridad, mezcla que en este caso parece ser de valoraciones afectivas más que de ninguna otra cosa. De todos modos, al igual que en el verdadero juego simbólico, aquí también es la corriente de mentirijillas la que parece sostenerse sobre capacidades más avanzadas (dominio de las rutinas de búsqueda y encuentro, o de desaparición y surgimiento...), mientras que el sentimiento de fondo, el de seguridad, estaría basado sobre algo mucho más simple, a saber, el reconocimiento de la madre. Pero repitamos la gran diferencia: en este juego temprano no hay peligro alguno de confusión o caos: no se da ni duplicidad de movimientos, ni duplicidad de entornos

a que atender.

21 Tomasello *et alii*, 1993, citado en nota anterior, es un intento en ese sentido: un intento muy valioso, aunque yo disiento -en un «Comentario», aun no publicado- de muchas de sus propuestas. Pero lo verdaderamente importante es que la la tarea está siendo emprendida.

22 Véase mi «Interpretación de preferencias e imitación», *Thémata*, 10, 1992.