

## COLECCIÓN PASAJES

Dirigida por Ricardo Ibarlucía

Comité editorial:

Edgardo Castro, Leiser Madanes,  
Pablo Pavesi, Carlos Pereda, Mario Presas

La colección Pasajes integra el Programa de  
Estudios en Filosofía del Arte del Centro  
de Investigaciones Filosóficas

FI 14 (11 copias)

Jean-Marie Schaeffer

# Arte, objetos, ficción, cuerpo

CUATRO ENSAYOS  
SOBRE ESTÉTICA

Prólogo, traducción y edición:  
Ricardo Ibarlucía

**Editorial Biblos / PASAJES**

El *Gran Robert* enseña que en sus usos canónicos el adjetivo "imaginario" designa "lo que existe sólo en la imaginación, lo que no tiene realidad". El término se referiría, pues, a representaciones a las cuales no corresponde ninguna realidad no mental. La "imaginación" —una palabra que aparece en mi título— sería a su vez el proceso mental que da nacimiento a tales representaciones desprovistas de toda fuerza referencial. Según esta concepción, lo imaginario se define por una especificidad semántica en el sentido lógico del término, una representación imaginaria es una representación cuya clase de correspondencia es de una extensión nula. En términos más actuales, podemos decir que la imaginación es un proceso de producción representacional endógena. Tal proceso se caracteriza por dos rasgos esenciales. En primer lugar, el objeto intencionado a través de la representación no forma parte de la génesis causal de esta representación. En otras palabras, se produce por una autoestimulación del sistema de representación mismo (para hacerse una mejor idea de lo que se trata, basta pensar en los sueños diurnos).<sup>1</sup> En segundo lugar, el proceso de las

1. Una ensoñación evidentemente puede tener una representación exógena (por ejemplo, una percepción o palabras) como factor desencadenante. Por el contrario, lo que pone en escena no es esta representación exógena sino las asociaciones desencadenadas por ella. En

representaciones está cortado de todo "bucle retroactivo" con el universo de referencia establecido por ellas.

Esta manera de definir lo imaginario capta, sin duda, un aspecto importante de los procesos imaginativos. Sin embargo, plantea un problema: si la imaginación se reduce a la producción de representaciones sin fuerza denotativa, no está claro cómo ésta podría tener una función cognitiva, al menos si se acepta —lo cual parece razonable— que una representación sólo puede tener contenido cognitivo si lo que postula o afirma es efectivamente el caso.

Es posible, sin embargo, que este análisis puramente semántico capte sólo un aspecto del estatuto cognitivo de la imaginación. De hecho, continuando con mi lectura del *Gran Robert*, me entero de que el adjetivo "imaginario" también se utiliza en matemáticas para designar números cuya forma general es  $a + bi$ . En esta fórmula,  $a$  y  $b$  son números reales; el resto de  $i$  a su vez se define por la igualdad  $i^2 = -1$ . En otras palabras, los números imaginarios son los que hoy se llaman más corrientemente "números complejos". En este uso, por el cierto, el adjetivo "imaginario" sigue connotando la idea de algo inexistente, ya que "no existen" cuadrados negativos. Y, sin embargo, la "no existencia" de números imaginarios no les impide tener una función cognitiva, puesto que intervienen en los cálculos que ellos mismos producen con números reales. Los números complejos, en efecto, fueron introducidos para permitir una resolución general de las ecuaciones de segundo y tercer grado —ecuaciones que son válidas en el campo de los números reales—. Eso significa —y es lo que me interesa en este ejemplo— que el número imaginario no "ficcionaliza" las operaciones con números en las cuales interviene: deja intacto el estatuto epistémico del proceso cognitivo en el que está encajado. Así, una representación que no se corresponde con objeto real alguno puede ser un elemento indispensable en las

otras palabras, la representación exógena funciona aquí como un simple *stimulus* desencadenante.

operaciones mentales que, a su vez, se relacionan con objetos reales, sin que por otro lado esta representación imaginaria contamine "ontológicamente" el proceso de representación en el que interviene. Siendo lícito extrapolar a partir del caso números imaginarios, se puede plantear la siguiente hipótesis general: en ciertas situaciones, lo imaginario no sólo no nos impide llegar a lo real sino que es una condición indispensable para alcanzarlo.

Esto tiene una consecuencia importante: si en ciertos procesos cognitivos las representaciones imaginarias juegan un rol indispensable, entonces la cuestión del alcance de la representación cognitiva no puede reducirse a la de su fuerza. O, mejor dicho: la pregunta por saber si la representación tiene o no un alcance cognitivo no puede tener una respuesta satisfactoria en el nivel del estatuto semántico de esta representación considerada en forma aislada. La expresión "tener un alcance cognitivo" no designa pues el estatuto veritativo-funcional de una representación aislada sino más bien el rol de esta representación en un modo operatorio específico de las representaciones mentales: el modo cognitivo. En el sentido estricto del término, además, la expresión "alcance cognitivo" debe aplicarse sólo a este modo operatorio, concebido como un proceso mental holístico más que como representaciones individuales. Una representación aislada tiene (o consigue tener) un rol cognitivo desde el momento en que entra como un elemento operatorio en un proceso holístico semejante coronado de éxito. Esto implica que el alcance cognitivo de este proceso está subdeterminado por el estatuto semántico de las representaciones individuales que lo componen y que dicho alcance no puede reducirse a una simple suma del valor referencial de las representaciones individuales del cual se sustraería a las representaciones no referenciales concebidas como parasitación o ruido de fondo.

En otras palabras, los procesos cognitivos ganan al ser analizados como interactivos: un proceso cognitivo es un tipo específico de interacción entre el ser humano y el mundo en el que vive. ¿Qué es este tipo de interacción? Para simplificar,

TEMA 1

1.1

DE F. PROC.  
COGNITIVO

podemos definir la relación cognitiva como una relación en la cual dejamos que el mundo actúe sobre nosotros con el fin de elaborar con él un modelo tal, que nuestras relaciones futuras con este mundo sean más adecuadas que nuestras interacciones pasadas. Lo que importa es que, cuando se concibe la relación desde este ángulo, se la desplaza del campo de una semántica de las representaciones al de un uso específico de las representaciones, esto es, hacia una interrogación de naturaleza pragmática. Ésta es la razón por la que prefiero hablar de la fiabilidad del modelo mental elaborado más que de su verdad: cualquiera sea la manera en que nuestras representaciones están ligadas a lo que representan (pregunta a la que, me parece, no se ha logrado dar una respuesta satisfactoria), la verdadera sanción de su alcance cognitivo reside en el índice de éxito o fracaso de las interacciones futuras con el mundo que modelizan.

Este desplazamiento hacia el eje pragmático tiene una ventaja directa para una mejor comprensión de lo imaginario. Si reducimos las representaciones imaginarias a su estatuto semántico, es decir, cuando nos focalizamos sobre su ausencia de fuerza denotativa, quedamos desposeídos ante una frontera interna de estas representaciones, a saber, aquella que separa los procesos imaginarios que se conocen como tales de aquellos que se ignoran. Definir lo "imaginario" como "lo que sólo existe en la imaginación, lo que no tiene realidad" es proponer la determinación que es indiferente a esta frontera. Ahora bien, el estatuto pragmático de los números imaginarios, por ejemplo, es muy diferente del de las representaciones que se describen por medio de locuciones del tipo "una enfermedad imaginaria", "enemigos imaginarios" o "miedos imaginarios". La aplicación de los números imaginarios implica que se conoce su estatuto imaginario, puesto que ese estatuto determina las reglas de su modo de operación; a la inversa, la enfermedad imaginaria lo es solamente porque no reconoce sus representaciones como imaginarias. El uso lingüístico es de una gran ambigüedad en este sentido. Así sucede que una misma expresión designa, según los contextos, ya una construcción

imaginaria que se conoce como tal, ya una construcción imaginaria cuyo estatuto se ignora. Por ejemplo, la expresión "bestiario imaginario" no tiene el mismo significado si se utiliza para designar al Humpty Dumpty de Lewis Carroll o, por el contrario, al Yeti: en el primer caso nos referimos a una entidad inventada en tanto que entidad imaginaria, mientras que en el segundo hacemos alusión a una entidad que se postula como existente y que es, por tanto, objeto de una creencia seria (o de un rechazo igualmente serio de esa creencia). Abordar los dos tipos de representaciones imaginarias en términos de "lo que existe sólo en la imaginación, que no tiene realidad" neutraliza la diferencia de estatuto que está en la economía y en la dinámica de nuestra vida mental. Sin embargo, David Hume ya había insistido en esta diferencia, pues distinguió entre las entidades imaginarias que funcionan como ilusiones cognitivas (por ejemplo, la noción de causalidad o la noción de un yo unificado) y aquellas conscientemente inventadas como tales y que no desembocan en creencias (las ficciones de los artistas).<sup>2</sup>

Además, podemos expresar la diferencia entre los dos tipos de imaginación aun de otra manera: el estatuto imaginario de las representaciones que se postulan como imaginarias es siempre accesible a la perspectiva de la primera persona (*first-person access*); a la inversa, el estatuto imaginario de las representaciones que ignoran su carácter imaginario sólo es accesible a la tercera persona (*third-person access*). Dicho sea de paso, esto implica que nunca conocemos sino las ilusiones cognitivas de los demás y no las nuestras: por esta razón la "ideología" que condenamos es siempre la del otro y nunca la propia.

Quisiera agregar que si sostengo la hipótesis de una

2. La distinción hecha por Jeremy Bentham entre "entidades ficticias" y "entidades fabulosas" se inscribe en la continuidad de este análisis humeano, con la diferencia importante de que Bentham pone más el acento en el estatuto de las entidades que en la función pragmática de las representaciones (no creencia versus creencia).

potencialidad cognitiva de lo imaginario o de la ficción, no soy partidario sin embargo de una teoría del "todo cognitivo".<sup>30R</sup> Creo, por el contrario, que la reducción de las representaciones a la función cognitiva no está en absoluto justificada. Si dicha reducción está tan extendida, es porque no se distingue con suficiente claridad lo que corresponde a la naturaleza de las representaciones, lo que corresponde a sus propiedades y lo que corresponde a sus funciones. Todas las representaciones poseen la misma estructura intencional, la misma "naturaleza": se definen en tanto relación de remisión, lo que implica que no pueden dejar de postular el objeto a propósito del cual existen. Ser una representación e intencional o postular un objeto es una y la misma cosa. En este sentido, "ser una representación" significa "ser un vector cognitivo", pues "la naturaleza" misma de la representación es ser algo bajo una aspectualidad dada. Pero esto no nos enseña nada acerca de las propiedades semánticas de esta representación, ni en cuanto a su papel ni, por tanto, en cuanto a su "uso". En otras palabras, lo que hace de un proceso de representación dado un proceso cognitivo no radica en el tipo de representaciones (*i.e.*, las representaciones con valor referencial) que elabora y que trata, sino en la función que cumple este proceso en la vida mental. Ahora bien, los procesos representacionales cumplen múltiples funciones y la función cognitiva —es decir, la maximización de su pertinencia informativa— es sólo una entre otras. Del mismo modo como los usos del lenguaje no pueden ser limitados al uso descriptivo, los de las representaciones no pueden ser limitados a su rol cognitivo.

El análisis de lo imaginario en términos de función pragmática concuerda con este carácter polifuncional de las representaciones (por lo menos en el espacio humano), mientras que, si se las reduce a la cuestión del alcance referencial, se presupone implícitamente que su estatuto funcional sólo puede ser cognitivo. Es interesante notar que en este punto tradiciones de pensamiento —por otro lado, tan diferentes como la fenomenología heideggeriana y el naturalismo biológico—, si no coinciden, al menos ponen el

acento en hechos emparentados. Martin Heidegger, como sabemos, hizo mucho hincapié en la irreductibilidad del *In-der-Welt-Sein* en la constitución de una objetividad con función cognitiva. Pensó esta irreductibilidad bajo la figura de la *Angst*, de la angustia, considerada como *Grundbefindlichkeit*, disposición fundamental, y luego, de manera más amplia, bajo la forma de la *Sorge*, de la cura. En el marco de una filosofía naturalista, esta misma irreductibilidad de la funcionalidad de las representaciones a la función cognitiva puede ser pensada a través de la noción de "función endotélica" de las representaciones. La noción de función endotélica designa cualquier uso de los procesos de tratamiento representacional, cuyo éxito o fracaso no se miden en términos de interacción cognitiva con el mundo sino en términos de optimización de la *Befindlichkeit*: por ejemplo, bajo la forma de una disminución de las tensiones entre las representaciones conflictuales y más globalmente bajo la de una gestión óptima de las inversiones afectivas y pulsionales de estas redes.<sup>3</sup> En otras palabras, en nuestras representaciones nunca se trata sólo del mundo; se trata siempre también de "mi mismo", por la razón banal de que este "mi mismo" es en gran parte el resultado —una especie de *by-product*— de las operaciones representacionales. Más de un ser vivo desarrolla universos representacionales complejos, y el buen funcionamiento de esta dinámica de homeostasis interna es vital. Para decirlo en otros términos, uno de los roles mayores de la función representacional endotélica es mantener cierta estabilidad en nuestro sentimiento de ser, sin cesar puesto en jaque por la tensión entre esos modos de ajuste contrarios que son, por un lado,

3. Cualquiera sea la evaluación que se realice de los aspectos propiamente explicativos de las diversas teorías psicoanalíticas, se debe al menos hacer justicia a Freud por haber demostrado que el carácter satisfactorio o no de una representación —y por tanto nuestra inclinación a adherir a ella o rechazarla— no puede ser reducido a su valor cognitivo.

PROBLEMA SIMBOLICO DE LA DEL. E/COMUNICACION Y REPRESENTACION

REPORTE E/IMAGINACION Y VISION DEL MUNDO

la relación cognitiva y, por otro, la relación volitiva. Tal es particularmente la función de las "visiones del mundo" que intentan bien o mal encontrar un compromiso entre lo indeseable y lo inevitable tanto como entre lo deseable y lo imposible. Se podría, en efecto, definir la visión del mundo como constituyendo una red de representaciones que, aunque se refiere al mundo real, se da los medios para escapar en gran parte a las interferencias "nocivas" de experiencias exógenas (y por tanto de representaciones con función verificacional), maximizando las relaciones internas a la red (las relaciones de coherencia representacional) y minimizando los puntos de contacto con las interfaces de entrada del sistema representacional. Al mismo tiempo, la visión del mundo nos pone (parcialmente) al abrigo de las oscilaciones afectivas entre estados eufóricos y disfóricos que la relación sin cesar cambiante entre el contenido de las experiencias exógenas y nuestras necesidades o deseos endógenos no dejaría de otro modo de producir (y que correría el riesgo de inducir un estado de estrés representacional permanente). Más precisamente, toda visión del mundo, y por tanto también la persona que adhiere a esta visión, está inmunizada contra toda sanción de lo real en tanto no cometa el error fatal de dar(se) una traducción actancial y en consecuencia maximizar sus puntos de contacto con las interfaces de salida del sistema representacional. Todos los desengaños de las visiones del mundo —de los que la historia y la actualidad prestan amplio testimonio— resultan de estos usos tan inapropiados como extendidos.

No necesariamente se infiere de esto, sin embargo, que la función endotélica de las representaciones sea siempre de orden compensatorio. Esta función es también un importante factor de redinamización de la vida mental, como sobre todo las representaciones utópicas. Al proyectar contramodelos deseables, las representaciones utópicas nos permiten emanciparnos de la reificación de lo real que es tendencialmente producida por las modelizaciones cognitivas. Desde el punto de vista de la economía vital, uno de los reversos de la modelización cognitiva reside, en efecto, en el hecho de

que tiene tendencia a cristalizar lo real en una objetividad pura que invade poco a poco el sistema representacional. Las representaciones se adhieren entonces de alguna manera a lo que se supone que representan, de modo que su estatuto representacional, y por tanto también su naturaleza aspectual, se tornan invisibles. La representación de lo real se identifica con lo real mismo, que a su vez parece como estar fuera del alcance de toda intervención activa de nuestra parte. Esto se expresa muy bien en la frase "las cosas son lo que son", que es evidentemente una ilusión: ya el simple hecho de representarse una cosa cambia lo real, en la medida en que una representación, sea mental o pública, es también algo real; además, el mismo ser humano es un aspecto de esa realidad que se da en representación, lo que significa que él es una de sus fuerzas causales; por último, lo real es también en una porción no despreciable un real humanizado, y en este campo "las cosas" nunca son simplemente "lo que son" sino "lo que se ha hecho de ellas"; ahora bien, parte de lo que ha sido hecho por la mano del hombre puede también ser deshecho por la mano del hombre. La función de las utopías, luego de esta variedad particular de representaciones imaginarias que son las representaciones contrafácticas, consiste precisamente en compensar —para bien o para mal— los efectos de cristalización excesiva debidos al uso cognitivo de las representaciones: ellas lo hacen proyectando un mundo contrafáctico en el cual esta cristalización es deshecha.<sup>4</sup> Cabe señalar que las utopías no sólo

(la utopía como antídoto del uso cognitivo de la realidad)

4. Lo que precede evidentemente vale sólo para las utopías positivas. Las negativas —por ejemplo, *Un mundo feliz* o *1984*—, que construyen universos altamente indeseables a partir de elementos de la realidad valorados negativamente o experimentados como amenazas, no proyectan ciertamente contramodelos sino antimodelos. Su componente proyectivo, aunque también presuponen el carácter realizable del universo imaginario, es negativo: se trata de evitar que el antimodelo se realice de esa manera. Sin embargo, tienen también un carácter altamente proyectivo, con la salvedad de que la realidad deseable está inscripta en negativo en el antimodelo.

UTOPISMOS 2.b

VISIONES DEL MUNDO Y REALIDAD 2.c

EN LA REPRESENTACIÓN COGNITIVA

hacen gran uso de las representaciones endógenas, luego de lo imaginario, sino que, contrariamente a las visiones de mundo, este imaginario es reconocido en ellas como tal.

Éstos son sólo algunos ejemplos de las múltiples tareas a las que está encomendado el uso endotélico de las representaciones y el papel que juega en él lo imaginario. Si me demoro un poco en tales ejemplos, es para recordar que, si bien es relevante no subestimar la importancia de los potenciales cognitivos de los procesos imaginativos, no se debe concluir que éste sea su único uso: la imaginación es también la herramienta central de las distintas tareas realizadas por la función endotélica de las representaciones. No hay ninguna razón para introducir una jerarquía entre estos diferentes usos de lo imaginario. En efecto, si la función del uso endotélica de las representaciones es, según el caso, estabilizar o dinamizar nuestro universo mental, no es pertinente querer medir su aceptabilidad en términos de corrección o de falsedad. Sólo importa su propia eficacia funcional.

La característica distintiva de las utopías en comparación con las visiones de mundo, con saber que lo que en ellas concierne a la construcción imaginativa, es conscientemente postulada como imaginaria, me lleva a la cuestión de la ficción, ya que podemos considerar que las utopías competen al campo de las ficciones. Así que preguntémonos primero cuáles son los lazos entre imaginación y ficción.

Por un lado, la ficción es desde ya una aplicación de la imaginación. Pertenece más específicamente al dominio de las representaciones imaginarias que implican, para funcionar correctamente, que uno sea consciente de su carácter imaginario. De esto se sigue que, también en su caso, toda definición estrictamente semántica muestre rápidamente sus límites. La cuestión de saber si una representación está dotada o no de fuerza denotativa es una cuestión de hecho, en el sentido de que su respuesta depende exclusivamente de la existencia o de un estado específico: las cosas son como las postula la representación, o no son así. La ficción resulta, al contrario, de una decisión, incluso de un pacto

comunicacional, con respecto al uso que se decide hacer de ciertas representaciones, en este caso un uso que consiste en poner entre paréntesis la cuestión de su fuerza denotativa. Para decirlo de otra manera: lo que importa, en el caso de la ficción, no es saber si sus representaciones tienen o no un alcance referencial, sino adoptar una postula intencional en la que la cuestión de la referencialidad no cuenta.

Sin embargo, la ficción no es coextensiva al campo de las construcciones imaginarias conscientemente concebidas como tales. No podríamos, en efecto, analizar de la misma manera objetos como los números imaginarios, la noción de "contrato social", las "ficciones" jurídicas o incluso las proposiciones contrafácticas, por un lado, y una novela, una película, una obra de teatro o un juego de roles, por el otro. Las dos series se diferencian de hecho en cuatro puntos importantes:

- 1) Como lo muestra el ejemplo de los números imaginarios, los miembros de la primera serie —que pueden calificarse de ficciones instrumentales— operan en el marco de procesos de representación que no son en absoluto ficcionales, ni son ficcionalizados por la intervención de estos elementos "irreales".
- 2) La ficcionalidad de los juegos ficcionales y de las artes de la ficción es una característica global, lo cual no es el caso de las ficciones instrumentales: mientras que una "ficción" jurídica, por ejemplo, interviene en un lugar estrictamente delimitado en el interior de un argumento que se ocupa de casos reales, una obra de teatro o una novela son ficcionales en el nivel de su estatuto pragmático global. Las ficciones instrumentales son, como su nombre lo indica, "instrumentalizadas" por procesos representacionales no ficcionales. Los juegos ficcionales, al igual que la ficción artística, están en cambio cerrados sobre sí mismos y ellos mismos son su propio fin.
- 3) Las ficciones instrumentales competen a la esfera de la actividad "seria", mientras que los juegos ficcionales, pero también las ficciones artísticas, forman parte de la

esfera "lúdica", en el sentido de que nos involucramos libremente en ellos y por la satisfacción intrínseca que nos aportan. Cabe señalar que la relación entre ficción y esfera artística no es una relación de inclusión sino de intersección: por un lado, en el campo de la ficción comportan actividades, como los juegos de rol, que no pertenecen al ámbito del arte; por el otro lado, en todas las artes poseen siempre una función lúdica, ya que no se practican en todas las ocasiones para la satisfacción intrínseca que son susceptibles de aportarnos. Por supuesto, la esfera lúdica constituye a su turno una esfera funcional que cumple múltiples roles funcionales "serios" en el marco más global de un programa de vida o de una sociedad: el hecho de entregarse a una actividad lúdica es en sí un hecho "serio". Pero esto es otro problema.

- 4) Todas las ficciones lúdicas ponen en marcha un proceso de representación muy particular que es el de la mimesis o, para emplear un término más directo, el de la imitación, mientras que no ocurre lo mismo respecto de las ficciones instrumentales. Me parece que aquí se encuentra el nudo de la especificidad de la ficción en el sentido corriente del término, en comparación con las producciones imaginarias tomadas genéricamente. De modo que quisiera concluir este análisis con algunas consideraciones generales sobre esta aplicación muy específica de lo imaginario, y por tanto de la producción representacional endógena, que constituye la ficción (lúdica) concebida como proceso mimético.

a) *La simulación lúdica.* Desde el punto de vista de la filogénesis, el nacimiento de los mecanismos de la simulación compartida o de la simulación lúdica constituye una conquista cultural de primera importancia. Esta conquista no va de suyo, pues presupone un desvío de la función evolutiva original de las actividades de simulación. Esta función —como lo demuestran los mimetismos defensivos o agresivos de los animales, pero también la mentira humana— era

agónica, puesto que la simulación seria tiene siempre por objeto engañar al otro en provecho del que lo engaña. Esta función agonística tuvo por tanto que ser desviada a favor de una función cooperativa, dando nacimiento a una situación en la que la simulación es una pretensión compartida, en la que es lúdica. Esto lo expresan muy bien los niños cuando dicen que algo "es de mentira y no de verdad". Este "de mentira" es el de la simulación lúdica, y consiste en la producción de señuelos miméticos, engaños que permiten la inmersión mimética en el universo ficcional. Así, el relato de ficción imita el modo de enunciación de un relato factual, el mundo del niño que imita a un bebé real, etc. En todos estos casos, no se trata de inducir a error sino de poner a disposición del involucrado en el espacio de ficción señuelos que le permiten adoptar la actitud mental de "como si", esto es, de deslizarse en el universo de ficción. Desde el punto de vista de la ontogénesis, debemos recordar que en la adquisición del bebé de una identidad afectiva y cognitiva relativamente estable el desarrollo de la competencia ficcional, que comienza a ponerse en marcha desde las primeras interacciones con los adultos, desempeña un papel central. Los trabajos de los psicólogos han demostrado desde hace tiempo hasta qué punto las construcciones imaginativas solitarias, así como los juegos ficcionales colectivos, son indisociables de la maduración cognitiva y emocional del niño y de su progresivo dominio de lo real. En suma, podemos decir que las autoestimulaciones mentales —esto es, la producción espontánea de presentaciones endógenas—, que son un rasgo tan característico de la vida psicológica de los niños pequeños, del mismo modo que las interacciones de la simulación lúdica con los adultos y los otros niños cuyos primeros elementos comienzan a aparecer desde los primeros meses de la vida del bebé, le enseñan a instaurar el territorio mental específico que define el campo de lo ficticio en tanto que distinto, no sólo de las representaciones con una función "seria" sino también de los hechos de autodecepción, es decir, de las construcciones imaginarias que ignoran su naturaleza imaginaria. Este segundo aspecto es



particularmente importante desde el punto de vista de lo que podría llamarse la "higiene mental". En efecto, existe una correlación inversa entre el dominio de la competencia funcional y la tendencia a la autodecepción: cuanto más firmemente se establece la primera, tanto más capaz es el niño de manejar las situaciones disfóricas en un modo indirecto y consciente (el que constituyen los simulacros lúdicos), en lugar de perderse en esas situaciones de ilusiones cognitivas que constituyen las autodecepciones. Habida cuenta de sus funciones estructurantes en el plano mental, no es pues de extrañar que, bajo la forma elemental de la simulación lúcida, la ficción se manifieste absolutamente de la misma manera en todos los niños cualquiera sea su pertenencia cultural, incluso en las sociedades a las que se calificaba hasta una época no tan lejana de "primitivas".

— b) *La inmersión mimética.* ¿Qué es la inmersión mimética? De hecho, corresponde a la concepción platónica de la mimesis, ya que para Platón lo que define la mimesis es que a través de un proceso de simulación lúdica se vale de semejanzas. Más precisamente, según Platón, fabrica señuelos miméticos que reproducen una u otra modalidad conforme la cual accedemos a lo real: por ejemplo, semejanzas cuasiperceptivas en el dominio de las ficciones visuales, o incluso semejanzas verbales (mimesis formal) en el caso de las ficciones verbales. Al hacer esto, Platón efectivamente puso el dedo en un elemento esencial de proceso ficcional. La ficción opera por medio de señuelos miméticos, y la función de esos señuelos es inducir un proceso de inmersión mimética que nos lleva a tratar la representación ficcional "como si" fuera una representación factual y a apropiárnosla a través de mecanismos de introyección, de proyección y de identificación. Pascal Quignard dio una muy bella descripción de este estado de inmersión mimética y del olvido de sí que implica: "Aquel cuya historia leemos está más cerca de nosotros que nosotros mismos. Está más cerca del que lee que de la mano que sostiene el libro que nuestra propia vista olvida mientras leemos. Está en la visión como

la pupila dentro de los ojos".<sup>5</sup> Ciertamente, la confusión de las dos modalidades representacionales y, por tanto, el reemplazo del "como si" por una identificación ilusoria no están autorizados por el contrato de simulación lúdica. Pero, como Platón no dejó de señalar, este mecanismo registra a veces errores, de lo que dan testimonio especialmente los pasajes al acto en los juegos de rol ficcionales y de manera más amplia las contaminaciones entre universo ficcional y universo real. Cabe preguntarse si este peligro, aunque en general sea menor, no es paradójicamente una de las fuentes de atracción de la ficción.

Sea como fuere, la simulación lúdica es el vector de inmersión del que los creadores de ficción se sirven para dar nacimiento a un universo representacional que puede ser reactivado miméticamente por los receptores. Un vector de inmersión es de alguna manera la llave de acceso gracias a la cual podemos entrar en el universo ficcional. Así, en el caso de una ficción verbal narrativa, la mimesis formal de la narración natural o del relato histórico constituye el vector de inmersión, por tanto la llave que nos abre el acceso al universo ficcional presentado bajo la aspectualidad del relato narrativo. Cada vector de inmersión dado determina así una postura de inmersión específica: esta postura es la perspectiva, la escena de inmersión, que nos asigna tal o cual vector de inmersión. Constituye la aspectualidad, o la modalidad particular, bajo la cual el universo se nos manifiesta por el hecho de que entramos en él gracias a un vector de inmersión, es decir, a una semejanza específica.

Pero la ficción no es sólo imitativa en el sentido (platónico) de que elabora una semejanza. Lo es también en el sentido (aristotélico) de que crea un modelo de la realidad, lo cual nos lleva al tercer elemento constitutivo de la ficción.

5. Pascal Quignard, *Le sexe et l'effroi*, París, Gallimard, 1994, p. 272 [edición castellana: *El sexo y el espanto*, traducción de Ana Becció, Barcelona, Minúscula, 2005].

OTRA VEZ UNA APLICACIÓN A LA "SIMULACIÓN"

Más allá de la ficción

c) *La modelización analógica*. Si la ficción implica una simulación (lúdica), una producción de señuelos y un proceso de inmersión mimética, el objetivo del proceso ficcional no radica, sin embargo, en la simulación en cuanto tal, en la imitación-semejanza, sino en aquello a lo que nos da acceso, esto es, un universo ficcional. Este universo también es de carácter mimético, pero esta vez en el sentido aristotélico. En otras palabras, "mimético" debe tomarse esta vez como designando no una "semejanza" sino un "vector cognitivo analógico", es decir, un modelo virtual fundado en una relación de similitud con las modelizaciones "serias" de lo real. Debemos insistir en esto: salvo en el caso de las ficciones actanciales (como la actuación del actor en el teatro), la relación de similitud se establece entre el modelo ficcional y nuestros modelos "serios", y no directamente entre el universo de la ficción y el real: en la mayoría de sus formas, la ficción no imita la realidad sino nuestros modos de representación de la realidad. No obstante, en la medida en que, salvo en situaciones de fracaso representacional, establecemos una identificación táctica entre nuestros modelos de lo real y lo real mismo modelizado,<sup>6</sup> el acceso directo que nos hace decir "la ficción imita la realidad" no plantea problemas particulares.

¿En qué difiere la imitación de nuestras modelizaciones "serias" de estas otras? Parece que, contrariamente a lo que sucede en las modelizaciones "serias", la relación de modelización ficcional no está constreñida por una relación de homología con aquella de la que es modelo, sino por un relación, mucho más débil, de analogía general. La relación de similitud no interviene entre los contenidos semánticos del

6. Esta identificación se explica no sólo por razones de economía sino que se comprueba en realidad indispensable en toda situación en la que debemos reaccionar con rapidez y donde la intervención de un nivel de tratamiento metarrepresentacional (es decir, relacionado con una disociación entre el contenido representado y la representación de ese contenido) constituiría un hándicap a veces pesado en cuanto a sus consecuencias.

modelo ficcional y una estructura semántica correspondiente que pertenece a la serie de representaciones factuales, por lo tanto, a la realidad en la que vivimos. Interviene más bien entre la generación del modelo ficcional y la generación de los modelos "serios". En otras palabras: el modelo ficcional debe ser engendrado conforme a las líneas de fuerza que responden a las condiciones de representabilidad que debe cumplir toda experiencia para que podamos vivirla como una experiencia "real". La ficción no es tanto una imagen del mundo real como una ejemplificación virtual de un ser-en-el-mundo posible: sus límites no son temáticos, los mundos representables, sino constituyentes de la representabilidad de los mundos (cualesquiera sean éstos).

La inmersión mimética en los universos ficcionales así creados nos da acceso, pues, a modelizaciones representacionales que tienen la particularidad de apelar a una reintroyección en lo real, y por tanto no forman parte de nuestro saber enciclopédico del "mundo". Esto no significa que estén desgajados de nuestra vida real. De hecho, pueden intervenir de múltiples formas en nuestras interacciones futuras con la realidad, puesto que ponen a nuestra disposición los "bucles" del tratamiento mental endógeno que podemos reactivar a voluntad cada vez que nos encontramos frente a un dominio analógico pertinente, se trate de una situación puramente mental o de una interacción real con el mundo circundante. La ficción, por tanto, paradójicamente nos permite controlar mejor lo real abriéndonos el espacio de las cosas posibles. De ello se deduce que lo que importa para la mimesis ficcional no es tanto la fidelidad a un supuesto dominio de origen que ella referiría sino su pertinencia de aplicación analógica en un eventual dominio representacional de llegada. La ficción actúa a través de su capacidad de proyección analógica y no a través de una relación de reproducción, y esa capacidad no depende tanto de su grado de similitud o diferencias absolutas con respecto a la realidad del receptor, sino del carácter regulado de sus similitudes y diferencias. En efecto, en este carácter reglado se encuentra en gran medida la fuente de la coherencia o de la incoherencia del modelo virtual: ahora

bien, la proyección analógica es una propiedad vinculada con la coherencia del modelo general (esto es, del universo ficcional) más que con las relaciones verticales que tal o cual de sus elementos de base mantienen con los elementos de tal o cual representación "seria". Así, un modelo ficcional es capaz de ser no sólo un modelo de la realidad sino también contra la realidad, y esto se debe a que en todos los casos constituye un mundo para la realidad (en el sentido de que está llamada a ser proyectada sobre esa realidad, teniendo su superposición el estatuto de un palimpsesto). Precisamente por eso es un "modelo mimético" en el sentido en que entiendo esta expresión, es decir, una representación cuyas condiciones constituyentes son las de la inteligibilidad representacional del mundo vivido y cuyo campo de aplicación analógico es ese mismo mundo vivido.

De alguna manera, las extensiones del tratamiento inferencial de la información que el universo ficcional ha hecho posibles son asimismo experiencias virtuales. Como todas las demás formas de lo imaginario, las experiencias virtuales de universos ficcionales son capaces de cumplir múltiples funciones. Entre estas funciones, debemos recordar por última vez que la función cognitiva es, contrariamente a lo que sostenía Platón, una de las más importantes. Los modelos ficcionales son, en efecto, capaces de apartarnos de "bucles reaccionales cortos" inoportunos, de llevarnos a suspender nuestro juicio, a sopesar evaluaciones axiológicas, a simular reacciones afectivas o compromisos pulsionales sin que estos experimentos sean directamente condenados por lo real, y así sucesivamente. Pero también pueden permitirnos oponer un contramodelo, un mundo alternativo, a la realidad instituida, como es el caso en las ficciones utópicas. Por último, también son capaces de cumplir funciones endotéticas y especialmente funciones compensatorias con respecto de modelizaciones cognitivas que nos frustran, nos ponen en un estado de estrés o incluso nos hacen sufrir. A menudo se denuncia esta función compensatoria, consoladora, propia de algunas ficciones. Sin embargo, las ficciones compensatorias, en la medida en que afirman su carácter ficcional, pueden

ejercer una función positiva sin que nosotros tengamos que pagar por una contaminación de nuestras interacciones "serias" con la realidad, lo cual no es el caso de esas otras construcciones compensatorias o consoladoras que son las visiones del mundo que exigen una adhesión bajo el modo de fuertes creencias. Esto debería bastar para justificar ampliamente la existencia —y el éxito— de todas las novelas rosa del pasado y por venir...