

SUMARIO

Agradecimientos	11
Introducción	13
1. Paisaje y anhelo	29
2. El arte y la naturaleza humana.....	49
3. ¿Qué es el arte?	73
4. «Pero ellos no tienen nuestro concepto del arte».....	97
5. Arte y selección natural.....	125
6. Los usos de la ficción.....	149
7. Arte y autodomesticación humana.....	191
8. Intención, falsificación, Dadá: tres problemas estéticos	229
9. La contingencia de los valores estéticos	279
10. La grandeza de las artes	301
Notas.....	333
Bibliografía.....	349
Índice analítico y de nombres.....	361

6. LOS USOS DE LA FICCIÓN

I

De los doce criterios interculturales para el arte que expuse en el capítulo 3, el último, «la experiencia imaginativa», es posiblemente el más importante. Las obras de arte pueden quedar personificadas como objetos físicos, ya se trate de esculturas de piedra, lienzos pintados, oscuros garabatos de tinta sobre el papel o píxeles en pantallas de ordenador, o bien de las ondas de aire en vibración que producen los instrumentos musicales para activar los mecanismos del oído interno. Pero en el sentido estricto de objetos de la experiencia estética, las obras de arte no ocurren en el mundo, sino en el teatro de la mente humana. La expresión «teatro de la mente» es una metáfora adecuada, puesto que sugiere dramatismo, montaje de escenarios, actores, y sobre todo la sensación de un mundo fantasioso.

La vida y el mundo no tendrían ningún sentido para nosotros si toda la experiencia fuera ficticia de la misma manera en que lo es la experiencia del arte. Oler el humo y sentir la emoción del temor es un acto de reconocimiento instantáneo de que la casa está en llamas, y requiere precisamente que entendamos que una amenaza es un hecho real y palpable. En términos de experiencia, resulta fundamental entender que una ficción sobre alguien que huele el humo y tiene una sensación de temor no es la ocasión propicia para actuar. El modo en que se desarrolla esta distinción entre la realidad y la imaginación, en el arte y la experiencia de la

belleza, es una cuestión compleja cuyo origen se remonta a hace ya mucho tiempo.

En la *Crítica del juicio* (1790), Immanuel Kant planteó la teoría del arte más influyente que se publicó desde la época de los griegos hasta la actualidad.¹ Este rico compendio de abstracción generalizada y de comentarios individuales sobre las artes presenta un conjunto entrelazado de ideas que captan las intuiciones humanas básicas sobre las artes, la belleza en la naturaleza, y las respuestas estéticas a ambas. De todos los conceptos fundamentales de la estética de Kant, el único que cuajó en su día y sigue vigente en la teoría estética contemporánea es la idea de *desinterés*.

Un juez que presida un tribunal no debe mantenerse *indiferente* a lo largo del proceso: su labor consiste en escuchar con atención y cuidado. Sin embargo, el juez está obligado a ser un observador *desinteresado* sin ningún interés creado en el desenlace del caso.² La atención de un juez se caracteriza por la objetividad y el desapego. El uso que Kant hace de la idea de desinterés en los párrafos iniciales de la *Crítica del juicio* amplía la idea de imparcialidad judicial a la contemplación de las obras de arte.

Según Kant, lo contrario de la contemplación desinteresada se produce cuando nos interesa la existencia de un objeto de experiencia, en especial cuando el placer que recibimos de ese objeto satisface un deseo personal. Con el fin de disfrutar de una comida placentera, explica el filósofo, los alimentos deben existir y aplacar nuestra hambre. La comida imaginaria nunca satisfará el hambre real. Pero en el caso de un objeto hermoso que esté sujeto a la contemplación desinteresada, la situación es totalmente distinta. En primer lugar, el contenido o el tema de una obra de arte no tiene por qué existir ni haber existido. La belleza de *La Ilíada* es independiente de si los acontecimientos narrados ocurrieron en realidad. Un cuadro bello tampoco tiene por qué representar una realidad existencial.

A otro nivel, incluso la existencia física de una obra de arte no es un hecho de vital importancia para Kant, en el sentido de que cuando apreciamos lo bello, respondemos sólo a lo que él denomina la *presentación* del objeto, es decir, cómo se ve o sue-

na en nuestra imaginación, cómo se reproduce en el escenario de la mente. Un holograma perfecto de una escultura podría, así pues, ser tan hermoso para Kant como lo sería la escultura reproducida visualmente en un holograma. Una sinfonía de Mozart es hermosa si la escuchamos en directo interpretada por una orquesta, pero no deja de tener valor si la escuchamos por la radio o en una grabación discográfica de hace varios años. Los cuadros son objetos físicos que cuelgan en museos, pero como objetos de belleza, como objetos estéticos, sólo existen en el ámbito de lo que Kant denomina «el libre juego de la imaginación». Si se experimenta de la manera adecuada, una obra de arte es prescindible y está desconectada (pero no como producto de una cuidadosa atención, sino desde las necesidades personales inmediatas, los deseos y los planes prácticos).

Según Kant, la experiencia de la belleza podría definirse mejor con la máxima «la existencia queda en suspenso». Sin embargo, esta frase no es una traducción de Kant, sino que surge de una explicación del requisito de desinterés en la experiencia artística que habían presentado los psicólogos evolucionistas John Tooby y Leda Cosmides. Mientras que Kant alegaba que un suspenso de interés en la existencia de un objeto era requisito fundamental para incitar una respuesta imaginativa al arte, Tooby y Cosmides argumentan en términos más generales que la imaginación es fundamental para nuestra humanidad, y además queda integrada en nuestra naturaleza mediante la evolución. En concreto, el arte narrativo es para ellos una ampliación intensificada y funcionalmente adaptiva de las cualidades mentales que nos separan en gran medida de otros animales.

El hecho de que la implicación mental de los mundos imaginados de ficción sea un hecho universal entre culturas indica que la creación de la ficción es una adaptación evolutiva. Esta idea queda corroborada por el hecho de que gente de todas partes coincide en clasificar los relatos por su valor intelectual y emocional, y que además extrae un inmenso placer en escucharlos, leerlos o verlos representados. Los cazadores-recolectores que quedan en la actualidad contarán cuentos —ficticios, mitológicos, históri-

cos, o basados en experiencias de la vida cotidiana— alrededor de sus hogueras, y no existe motivo alguno para dudar de que estas historias también se contaban en las cuevas del Paleolítico. La cruda realidad del placer y la universalidad de la narrativa, según observan Tooby y Cosmides, es el primer paso de una posible cadena de explicaciones: «Los investigadores evolutivos quieren saber por qué la mente está diseñada para que nos interesen los cuentos».

II

La habilidad para imaginar escenas y circunstancias que no se encuentran presentes en la conciencia directa debe de haber tenido un poder adaptativo en la prehistoria humana, tal como ocurre en el mundo actual. Podemos pensar en dónde estuvimos el mes pasado, o lo que tenemos previsto hacer mañana o el año que viene. Nos imaginamos cómo sería ir a cenar a un restaurante determinado, o cómo sería mi vida si hubiera aceptado otro trabajo o me hubiera casado con otra persona. Tratamos de imaginarnos el lugar donde seguramente dejé una receta médica o cuál es la distancia aproximada que hay entre Boston y Nueva York. La imaginación permite sopesar las pruebas indirectas y crear cadenas deductivas sobre lo que pudo haber sido o lo que podría ser. Nos permite la simulación intelectual y nos brinda la capacidad de hacer pronósticos, y podemos resolver problemas sin la experimentación que tantos recursos emplea en la práctica real. Los estrategas del Pentágono se dedican a simular complejos juegos de guerra, en los que se proponen planes de acción imaginados y se deducen los resultados. En este sentido, los guerreros cazadores forman parte de una línea que se remonta al grupo de cazadores-recolectores del Pleistoceno que imaginaban que seguramente iban a encontrar alimento en el siguiente valle y sopesaban la opción de viajar en esa dirección, en la que encontrarían riesgos pero también oportunidades. Esta capacidad para el pensamiento estratégico, prudente y condicional ofreció a esos gru-

pos una amplia ventaja adaptativa sobre otras comunidades que no podían trazar planes tan elaborados.

Si en vez de analizar el mundo como realistas ingenuos que responden directamente a las amenazas u oportunidades inmediatas (que es lo que ocurre de forma generalizada en otros animales) nos permitiéramos verlo como creadores de suposiciones y de experimentos mentales, comprobaríamos que la imaginación otorgó a los seres humanos uno de sus mejores activos evolutivos cognitivos. Al igual que Aristóteles, quien en su *Poética* se refiere tanto a la universalidad del juego imitativo de los niños como a la universalidad del placer que se siente con la imitación, Tooby y Cosmides hacen hincapié en la génesis de este proceso mental en los juegos de ficción infantiles. Este juego de suposiciones y ficciones, que forma parte del desarrollo normal del niño, requiere mecanismos sumamente sutiles para saber separar el mundo del juego del mundo real, así como de otros mundos de fantasía. No es que el juego abandone la distinción entre verdadero y falso, sino que este mundo de ficción queda aislado del resto, y la verdad pasa a serlo en este escenario imaginado.

Los adultos piensan, de una manera estereotipada, que los niños pequeños tienden a confundir la fantasía con la realidad, el mundo de los juegos con el real. Las investigaciones del psicólogo Alan M. Leslie enmarcan esta creencia generalizada en un contexto más preciso al resaltar la sofisticación espontánea e innata de los niños cuando fingen.³ Reflexionemos sobre esta encantadora versión que el psicólogo evolucionista Pascal Boyer ofrece de los experimentos de Leslie:

Varios niños hacen ver que están sirviendo el té de una tetera vacía en varias tazas. (Tienen cuidado en alinear el pitorro de la tetera con la taza, porque en su juego los líquidos se derraman al igual que en el mundo real. Este aspecto de la escena es producto de la física intuitiva, y actúan como si hubiera líquido en ese recipiente.) Luego uno de los investigadores da un golpecito a la taza, se lamenta del hecho de que el supuesto té se ha derramado por toda la mesa, y le pide al niño que vuelva a llenar la taza vacía. Los

pequeños de tres años que se enfrentan a esta situación, es decir, a dos tazas que están realmente vacías y una que se supone que lo está, no cometen errores y fingen llenar sólo la que se supone que está vacía, no la realmente vacía que se supone que está llena. Esta clase de virtuosa actuación interviene en cualquier escena de sus juegos de ficción. El sistema cognitivo del niño puede manejar las suposiciones no reales de la situación y extraer conclusiones de la ontología intuitiva que cobran sentido en ese contexto imaginado pero no en el real.⁴

Las complejas capacidades imaginativas de los niños pequeños deberían impresionarnos no sólo por su amplitud creativa (es decir, por su capacidad de participar en juegos de ficción en cualquier ámbito de la experiencia real del niño). Igual de extraordinario es el modo en que los pequeños pueden invocar normas y restricciones coherentes dentro de unos mundos de fantasía libremente inventados. Además, los niños también son capaces de separar con gran precisión los mundos de fantasía de los reales, y dejar en cuarentena múltiples mundos imaginarios de auténtica vida del mundo de verdad. Pueden catalogar los hechos imaginados en distintos escenarios, y distinguirlos de actividades reales. De este modo, el aspecto natural del juego de ficción va acompañado de una capacidad igual de natural para distinguir la fantasía de la realidad. Si los seres humanos no poseyeran esta capacidad, que se desarrolla de manera espontánea en niños muy pequeños, la capacidad mental para procesar información sobre la realidad se vería truncada por sistema y se confundiría con el funcionamiento de la fantasía imaginativa.

En este sentido, el juego infantil de ficción se relaciona con otro ámbito de placer espontáneo, a saber, la experiencia adulta de la ficción. En las explicaciones que ofrecen Tooby y Cosmides, las ficciones, de un modo muy parecido a las escenas del té, están compuestas de una «serie de ofertas» unidas entre sí pero separadas de lo que el niño interpreta como verdadero del mundo real; de este modo se impide que emigren hacia el conocimiento factual y lo corrompan. Así pues, un niño sabe lo que es verdadero

o falso del mundo real de su dormitorio o su escuela, y sabe lo que es verdadero o falso del mundo ficticio de *Ricitos de oro*. El niño que ha aprendido por su cuenta aspectos relativos a los osos no va a generalizar de *Ricitos de oro*, por ejemplo, la idea de que los osos de verdad tienen muebles en sus cuevas y cuecen un potaje.

La misma capacidad para el juego de ficción que desarrollamos instintivamente de niños se demuestra cada vez que leemos una novela o nos sentamos a ver una serie de televisión: entramos en un conjunto imaginativo de ideas que guardan una cohesión interna entre sí, y ello incluye una ontología y normas de deducción que conforman su propio mundo. El mundo imaginado puede ser tan árido como el que Martin Scorsese nos plantea en sus películas, remoto como los mares de Odiseo, tan oscuros como el vino, o tan cómico y surrealista como unos dibujos animados del Correcaminos. Pero el quid de la cuestión no estriba en un parecido cercano con el mundo de la experiencia mundana: muchos ejemplos convincentes de la forma de arte adulta por excelencia, la ópera, presentan escenas y acontecimientos que no son más «reales» que tomar el té con una familia de ositos.

Los juegos de ficción se dan de un modo predecible entre niños de todas las culturas desde los dieciocho meses hasta los dos años, momento en el que empiezan a hablar y entablar relaciones sociales. Este hecho, junto con el grado elevado de sofisticación de los mecanismos de desconexión que aíslan los mundos reales de los imaginarios, son la muestra evidente de que el juego de ficción y la creación de fantasías son adaptaciones evolutivas separadas y una forma de funcionamiento intelectual especializado.

La base evolutiva de estos mecanismos también queda refrendada por otro hecho: la fascinación universal del ser humano por las ficciones imaginadas no es, como deberíamos colegir, una función adecuada y evolucionada de la mente humana. Supongamos por un momento que los seres humanos gozaran única y exclusivamente con narraciones basadas en la vida real, en informes que describiesen el mundo tal y como es. En ese caso la teoría evolucionista no tendría dificultad alguna en atri-

buir una utilidad adaptativa al placer: diríamos que el amor que siente el ser humano por la verdad tuvo un valor de supervivencia en el Pleistoceno. También podríamos decir que, del mismo modo que los *Homo sapiens* primarios necesitaron tallar azuelas afiladas y conocer las costumbres de los animales de caza, también necesitaron emplear un lenguaje adecuado para describirse a sí mismos, a su entorno, y a comunicarse hechos entre sí. Si a los seres humanos sólo les gustaran las historias verdaderas, no existiría ningún problema filosófico relacionado con la ficción, porque en la vida humana no existiría ninguna ficción construida de manera intencionada: las únicas alternativas a un deseo universal de alcanzar la verdad serían los errores no intencionados o las mentiras intencionadas. Al igual que el pragmático personaje de Charles Dickens en *Tiempos difíciles*, estos Thomas Gradgrind del Pleistoceno, tal como debió de desarrollarlos la evolución, se habrían mostrado tan ansiosos por derrochar sus esfuerzos creativos creando fábulas y ficciones como por dedicar sus habilidades manuales a producir aburridas azuelas afiladas. Si esta estricta devoción a la verdad, acompañada de una repulsión por la fantasía y la ficción, se hubiera desarrollado y hubiera mostrado un claro valor adaptativo en el Pleistoceno, hasta convertir a esos Gradgrind en nuestros antepasados directos, entonces no seríamos las personas que somos hoy en día. Se espera de nosotros que reaccionemos a historias que sabemos que no son ciertas y a fantasías inventadas del mismo modo en que reaccionamos a los cuchillos aburridos e inútiles o, peor aún, al olor de la carne podrida.

Sin lugar a dudas, estos Gradgrind no pudieron ser los antepasados que más contribuyeron a nuestro patrimonio genético, debido a la actual composición de la personalidad humana. Los seres humanos de todo el planeta gastan increíbles cantidades de tiempo y recursos en crear y experimentar fantasías y ficciones. La fascinación humana por las ficciones es tan intensa que casi podría considerarse una adicción. Un estudio reciente que llevó a cabo el gobierno del Reino Unido —un caso paradigmático de país industrializado— demostró que, si se contaba el tiempo in-

vertido en ir al cine y el teatro y en ver series de televisión, el británico medio dedica casi un 6% de su tiempo de vigilia a ver actuaciones de ficción dramatizadas. Esa cifra ni siquiera incluye los libros y las revistas: se dedican muchas más horas a leer relatos breves, novelas de misterio y lo que se da en llamar «literatura seria», ya sea antigua o contemporánea.⁵ Las historias que se cuentan, se leen y se transmiten de un modo dramático o poético son invenciones de todas las culturas conocidas, tanto si son alfabetizadas como no lo son, dispongan o no de una tecnología avanzada. Cuando aparece la escritura, ésta se utiliza para dejar constancia de historias de ficción. Con la invención de la imprenta, esas ficciones se reprodujeron de un modo más eficaz. Cuando la televisión irrumpió en el mundo, las series y los culebrones no tardaron en llenar nuestros horarios. El amor por la ficción —el instinto de apelar a la ficción— es tan universal como las jerarquías, el matrimonio, las bodas, la religión, los chistes, los dulces, la grasa y el tabú del incesto.

III

Cuando nos referimos a la estética evolutiva, el problema estriba en darle la vuelta al impulso, improbable pero claramente humano, de crear ficción y disfrutarla. Sea cual sea la solución que demos a este problema, ésta debe tener en cuenta la advertencia de Steven Pinker que comenté en el capítulo anterior. Nos resulta fácil (aunque carente de sentido) comprender que la ficción nos ayuda a enfrentarnos al mundo, aumenta nuestra capacidad de cooperación o consuela a los enfermos. Según Pinker, este ejemplo es válido, siempre que podamos presentar una hipótesis plausible sobre el hecho de que esta cooperación o alivio evolucionó como una función adaptativa y otorgó ventajas a efectos de supervivencia en el entorno de nuestros antepasados. Un enfoque estrictamente darwinista plantea una demanda específica: no hay nada que pueda proponerse como una función adaptativa de la ficción a menos que explique cómo el apetito humano

de narraciones de ficción incrementó, aunque fuera de forma marginal, las posibilidades de supervivencia y procreación de nuestros abuelos del Pleistoceno.

Si tenemos en cuenta este requisito, veremos que existen tres tipos de ventajas adaptativas interconectadas que podrían explicar la preponderancia de la ficción en nuestras vidas, tanto ahora como en el pasado más remoto. Entre esas «ficciones» se cuentan las tradiciones orales y las mitologías preliterarias en un entorno ancestral, y, por inferencia después de la invención de la escritura, todas las mejoras, ampliaciones e intensificaciones de aquéllas, como novelas, obras de teatro, óperas, películas y videojuegos.

1. Las historias ofrecen un sucedáneo de experiencia barato y casi exento de riesgos. Satisfacen una necesidad de experimentar con respuestas del tipo «¿Qué pasaría si...?» centradas en los problemas, amenazas y oportunidades que la vida debió de plantear a nuestros antepasados o que podría plantearnos ahora como individuos y comunidades. Las ficciones nos preparan para la vida y sus sorpresas.
2. Las historias, tanto si son claramente ficticias o mitológicas como si representan sucesos reales, pueden tener gran valor como fuentes didácticas de información fáctica (o supuestamente fáctica). La intención didáctica de las narraciones queda atenuada en las culturas alfabetizadas, pero al proporcionar un modo vívido y fácil de memorizar para comunicar información, es muy posible que ofreciera ventajas de supervivencia en el Pleistoceno.
3. Las historias nos animan a explorar los puntos de vista, creencias, motivaciones y valores de otras mentes humanas, y nos inculcan capacidades interpersonales y sociales potencialmente adaptativas. Amplían las capacidades de lectura mental que empiezan en la infancia y florecen en la vida social adulta. Las historias proporcionan una regulación de la conducta social.

Aunque Pinker suele considerar las artes como subproductos de las adaptaciones, reconoce que es muy posible que la narrativa de ficción evolucionara directamente como una adaptación. La mente utiliza la ficción para explorar y resolver problemas vitales en la imaginación: «El cliché de que la vida imita el arte es cierto porque la función de algunas clases de arte consiste en que la vida lo imite».

La metáfora más sorprendente de Pinker respecto a esta función de la narrativa nace del ajedrez.⁶ Cabría esperar que las infinitas situaciones posibles y las opciones que ofrece el ajedrez precisarían de una dependencia de los grandes maestros del ajedrez sobre normas estratégicas —máximas y algoritmos— para jugar. Sin embargo, esto no es lo que ocurre. «Mantén a salvo al rey» o «retira la reina» no son de gran utilidad una vez aprendidas las primeras lecciones, y los jugadores experimentados no tienen a su disposición algoritmos de nivel superior a los que puedan recurrir: las partidas no tardan en complicarse y esas recomendaciones pierden sentido. Así pues, los jugadores experimentados estudian los movimientos publicados de otras partidas, y van acumulando un catálogo mental del modo en que los buenos jugadores han reaccionado a los distintos desafíos y situaciones. Estas partidas, estudiadas y memorizadas en parte o en conjunto por miles de grandes maestros ajedrecistas, ofrecen el modelo y la práctica que permiten la victoria en nuevas partidas de este juego. «La experiencia del ajedrez» para un jugador experto no consiste en lo que el jugador sabe de las partidas en las que ha participado, sino que depende de lo que el jugador sabe de las partidas en las que ha participado personalmente, o las que ha estudiado u observado.

Aunque las treinta y dos piezas que se erigen sobre los sesenta y cuatro cuadrados ofrecen un número asombroso de posibles combinaciones —billones de movimientos—, éstas no son nada si las comparamos con las contingencias que nos depara la experiencia diaria de toda una vida humana. Aquí, también, las normas y los refranes del tipo «Un penique ahorrado es un penique ganado» o «Mira por dónde pisas» tienen un uso elemental, pero son más o menos tan útiles como la frase «Procura controlar el cen-

tro del tablero» lo es para un jugador experimentado de ajedrez. Las historias imaginativas, que son recordadas y experimentadas con placer por los seres humanos adultos y en desarrollo, ofrecen un conjunto mucho más complejo y útil de pautas y ejemplos que guían e inspiran la acción humana. Hasta cierto punto, forman parte intrínseca de la experiencia de la vida.

La analogía del ajedrez con el valor adaptativo de la ficción y la narrativa es verdaderamente evocadora. A fin de cuentas, el ajedrez no es un juego al que la mente humana se dedique sin descanso hasta haber pensado en todos los movimientos posibles de cada jugada. De hecho, así es como los ordenadores han abordado las partidas de ajedrez: emplean toda la fuerza bruta informática para superar a un contrincante humano, y ello incluye la eliminación de numerosos movimientos tan malos que ningún ser humano los tomaría en serio. El ajedrez posee una teleología intrínseca que no encontramos en la eliminación combinatoria de movimientos malos por ordenador; el objeto del juego es que cada parte intente superar a su oponente, teniendo en cuenta la valoración que hace el contrincante de cada situación con el fin de obtener un jaque mate. Así es como, en cualquier caso, la mente humana aborda el ajedrez, y la mente humana aborda la teleología estratégica de la vida, con la diferencia de que, en vez de centrarse en el jaque mate, en la vida debe dedicarse a una cantidad sumamente abultada de propósitos.

Según el esquema darwiniano, éstos empiezan con la reproducción y la supervivencia; y por lo tanto no es casualidad que estos imperativos fundamentales sean un reflejo de los temas dramáticos y literarios del sexo y la muerte. En torno a estos imperativos profundos se agolpan los temas principales de la literatura y sus antecedentes orales. Como escribe Pinker: «La vida tiene incluso más movimientos que el ajedrez. La gente siempre atraviesa, en cierto modo, algún conflicto, y sus movimientos y sus respuestas multiplican una gama inimaginablemente amplia de interacciones». Nos presenta algunas posibilidades para que nos acordemos de tanta complejidad:

Los padres, la descendencia y los parientes, debido a su superposición genética parcial, poseen intereses comunes que compiten entre sí, y todo acto que una parte dirija sobre otra puede ser de naturaleza altruista, egoísta, o una combinación de ambas. Cuando un chico conoce a una chica, uno de los dos, o ambos, pueden creer haber hallado a un cónyuge, a una pareja de una noche, o nada en especial. Los cónyuges pueden mantenerse fieles o ser adúlteros. Los amigos pueden ser falsos. Los aliados pueden asumir menos riesgos de los necesarios o desertar cuando el destino corre en su contra. Los desconocidos pueden ser competidores o enemigos declarados.

De vuelta a la cuestión que nos ocupa, Pinker lleva su hipótesis un paso más allá. «Las historias de ficción nos proporcionan un catálogo mental de fatídicos interrogantes con los que algún día podríamos topar, junto a los desenlaces de las estrategias que podríamos desplegar. ¿Qué opciones tendría si sospechara de que mi tío mató a mi padre, ocupó su lugar y se casó con mi madre? ¿Qué es lo peor que podría ocurrir si tuviera una aventura para amenizar mi aburrida vida como esposa de un médico de pueblo? Las respuestas están en cualquier librería o videoclub.» Pero las ficciones concretas que él menciona no ofrecen al público una serie de instrucciones del modo en que parece sugerir Pinker, y su relato es una invitación a la respuesta de Jerry Fodor, divertido con este párrafo de una reseña del libro *Cómo funciona la mente*: «¿Qué pasaría si, después de utilizar el anillo que conseguí secuestrando a un enano para pagar a los gigantes que construyeron mi nuevo castillo, descubriera que ése es el mismo anillo que necesito para seguir siendo inmortal y gobernar el mundo? A veces es importante meditar sobre las distintas opciones, porque esas cosas pueden pasarle a cualquiera y uno nunca está seguro de nada».⁷

El valor adaptativo de la narrativa en el entorno ancestral no reside en extraer y aplicar recomendaciones aparentemente vacuas como «El pez grande se come al chico», ni en instrucciones específicas sobre evitar los accidentes provocados por la rabia incontrolada en la carretera, y menos aún en matar a mi padre y

acabar casándome sin querer con mi madre. La adaptabilidad se deriva de la capacidad que posee la mente humana para acumular experiencias a partir de casos concretos individuales, no sólo de la vida real y las experiencias vitales que ella mismo describe, sino las diversas narraciones que almacenamos en la memoria y que componen las diferentes tradiciones narrativas: chismes frescos, mitologías, conocimiento técnico y fábulas morales; en general, el tipo de historias que debieron de formar parte del saber popular de una sociedad de cazadores-recolectores. Sean cuales sean los procesos mentales que la capacitan, la mente humana adquiere y organiza un amplio surtido de conocimientos relativos a episodios dramáticos de historias sobre clanes, guerras, anécdotas de cazadores, aciertos, errores, cuentos de amores imposibles, acciones estúpidas con desenlaces trágicos, etc. Estos ejemplos se utilizan por analogía, así como por los rasgos que los distinguen y los unen, con el fin de crear nuevas situaciones e interpretar las experiencias del pasado. (En este sentido, merece la pena recordar que la capacidad de reconocer y utilizar analogías con eficacia sigue siendo una base estable de los tests de inteligencia de hoy en día.) Tal como dice Pinker, en esta clase de razonamiento basado en casos «se detalla toda una configuración de detalles relevantes que luego se memorizan. Cuando la persona que los ha procesado se enfrenta a una nueva situación, busca en su memoria el caso almacenado cuya constelación de detalles se parezca más al caso actual».⁸

Así pues, la narrativa de ficción no es una capacidad que surja únicamente de los tipos de no ficción que describen y comunican hechos, sino que es una ramificación que existía de modo adaptativo en las primeras fases de la mente humana. Si lo comparamos con toda la historia humana, uno de los pasos más significativos de la evolución de la mente fue el procesamiento de información sofisticada de naturaleza no fáctica. Dicho de otro modo, la capacidad de los seres humanos de ir más allá de sí mismos representando en sus mentes acontecimientos posibles pero no existentes: situaciones que fueron ciertas en el pasado o no son ciertas en el presente o son posibles en el valle de al lado o

podrían suceder en el próximo invierno. Como es evidente, esta facultad de razonamiento práctico imaginativo tenía un inmenso valor de supervivencia en el entorno ancestral, y permitía a los grupos de cazadores-recolectores especialmente hábiles en este sentido explorar oportunidades, enfrentarse a amenazas y superar a grupos e individuos menos precisos e imaginativos. Las historias de ficción, que con toda probabilidad aparecieron después, no funcionan al margen de esta facultad, sino que suponen una mejora y una extensión del pensamiento contrafáctico para adentrarse en más mundos posibles. Éstos deben ofrecer más posibilidades de las que toda la experiencia vital podría dar a una sola persona. A esta capacidad de pensar en contra de los datos fácticos, el razonamiento basado en casos concretos añade una capacidad para interpretar y, por tanto, adquirir conocimientos, pues consiste en trazar analogías e identificar discrepancias en situaciones altamente complejas que se abordan en la realidad y se contemplan en la imaginación.

Antes he insistido en la capacidad espontánea de los niños pequeños para clasificar datos en función de si éstos pertenecen a algún mundo ficticio o bien al mundo real, así como a la posibilidad de cruzar en su imaginación de un mundo a otro sin confundirse. Una vez más, se trata de una facultad humana fundamental que posee un valor decisivo para la supervivencia: una especie imaginativa cuyos miembros no pudieran distinguir a un tigre en un bosque de soñar de día con un tigre en el bosque tendría una clara desventaja competitiva. Pero una manifiesta capacidad evolucionada para discernir entre los aspectos verdaderos o válidos de un mundo concreto y los que pertenecen al ámbito de la fantasía no significa que todo lo que forme parte de un mundo fantástico sea un hecho fantasioso. Del mismo modo que el servicio de té de nuestro ejemplo anterior obedece a las mismas leyes de la gravedad que el té de verdad, también los hechos y la información básica de las ficciones pueden servirnos para vivir en el mundo de verdad. La capacidad de transmitir hechos precisos y enseñar lecciones vitales es una característica ancestral de la ficción y una parte muy apreciada de su importancia adaptativa.

Como hoy en día nos movemos en un mundo de conocimiento fáctico que se enseña y se aprende en libros y otros medios de no ficción, nos arriesgamos a perder de vista el poder que tiene la ficción para transmitir información y, por tanto, ampliar el bagaje de conocimientos del individuo. Por ejemplo, creo poseer ciertos conocimientos sobre la vida y la sociedad de la Rusia del siglo XIX: el sistema de servidumbre, la economía de subsistencia, la posición del zar y de su corte, las grandes haciendas de los ricos y la admiración cultural (y envidia) hacia la Europa más avanzada, las enormes distancias y el sentido de aislamiento psicológico de las provincias, etc. Pero, pensándolo mejor, no estoy seguro de haber leído una historia de la Rusia zarista. Al igual que muchos de mis contemporáneos, he acumulado este acervo de información a raíz de mis lecturas de Dostoievski, Tólstoi, Gógol, Pushkin, Lérmontov y Turgeniev, he visto el teatro de Chejov, así como las versiones operísticas y cinematográficas de las obras de estos autores. Los escritores rusos proporcionan esta información sólo como trasfondo para sus propósitos narrativos, que están motivados por un argumento y unos personajes. No obstante, la información de base es precisa, y la memoria no la cataloga como «ficción» del mismo modo en que se cataloga el trasfondo de las novelas de fantasía y ciencia ficción.

Muchas estanterías rebosantes de historias y novelas, especialmente del siglo XIX hasta la actualidad, son en realidad libros de viajes o cuentos sobre exploraciones que se plantean detrás de un argumento en el que aparecen personajes de ficción. Por ejemplo, para muchos europeos, las novelas de aventuras de Karl May o los pintorescos relatos cargados de hechos de su antecesor Julio Verne eran básicamente un modo dramático y memorable de presentar información exótica sobre los Mares del Sur, el África negra, o el Lejano Oeste. Este género persiste hoy en día en muchas de las novelas que encontramos en los aeropuertos, así como en niveles literarios superiores como las populares aventuras marítimas de Patrick O'Brian, que son apreciadas tanto por sus detalles náuticos como por su contenido dramático. Huelga decir que uno de los elementos principales del atractivo del cine mo-

derno reside en su capacidad para transportar al público a lugares remotos que se ubican en el pasado lejano o en un futuro. Si éstos resultan especialmente exóticos para el espectador, el lugar y el trasfondo de una película puede dejar un recuerdo mucho más intenso y perdurable que el argumento y los personajes.

Este uso de la ficción como fuente informativa más allá de su valor como entretenimiento se remonta al contenido de las tradiciones orales más antiguas que se conocen. El estudioso de los clásicos Eric Havelock asegura que uno de los objetivos principales de *La Ilíada* y *La Odisea* era facilitar una base cultural e incluso conocimientos técnicos a las primeras tribus griegas en las que se originaron estos cuentos épicos.⁹ Esto, a su vez, explica las vehementes objeciones a Homero que Platón incluye en sus diálogos de la *República*. En la épica homérica, al igual que sucedía en gran parte de la mitología griega y más tarde ocurrió en la comedia y la tragedia, los dioses son seres humanos que exhiben las mismas debilidades que nosotros: se pelean, conspiran entre ellos, se muestran celosos, hacen el amor de un modo apasionado (y adúltero), se vengan de otros dioses y de los mortales, y alimentan sus inacabables apetitos. Platón opinaba que toda la tradición literaria griega, pero en especial la épica homérica que está en su epicentro, exhibe los peores ejemplos morales posibles. Por esta razón la *República* describe un Estado ideal en el que las artes son estrictamente controladas para que el populacho sólo reciba ejemplos nobles y edificantes de valores y conductas humanas y divinas. Si las preocupaciones de Platón pueden parecer excéntricas a ojos de un lector moderno, prosigue Havelock, ello se debe a que nuestros contemporáneos, perdidos en el color y la belleza de la épica homérica, no se dan cuenta de hasta qué punto ésta funcionaba como una especie de enciclopedia oral de costumbres, condiciones sociales, historia religiosa e incluso consejos náuticos para su público original. Tendemos a imaginar que los rapsodas homéricos se dedicaban a entretener a los suyos, pero Havelock asegura que su función principal era la de preservar una «tradición magisterial»: de hecho, los profesores nos proporcionan lecciones sobre cómo dirigirse a un sacerdote de la manera correcta, cómo

las diferentes clases de personas —hombres y mujeres, reyes y guerreros— deberían comportarse entre ellos, cómo se conserva la estructura social a pesar de la intervención de Néstor, cómo se debe pedir el favor de los reyes (y los dioses), cómo se tiene que llevar a cabo sacrificios rituales, cómo hay que tratar a las concubinas secuestradas, e incluso cómo comportarse en la mesa. En la cultura oral, según explica Havelock, «gran parte de la conducta social y sus costumbres tenía que ser ceremonial», y ello explica las complejas descripciones que los griegos primitivos hacían del comportamiento ritual, una práctica que básicamente requiere pericia y técnica. Las continuas referencias a lo que es «adecuado» o «justo» demuestran el nivel de instrucción moral y costumbrista de la épica, y el narrador del primer libro de *La Ilíada* se atreve incluso a dar instrucciones sobre cómo atracar un barco en el puerto: arriar las velas, bajar el mástil, remar hasta la orilla, anclar la popa en aguas profundas, desembarcar por la proa, descargar las mercancías, etc. El bardo, dice Havelock, «es un narrador pero también un enciclopedista tribal».

La psicóloga y teórica de la literatura Michelle Scalise Sugiyama afirma que la transmisión de la información, que incluye métodos para resolver problemas, era una ventaja adaptativa central de la narrativa imaginativa para nuestros antepasados, una teoría que queda resumida de un modo sucinto en el lema de los Boy Scouts, «siempre preparados».¹⁰ La vida de los cazadores-recolectores era «un reguero interminable de tareas, obstáculos y peligros; el individuo no nace sabiendo las soluciones concretas a esos desafíos». El conocimiento popular de los exploradores contemporáneos, observa Sugiyama, utiliza historias que nos permiten «adquirir información, practicar estrategias o refinar habilidades que resulten útiles para superar las dificultades y peligros de la vida real». La autora cita el caso de los cazadores del Kalahari, quienes se sientan alrededor de una hoguera para describir incursiones de caza recientes y las de un pasado remoto. No es más que una conversación para pasar el rato amenizada con anécdotas sobre las costumbres de los animales, pistas para aprender a seguir las huellas, y técnicas para retener y matar al animal. Pero

la clase de intercambio de información que describe no se transmite como si fuera una crónica estrictamente fáctica: puede derivarse también de la fábula y de la mitología, y en realidad deja más huella cuando se presenta en ese formato. Como ejemplo de lo anterior, Sugiyama cita a la tradición popular de los yanomani sobre cómo el ciempiés reprende al jaguar por caminar por la selva haciendo ruido. El ciempiés se da media vuelta y trata de alisar las suelas de las patas del jaguar y le enseña a caminar sigilosamente sin romper las ramas. La historia está repleta de información y consejos específicos: sobre los jaguares (depredadores de humanos), sobre la importancia (para los humanos) de caminar con sigilo cuando estamos lejos de una aldea o campamento, y, por analogía, sobre las estrategias de emboscada y las medidas para evitar el ataque de otras tribus. El cuento versa sobre las amenazas locales y las correspondientes estrategias que seguir (tanto para los jaguares como para los humanos) pero al mismo tiempo resalta algunos temas universales e insiste en «nuestra vulnerabilidad a la depredación y una norma de seguridad relacionada con ella: cuando acechan los posibles depredadores (sean humanos o no humanos) conviene andar con sigilo y mantener una actitud vigilante».

Vistos de este modo, los experimentos mentales orientados a resolver problemas, recabar información y analizar situaciones conflictivas que plantean los relatos, se dirigen a un entorno exterior de recursos, peligros y oportunidades. Pero igual de importante en el contexto social de los grupos de cazadores-recolectores es la experiencia psicológica interna de los personajes, el mundo emocional e intelectual compartido de la tribu. En este aspecto, la ficción interviene con su particular potencial artístico para describir y examinar la experiencia interior y demostrar una relevancia adaptativa que va más allá de los aspectos debatidos hasta este momento. Las historias, tanto ahora como (supuestamente) en la prehistoria, tratan sobre la vida humana: los deseos, las emociones, los cálculos, las luchas, las frustraciones y los placeres que conforman el material de la experiencia humana. Los animales que se erigen como personajes de un relato —desde la

tradición popular de los yanomani hasta las fábulas de Esopo y los cuentos de hadas europeos, las historias de Rudyard Kipling, la literatura fantástica de J. R. R. Tolkien o *El rey león*— son, sin lugar a dudas, sustitutos de los seres humanos. Los objetos o los fenómenos físicos —el sol y la luna, el viento y las nubes— cobran una presencia humana imaginaria en las historias de todo el mundo. Pero una historia puramente natural —por ejemplo, el «relato» de la historia geológica de la Tierra— es una idea reciente, y desde una perspectiva narrativa constituye un hecho bastante peculiar. Las rocas se convierten en receptores pasivos de la acción, no son sus iniciadores. Los relatos constan esencialmente de una estructura y una emoción, y ello suele descartar que las rocas puedan ser las protagonistas, a menos que de una manera metafórica o simbólica se conviertan en entidades semejantes a los humanos.

Sin embargo, la simple injerencia humana y el sentimiento no bastan para componer un relato. Una vez más, a lo largo de diversas culturas (hoy en día y en cualquier otro momento de la historia de la cultura), los relatos tratan de problemas y conflictos. Los temas principales son los conflictos de intereses humanos por amor y poder, así como las amenazas naturales de vida o muerte (en cuyo caso un animal peligroso puede ser realmente un animal y no una metáfora humana). De este modo, la caracterización más abstracta que podemos dar a las historias es que éstas implican, en primer lugar, una voluntad humana, y, en segundo lugar, algún tipo de resistencia a ella. Por eso, «María tenía hambre y se comió la cena» narra una secuencia de hechos, pero no parece un cuento, mientras que «Juan se moría de hambre, pero la despensa estaba vacía» nos parece el comienzo de un relato. Los obstáculos —a la vida, la riqueza, la ambición, el amor, la comodidad, la posición social o el poder— son uno de los elementos centrales en la idea fundamental de una historia; el otro elemento se centra en cómo una voluntad humana triunfa sobre los obstáculos, o fracasa y no logra superarlos. Las historias llevan implícito el modo en que las mentes de los personajes reales o de ficción intentan superar los problemas, lo que significa que las historias no sólo acercan al

público a una situación ficticia sino que también los acercan a las vidas interiores de personas imaginarias.

Del mismo modo en que el aprendizaje de historias podría haber supuesto una gran ventaja adaptativa para abordar las distintas amenazas y oportunidades del mundo físico externo, cabe suponer que el entorno ancestral de una especie tan social como el *Homo sapiens* debió de desarrollar una ventaja que lo llevó a perfeccionar la capacidad de navegar por los mundos mentales sumamente complejos que los individuos compartían con sus coetáneos cazadores-recolectores. La conclusión expuesta en el capítulo 2 revisaba el grado en el que las características estables de la naturaleza humana giran en torno a toda manifestación de las relaciones humanas: coaliciones sociales de parentesco o afinidad tribal; cuestiones de posición social; el intercambio recíproco; las complejidades del sexo y la crianza de los hijos; la lucha por obtener los recursos; la benevolencia y la hospitalidad; la amistad y el nepotismo; la conformidad y la independencia; las obligaciones morales, el altruismo, el egoísmo, etc. Tal como veremos más adelante, estas cuestiones constituyen los temas principales de la literatura y sus antecedentes orales. Así pues, las historias se constituyen de modo universal debido al papel que los relatos pueden desempeñar para ayudar a los individuos y grupos a desarrollarse y profundizar en su comprensión de las experiencias sociales y emocionales humanas. El narrador de una historia tiene, con arreglo a la naturaleza del arte de la ficción, un acceso directo a la experiencia mental interna de los personajes que pueblan ese relato. Este acceso es imposible de desarrollar en otras artes —música, pintura y escultura— con la misma amplitud que adquiere en la narrativa oral o literaria. Tal como señala Sugiyama, las imágenes pueden representar visiones exclusivas de un tema, y la música es capaz de expresar emociones, pero ninguna de estas artes puede describir sin ambigüedades las complejas secuencias causales de eventos e intenciones encadenados que son parte natural de la narrativa en sus formas más rudimentarias. El arte de contar historias es un reflejo de la experiencia social común. De todas las artes, es la más adecuada para representar las

estructuras imaginativas mundanas de la memoria, la percepción inmediata, la planificación, el cálculo y la toma de decisiones, ambas tal como las experimentamos y creemos que los demás las experimentan. Pero la narrativa también es capaz de llevarnos más allá de lo acostumbrado, y ahí reside su capacidad para ampliar nuestra mente.

Comprender la mente de otra persona, en el plano intelectual y emocional, es una capacidad única que surge de manera espontánea en los niños a partir de los dos años y suele desarrollarse por completo hacia los cinco. El hecho de que sea una adaptación única y evolutiva —y no una mera aplicación generalizada de la inteligencia— se refleja en la formalidad con la que se desarrolla sin mediar esfuerzo alguno. Su carácter funcional específico queda asimismo demostrado por la mera existencia de una dolencia que puede inhibir su desarrollo sin llegar a afectar otras capacidades intelectuales: el autismo.¹¹ Los niños autistas sufren una limitación neurológica en su capacidad para relacionarse de manera imaginativa con las mentes de otras personas, un problema que depende del grado de autismo que padezcan y que se aprecia también en una incapacidad para disfrutar de las ficciones, experimentar una empatía normal, y apreciar la ironía y los chistes. Los niños autistas pueden ser muy inteligentes en otros campos, en disciplinas como las matemáticas o la mecánica, que no tienen mucho que ver con la interpretación de pensamientos y emociones, pues éstos no constituyen un desafío para ellos. Los autistas pueden mostrar un nivel intelectual normal, pero tener dificultades especiales para aprender a comunicarse con los demás en lo relativo a una mentalidad compartida. Esto demuestra que la capacidad de empatía, que para nosotros es un elemento central en el juego de ficción y el disfrute de relatos (por no mencionar en la empatía humana ordinaria), no es algo aprendido, sino que se trata de una facultad concreta e innata.

La función indirecta de lectura mental que plantea la literatura es el campo de interés principal de la teórica de la literatura Liza Zunshine,¹² según la cual esta función se emplea de un modo sofisticado en la escritura moderna, pero también es un rasgo ca-

racterístico de los antecedentes orales de la literatura: en la ficción, ejercitamos nuestra capacidad para interpretar la mente de los personajes literarios, especialmente con relación a las múltiples perspectivas que hallamos en los distintos niveles de intencionalidad. Las narraciones de ficción, según Zunshine, «manipulan, excitan y confían en nuestra tendencia a querer saber quién pensó el qué, qué quería esa persona, qué sintió y cuándo». La ficción «cautiva, motiva y empuja hasta límites insospechados nuestra capacidad de lectura mental». En su opinión, el hecho de que existan restricciones cognitivas sobre cómo interpretar las relaciones entre personajes y sus estados mentales ofrece a la ficción la posibilidad de empujar esas restricciones hasta los límites de lo enigmático. Y, para que conste, la capacidad de los lectores para seguir la intencionalidad que alberga la narración encuentra un desafío mucho más allá del cuarto nivel: «Juan sabía que Juani creía que Guille pensaba que Isa quería casarse con Jorge» es, por lo general, lo máximo que podemos asimilar. Parte del placer que nos brinda la literatura, al menos para muchos lectores, procede de dilucidar los distintos niveles de intencionalidad. El que eso sea suficiente para explicar los orígenes evolutivos de la narrativa ya es otra cuestión. («Telémaco se preguntaba si su madre había pensado en que Odiseo aborrecía la posibilidad de que él regresara a casa y descubriera que ella creía que él ya no la amaba» no tiene un deje especialmente homérico, y Zunshine reconoce que los niveles de representación mental no son ni la mitad de complejos en los primeros poemas épicos como *Beowulf* que en las novelas de Henry James.) Pero Zunshine sí acierta al afirmar que la exploración indirecta de la mente de otras personas, tanto en el nivel individual como con relación al narrador, es uno de los mayores placeres que ofrece la ficción, tanto en la literatura como en la tradición narrativa oral.

La concepción de la literatura y de sus antecedentes remotos como una exploración imaginativa de las amplias posibilidades del intelecto humano y la vida emocional, ha sido cuidadosamente estudiada por el académico de la literatura Joseph Carroll. Su postura se corresponde con las ideas propuestas por Tooby y

Cosmides y con una hipótesis que E. O. Wilson expuso en *Conscience*: el hecho de que las artes en general, y tal vez la narrativa y la literatura en especial, satisfacen un rasgo adaptativo concreto para una especie que, gracias a su enorme cerebro y a las situaciones complejas que ha llegado a afrontar (concretamente, en su trato con otros seres humanos), se ha erigido por encima de las respuestas simples y rutinarias que otros animales dan a su entorno. El hecho de que los seres humanos del Pleistoceno dejaran atrás los instintos animales automáticos creó sus propios problemas: la confusión y la incertidumbre en las distintas opciones disponibles para actuar. «La herencia humana no tenía el tiempo suficiente para hacer frente a la amplitud de nuevas contingencias que la inteligencia superior ponía al descubierto», asegura Wilson.¹³ Y continúa: «Pero las artes cubrieron esa brecha», lo que permitió a los seres humanos desarrollar respuestas más flexibles y sofisticadas a situaciones nuevas.

Por su parte, Carroll se muestra de acuerdo con Pinker a la hora de considerar los experimentos mentales de ficción como un modo útil de explicar los orígenes de la narrativa. Pero él descarta la idea, que se remonta hasta Freud, de que las ficciones también pueden entenderse como fantasías agradables. (Recordemos la tarta de queso mental de Pinker.) La ficción va más allá de placer, afirma Carroll, pues «se ocupa de regular nuestra organización psicológica compleja y nos ayuda a cultivar nuestra capacidad social adaptativa para entrar mentalmente en la experiencia» de los demás:

La experiencia de la lectura —o su equivalente auditivo en los antecedentes orales de la literatura— muestra ciertos paralelismos con la experiencia de soñar, así como con la de los simuladores de realidades virtuales. Se trata de una experiencia de absorción subjetiva dentro de un mundo imaginario, un mundo en el que las motivaciones, las situaciones, las personas y los sucesos se despliegan de un modo dramático y siguiendo una secuencia narrativa. A diferencia de los sueños, la mayoría de las obras literarias posee un intenso componente de orden conceptual consciente, es decir,

un orden «temático». Pero al igual que los sueños, y a diferencia de otras formas de orden conceptual consciente —como puedan ser la ciencia, la filosofía y el discurso académico—, la literatura accede directamente a los sistemas de respuesta elemental que activan emociones. Así pues, las obras literarias forman un punto de intersección entre las partes más emocionales y subjetivas de la mente y las más abstractas y cerebrales.

Parte del atractivo del relato de Carroll es su potencial para explicar la saturación emocional, una propiedad notable aunque curiosa que encontramos prácticamente en todas las artes y que ya ha aparecido en la lista de criterios artísticos del capítulo 3. Toda obra de arte —sin lugar a dudas, las historias y el teatro, pero también la música, la poesía y la danza, así como la pintura y la escultura— pueden incitar o manipular respuestas emocionales rápidas en distintos momentos narrativos o dramáticos. Pero con las obras de arte, la emoción no suele estallar, pongamos por caso, en medio de una narración, aunque existan altos y bajos de sentimiento en distintos puntos del relato (al igual que en una pieza musical). La emoción suele *coexistir con la experiencia de una obra de arte*. O dicho de otro modo, las ficciones no ofrecen un contenido narrativo, sino que añaden emoción: tienden a establecer de inmediato un tono, un estado de ánimo o un sentimiento, y además hacen un uso continuado de la emoción. Por ejemplo, una obra de teatro puede plantear un giro dramático, y una pieza musical, una modulación discordante de una escala menor a otra mayor, y estos momentos bien podrían determinar picos emocionales. Pero las obras de arte están saturadas emocionalmente en el sentido de que expresan y exploran la experiencia afectiva dentro de una gama coherente a lo largo de su totalidad. Si pensamos, por ejemplo, en cualquier obra de Chejov, la sensación de un mundo emocional se crea casi de inmediato en la primera escena. Lo mismo podemos decir de gran parte de la poesía y de casi todas las obras musicales: la emoción no se añade a la narrativa ni a la estructura de la obra, sino que es un estado de ánimo que impregna al conjunto.

Merece la pena destacar que el público parece entender y aceptar sin tapujos la saturación emocional que esas obras de arte producen en todo el mundo. Por lo que he podido comprobar, se trata tanto de un rasgo espontáneo del arte entre culturas como la mimesis o la admiración que sentimos hacia una habilidad. La estética india utiliza el vocablo sánscrito *rasa* para describir el «sabor» emocional específico de una obra de arte, y sin duda alguna he presenciado los tonos fuertemente emotivos que alcanzan las actuaciones de baile sing-sing de Nueva Guinea. Esta sencilla aceptación de la emoción como rasgo que convive con el arte (o es intrínseco a él) parece un hecho constitutivo de las naturalezas humana y del arte; en principio, pudo haber sido de otro modo, pero no fue así. Por ejemplo, el público de todas partes del mundo considera algo natural y adecuado el que las películas vayan acompañadas de un motivo musical que refuerce o interprete las emociones implícitas en la historia; incluso las primeras películas mudas tenían acompañamiento musical. Dudo de que exista una comunidad humana que interprete los temas musicales de las películas como una práctica extraña o carente de sentido; todo el mundo entiende, de forma inmediata, la presencia de la música en el cine. La naturalidad de este hecho se corresponde con la idea de la ópera, pero también la encontramos en las canciones de amor hasta Schubert o los Beatles y los grupos contemporáneos. Por último, el sentido de mezclar narrativa y música para realzar la emoción queda demostrado por el hecho de que parte de las experiencias estéticas más desconcertantes implican situaciones en las que la expresión emocional de distintos aspectos de una obra tiene propósitos dispares. (Quienquiera que dude de ello debería intentar leer a Emily Dickinson con música de fondo de Beethoven.)

Así pues, la ficción nos ofrece patrones y mapas mentales para la vida emocional. Estos mapas, según explica Carroll, deben estar «saturados de emoción y estimular nuestra imaginación». Así pues, el arte es (al menos en este sentido) una adaptación para los individuos porque les ayuda a conocer sus propias emociones humanas y, por tanto, les ayuda a moverse por la vida contro-

lando sus emociones en vez de sentirse presos de ellas. Según Carroll, «encontramos muestras de ello en todas las culturas, en todos los rincones de la tierra, por el modo en que la literatura y las narraciones preliterarias calan en las motivaciones de las personas, moldeando y dirigiendo sus sistemas de creencias y su conducta».

Aunque no se refiere a Aristóteles ni a la investigación psicológica sobre el juego imaginativo infantil, Carroll nos recuerda la persistente atención de Dickens por el papel que el juego de ficción, o su ausencia artificial, tiene en las vidas de los niños que han sido abandonados o han sufrido malos tratos. Tom y Louisa Gradgrind, los protagonistas de *Tiempos difíciles*, viven trágicamente desprovistos de arte y literatura por culpa de su padre, un ideólogo utilitarista, y por tanto crecen con secuelas emocionales y morales. Esther Summerson, la protagonista de *Casa desolada*, crece en un mundo sin afectos. Sobrevive creando un mundo imaginario propio. Se trata de un espacio privado e imaginario en el que habla con su muñeca y crea lazos afectivos humanos normales, manteniendo así su naturaleza emocional, hasta que la trama gira a su favor y se traslada a un entorno más favorable: «Las conversaciones que mantiene con su muñeca no son fantasías placenteras; son medidas desesperadas y efectivas de salvación». Carroll también menciona a David Copperfield, quien ha sido víctima de abusos y descubre junto a su dormitorio un montón de libros polvorientos y olvidados que pertenecieron a su difunto padre: *Tom Jones*, *Humphrey Clinker*, *Don Quijote* y *Robinson Crusoe*. Carroll defiende su argumento empezando con una crítica a Pinker:

Lo que David extrae de estos libros no es sólo un bocado de tarta de queso mental, una oportunidad de perderse en una fantasía pasajera en la que todos sus deseos son cumplidos. Lo que obtiene son imágenes vívidas y poderosas de la vida humana repletas del sentimiento y la comprensión de los seres humanos sumamente capaces e íntegros que las escribieron. A través de esta clase de contacto con un sentido de posibilidad humana puede escapar de las

degradantes limitaciones de su entorno local. No se escapa de la realidad; se escapa de una realidad empobrecida para entrar en el amplio mundo de la saludable posibilidad humana. [...] Mejora directamente su entereza como ser humano, y de este modo demuestra la clase de ventaja adaptativa que nos puede conceder la literatura.¹⁴

Cualquiera puede ser excusado por cuestionar una teoría de la ficción que emplea personajes de ficción para reforzarse a sí misma. Pero sería incorrecto criticar a Carroll por ello. A fin de cuentas, sea cual sea el carácter melodramático de sus novelas, Dickens es un observador muy perspicaz de la naturaleza humana, y sus retratos de personajes infantiles son especialmente complejos y profundos. Aunque Dickens sea injusto con Mill y los utilitaristas, no hay ningún trasfondo ideológico en lo que afirma sobre la infancia y la juventud. La exploración y el cultivo de las emociones que Carroll encuentra en Dickens también se encuentran hoy en día en todo el mundo cuando los niños encienden el televisor o introducen sus DVD para ver —no una, sino veinte veces— una versión en dibujos animados de un clásico del doctor Seuss o una fábula de Disney.

El significado de una obra literaria no se halla en los acontecimientos que narra. Es el modo en que esos hechos se interpretan lo que compone el significado. A su vez, la interpretación requiere necesariamente una referencia a un punto de vista, que Carroll define como «el punto de intersección de la conciencia o la experiencia en el que se produce cualquier significado». Si hacemos caso al crítico M. H. Abrams, un punto de vista interpretativo consta de tres elementos: el autor, el personaje representado y el público. Estos tres elementos confluyen en la experiencia del lector. Así pues, parte del significado de *David Copperfield* al descubrir los libros de su padre es que al joven le están presentando, tal como explica Carroll, «a los seres humanos sumamente capaces e íntegros que los escribieron». La importancia de la ficción depende en parte de una sensación de transacción comunicativa entre lector y autor. Esta transacción debe entenderse como algo real, no como perteneciente a un autor implícito o postula-

do. Zunshine y otros teóricos de orientación cognitiva han descrito la lectura mental y los niveles de intencionalidad implícita como una transacción entre lector y autor. El lector debe entender a este último como una persona real, el creador de la historia, quien se encarga de presentar los distintos puntos de vista de las personas ficticias (los personajes), el propio punto de vista del autor, y el punto de vista del lector. Estos tres elementos están presentes en cada experiencia de la ficción; de hecho, agotan el listado de elementos operativos.

Todo ello no niega que el público pueda cambiar; de ahí, tal como veremos en el capítulo 8, nuestro interés en recuperar los significados y valores del público original de las obras históricas. Además, los autores pueden tratar de ocultarse detrás de narradores o autores implícitos. Sin embargo, el autor sigue siendo quien mueve primero las fichas, quien intenta controlar el espectáculo: la interpretación de los personajes, sus acciones y los acontecimientos que viven. Los autores abordan estas cuestiones a través de la persuasión, la manipulación, las apariencias, la colocación de pistas, la adopción de un tono, etc.; en resumen, todo aquello que atraiga al lector y cree una interpretación convincente, incluidas las de sucesos ambiguos. Esto es lo que convierte la experiencia de una historia en un hecho social ineludible. La historia no sólo trata de una vida social imaginaria. La presencia palpable del autor significa que las historias son (en esencia) actos comunicativos y, por tanto, de naturaleza social.

Un ejemplo que aduce Carroll para presentar una finalidad ligeramente distinta sirve para apuntalar mi argumento: el encantador episodio de *Orgullo y prejuicio* en el que el señor Collins se presenta en el hogar de los Bennet con una carta que la familia lee en voz alta. Esta carta es, tal como indica Carroll con gran acierto, «un prodigio de fatuidad y de pomposo engreimiento», y gran parte de la personalidad de los miembros de la familia salta a la vista en el modo en el que la madre, el padre y las hermanas Bennet reaccionan ante la misiva. La hermana mayor, Jane, de temperamento muy dulce y benévolo, se queda sorprendida, aunque prefiere creer en las buenas intenciones del señor Collins.

La aburrida hermana del medio, Mary, dice sin mucho entusiasmo que le gusta el estilo del señor Collins. La madre, como cabe esperar en ella, reacciona de un modo oportunista y ve las posibles ventajas de esa situación. Sólo Elizabeth y su padre no tienen ninguna duda de la patética actuación que representa esa carta: su mutua comprensión denota una afinidad de temperamentos y una capacidad de percepción que falta en el resto de los personajes. Pero es evidente que hay otras dos personas —que no son personajes de la novela de Jane Austen, sino personas de carne y hueso— que se decantan por la valoración del señor Bennet y su segunda hija. Estas dos personas son también miembros de lo que Carroll denomina su «círculo de ingenio y juicio». En primer lugar, está Jane Austen, autora de *Orgullo y prejuicio*. Era una persona de carne y hueso, y podemos apreciar su animada y juiciosa personalidad en cada página de su escrito. (Desde luego, los eruditos se enorgullecen de destacar que esta sensación palpable también puede ser un recurso inteligente de Jane Austen, pero fuera de una clase de teoría literaria, las historias firmadas por autores se leen pensando en que detrás de ellas se encuentra una persona de verdad.) En segundo lugar, estás tú, lector de *Orgullo y prejuicio*. La creación de *Orgullo y prejuicio* y la experiencia del lector unen todos estos puntos de vista: la novelista crea una sensación de sensibilidad compartida que no está abierta a todos; al proporcionar al lector una sensación de intimidad, agudiza y cultiva la perspectiva. Y formar parte de este círculo exclusivo resulta muy placentero para el lector.

Si esta valoración hace que la literatura se asemeje al chisme imaginario, que así sea. Gran parte de lo que el público ha recibido de la narrativa en la cultura popular, que por supuesto incluye los culebrones y las novelas románticas, es una prolongación del placer de contar chismes: descubrir los motivos ocultos de las personas, sacar a la luz los trapos sucios de la vida, etc. Este hecho no debería considerarse como una crítica sobre la calidad de los escritos de Jane Austen, por un lado, o de los romances de Arlequín, por otro. El chisme no es siempre malicioso ni una pérdida de tiempo, sino que también es un modo de adquirir habilidades e

información. A muchas personas les causa placer porque tiene valor adaptativo en el entorno ancestral, ya que agudiza las percepciones humanas y la comprensión.¹⁵ Shakespeare, Tólstoi, Dickens y George Eliot recurren a este placer natural para crear gran literatura, y la llevan más allá de lo que podrían contar en una charla entre vecinos. En algunos sentidos, Jane Austen también nos proporciona chismorreos, y posiblemente sea el chisme más elegante, profundo e ingenioso que jamás se haya publicado. Carroll, con su tendencia a las altas esferas artísticas, tiene algunas objeciones a la idea de Pinker sobre la ficción en relación con sus componentes de fantasía, escapismo y puro placer por el entretenimiento. De hecho, Carroll ofrece argumentos de peso para ver la ficción de un modo distinto y más cultivado según la vieja tradición alemana del *Bildung*, a juicio de la cual las artes tienen una importancia decisiva para crear una personalidad humana en expansión. Pero no acaba de refutar a Pinker porque está demostrado que la narrativa puede hacer más de lo que Pinker reconoce, y ello bien pudo haber tenido un valor adaptativo.

El buen concepto que Pinker tiene de la ficción se aplica de un modo más plausible a algunos aspectos de las artes populares contemporáneas —entre ellas los cómics de la Marvel, los videojuegos y la mayoría de las películas— que a obras como *Middlemarch*. Pero no hay razón alguna para negar que los lectores de Arlequín y los cinéfilos de hoy en día también reciban de sus ficciones preferidas algunos mapas cognitivos y patrones reguladores. Los nuevos mecanismos mediante los cuales se presentan las historias no ponen a prueba la solidez de la teoría general sobre la edificación profunda y a largo plazo que puede proporcionarnos la ficción. Si existía un valor adaptativo de supervivencia en la antigua narrativa de la Edad de Piedra, tendría que llegar también a nuestro tiempo y explicar de algún modo el placer que extraemos de las ficciones, desde las películas con abundantes efectos especiales hasta la televisión, los *thrillers* baratos o la literatura clásica que presenta, en palabras de Matthew Arnold, «lo mejor que se ha conocido y pensado en el mundo».

IV

Si las tradiciones narrativas del mundo expresan placeres y capacidades que evolucionaron mucho antes de la invención de la escritura —el instinto de contar historias—, ¿podríamos decir más sobre las tendencias innatas en la estructura de las historias? Se trata de una pregunta compleja de la historia de la crítica. Aristóteles identificó la trama (en griego, *mythos*) como «la estructura de incidentes» de una historia; alegó que, de todos los elementos de la dramaturgia, la trama era el más importante y el más difícil de cultivar: era el primer principio y el «alma» de la tragedia. El poeta alemán Friedrich Schiller y los románticos se interesaron por la idea de que existiera un número concreto de tramas por ficción, y el escritor francés del siglo XIX, Georges Polti,¹⁶ inspirado por un comentario de Goethe, elaboró un listado de tipos de tramas a raíz del cual describió «36 situaciones dramáticas». El listado de Polti, que se popularizó entre los escritores y aún sigue publicándose (los creadores de videojuegos lo tienen en cuenta) no es, en términos estrictos, un conjunto de tramas, sino un catálogo de situaciones que podrían ser útiles para construir argumentos: «Juicio erróneo», «la pérdida de un ser querido», «una imprudencia fatal», «autosacrificio por un ideal», etc. Polti desacreditó la idea de que las tramas pudieran quedar reducidas a patrones, pero nos sigue sorprendiendo que, vistas en conjunto y en el transcurso de distintas culturas, las historias parecen encajar en pautas reconocibles. ¿Podrían estas pautas alimentarse de tendencias innatas en el ser humano?

El crítico y periodista Christopher Booker afirmaba hace poco que los seres humanos de todas las culturas sienten una predilección por historias que se fundamentan en siete patrones argumentales, que según él proceden de los relatos populares de las tribus prealfabetizadas, la poesía épica temprana, las novelas, las óperas y las películas. Empieza su relación en el verano de 1975, cuando la gente se agolpó en los cines para ver y oír una historia sobre un tiburón depredador que aterrorizaba a una pequeña localidad turística de Long Island. *Tiburón* contaba cómo tres

hombres valientes se hacen a la mar con un bote y, después de un sangriento momento culminante en el que matan al monstruo, devuelven la paz y la seguridad a su pueblo. Esta trama no es muy diferente de la que disfrutaban hace mil doscientos años los sajones vestidos con pieles de animales y sentados alrededor del fuego. *Beowulf* también narra la historia de una aldea aterrorizada por un monstruo, Grendel, que vive en un lago cercano y hace trizas a sus víctimas. El héroe Beowulf devuelve la paz a su aldea tras un sangriento punto culminante en el que el monstruo es asesinado. *Beowulf* y *Tiburón* son ejemplos del primer tipo de trama que presenta Booker. Su listado empieza con siete tramas, pero posteriormente añadió dos más hasta sumar un total de nueve:

«Vencer al monstruo» se halla en infinidad de historias desde *La epopeya de Gilgamesh* y *Caperucita Roja* hasta las películas de James Bond como *Agente 007 contra el doctor No*. Esta historia de conflictos suele narrar las peripecias del héroe, entre ellas escapar de la muerte, y termina con una comunidad o el mundo entero librándose del mal.

«De la pobreza a la riqueza.» Booker coloca en esta categoría la *Cenicienta*, *El patito feo*, *David Copperfield* y otras historias que presentan a personajes modestos y humildes cuyo talento especial o belleza salen a relucir al mundo para acabar en final feliz.

Las historias de «viaje» presentan a un héroe, acompañado de algunos amigos, que viaja por el mundo y se enfrenta al mal para procurarse un tesoro de valor incalculable (o, en el caso de Odiseo, una esposa y un hogar). El héroe no sólo obtiene el tesoro que anhela, sino que también se queda con la chica y acaban siendo rey y reina.

«Un viaje de ida y vuelta» es lo que cuentan *Robinson Crusoe*, *Alicia en el País de las Maravillas* y *La máquina del tiempo*. El protagonista abandona la experiencia mundana para entrar en un

mundo distinto, aunque consigue volver a sus orígenes tras una emocionante escapada.

En la «comedia», como *Sueño de una noche de verano*, *La importancia de llamarse Ernesto* o *Sucedió una noche*, reina la confusión hasta que por fin el héroe y la heroína se reúnen en su amor.

La «tragedia» presenta un esfuerzo humano y sus terribles consecuencias, como en *La Orestíada*, las obras sobre Edipo de Sófocles, *Hamlet* y numerosas producciones de Hollywood.

Las historias de «renacimiento» se centran en personajes como el señor Scrooge, de Dickens, Blancanieves y el Raskolnikov de Dostoievski.

A este esquema, al final del libro le añade, de un modo algo inesperado, otras dos tipologías: «Rebelión», que alude a libros como *1984*, y «Misterio», para referirse a la reciente invención de la novela policíaca.

Booker ilustra sus tipologías argumentales con pasajes de la literatura grecorromana, la épica europea, novelas, obras teatrales, cuentos conocidos de las tradiciones árabe y japonesa, óperas desde Mozart a Richard Strauss, cuentos populares de los indios de América y de los aborígenes australianos, y películas de la época muda en adelante. Su defensa de la tipología que propone es plausible, al menos en cuanto a la aplicación de las tradiciones literarias anteriores a estos doscientos últimos años: observa que el modernismo ambiguo y cínico ha apartado a la literatura de los ejemplos morales edificantes que se aprecian en la mayor parte de la tradición narrativa. Booker considera que este hecho es pernicioso: la literatura contemporánea, asegura, ha «perdido la trama». Al ofrecer demasiados antihéroes y centrarse en las ambigüedades morales de la vida, la ficción moderna ha perdido, en su opinión, su fundamento moral.

Booker cree que la psicología que subyace a su proyecto es la teoría de Carl Jung sobre el simbolismo y los arquetipos, que él describe de un modo que casi se asemeja a la psicología evolutiva: «Carl Jung planteó la cuestión de fondo de cómo, y a qué nivel profundo, estamos todos contruidos psicológicamente del mismo modo esencial [...], igual que estamos genéticamente “programados” para crecer a nivel físico. Sólo en los niveles más superficiales de nuestra psique surge nuestra individualidad, y cada uno de nosotros encuentra nuestro problema concreto al enfrentarse al “programa” de desarrollo que nuestro inconsciente profundo nos ha trazado».

No obstante, la preocupación básica de Booker es por qué «ciertas imágenes, símbolos y formas son recurrentes en las historias hasta el punto de que no podemos explicarlas como productos de la transmisión cultural». Ello requiere que nos fijemos en el inconsciente y descubramos lo que Jung dio en llamar *arquetipos*, «los antiguos lechos del río sobre los cuales fluye nuestra corriente psíquica de un modo natural», utilizando las propias palabras de Jung. En opinión de Jung, en estas estructuras arquetípicas podemos encontrar «el sentido básico y el propósito de los patrones que subyacen a una historia».

El proyecto de Booker es un recordatorio de la peculiaridad que supone Jung en la historia intelectual. En contra de los dictados sociales construccionistas predominantes en las últimas generaciones, Jung se muestra como un visionario: defendió la idea de que existe una especie de contenido psicológico innato, acompañado de una naturaleza humana, que subyace a la infinita diversidad de la expresión cultural. Siguiendo la tradición de Jung, Booker insiste, con razón, en que la transmisión entre culturas no puede explicar los parecidos entre historias de distintas partes del mundo. Sin embargo, sería ingenuo imaginar que en la teoría de los arquetipos de Jung y en sus símbolos encontraremos el «significado y el propósito» de las pautas de la narrativa. La teoría de Jung carece precisamente de una relación plausible entre significado y propósito —por qué estos supuestos arquetipos existen en primer lugar—, excepto su ambiguo análisis sobre la autorrealiza-

ción como objetivo último de toda acción y pensamiento humano. La psicología junguiana y la teoría de los arquetipos no tienen ni punto de comparación con el poder explicativo y el rigor que encontramos en el relato de Darwin sobre la selección para la supervivencia y la reproducción.

De hecho, una lectura junguiana de la ficción entra en marcado contraste con una lectura darwiniana de un modo que merece la pena considerar. Por ejemplo, en su estilo junguiano, Booker interpreta los personajes malos de las historias como figuras oscuras y egoístas que simbolizan un egocentrismo desenfrenado, es decir, el egoísmo del ser humano. El poder oscuro del ego es el origen de todo mal, junto con otra idea junguiana, la negación de la feminidad innata del villano. Un darwinista estaría de acuerdo en que el egocentrismo podría explicar la maldad de alguien como el Edmund de *El rey Lear*. Pero... ¿y Grendel? ¿Y el tiburón de *Tiburón*? No está muy claro que el egocentrismo sea un referente para convertirse en villano. Edipo es posiblemente un personaje más egoísta que Yago, quien, debido a su cruel obsesión, acrecienta su maldad. La malevolencia de los dinosaurios de *Parque Jurásico* o de los cíclopes de *La Odisea* no se encuentra en su egoísmo. ¿Quién se atrevería a decir que Godzilla es un ser egoísta? El «egoísmo» es una palabra que aplicamos a las personas, y quizás a los animales cuando representan a personas en los cuentos populares. Pero en términos darwinianos, la persistencia de bestias enormes, hambrientas y peligrosas como amenazas dramáticas en la narrativa puede explicarse como una clara adaptación del Pleistoceno. En un contexto evolutivo, las llamadas a un sistema arcano de simbolismo son como una rueda de recambio: los seres humanos aprenden fácilmente a tener miedo a las serpientes o a los reptiles dotados de dientes grandes y visibles. En cuanto al egoísmo en las obras de ficción —la voluntad individual contra las necesidades de los demás—, también podemos matizarlo como conclusión darwiniana, en vez de inscribirlo en un sistema de símbolos o arquetipos.

Las tramas organizan la ficción, y aunque puedan dividirse en una serie manejable de tipologías, eso no explica en sí mismo por

qué existen los argumentos. Una trama es una estructura de acciones y acontecimientos, la «estructura de incidentes» de la que hablaba Aristóteles. Los eventos pueden ser fortuitos, pero las acciones deben ser motivadas, producidas por la causalidad de la intención humana. Todo lo que hacen Edipo o cualquier otro personaje de ficción es por un motivo (conocido, incierto o desconocido), tanto si los resultados de las acciones son previsibles como si no lo son. Por tanto, en el ámbito de la crítica es normal desprestigiar a un autor por presentar la acción de un personaje como «poco motivada». De hecho, una historia sin ningún tipo de motivación pondría a prueba la noción misma de historia. Una obra de teatro en la que un hombre prepara una taza de té, la tira por el fregadero sin ni siquiera probarla, se prepara otra y la vuelve a tirar, y así varias veces, puede ser un experimento dadaísta, o un ejemplo de un trastorno obsesivo, pero haríamos bien en describirla como una antihistoria, en vez de como una historia. La motivación del personaje, tal como ya he indicado en este capítulo, implica la expresión de la voluntad, que por lo general se dirige hacia la consecución de un deseo. Para ello habrá que superar ciertas resistencias u obstáculos de algún tipo.

Aristóteles ya comentó que una trama era una estructura causal, una disposición de motivaciones —en esencia, un deseo contra la obstrucción—, y a él no le interesaban demasiado las tipologías de la trama más allá del género de la comedia y la tragedia. Aristóteles decía que si escribes una historia sobre un personaje sólo te enfrentas a una serie de alternativas lógicas. Tomemos la tragedia, por ejemplo. O le pasan cosas desagradables a una buena persona (lo que es injusto y repugnante) o le ocurren cosas malas a una mala persona (lo que es justo pero aburrido). Pero pueden ocurrirle cosas buenas a una mala persona (lo que también es injusto). La pulsación trágica requiere que le ocurran cosas malas a una buena persona que exhibe algún tipo de debilidad: aunque quizá no merece un destino tan aciago, Edipo se merece lo que tiene debido a su arrogancia. Aristóteles resuelve las relaciones dramáticas con el mismo espíritu racional. Un conflicto entre desconocidos o enemigos declarados no nos interesa. Lo que suscita nuestro

interés es una lucha intestina entre personas que deberían amarse entre sí, como la madre que asesina a sus hijos para castigar al marido, o dos hermanos que luchan hasta la muerte. Aristóteles sabía que ahí residía el dramatismo de su tiempo, del mismo modo que lo saben los guionistas de culebrones de hoy en día.

Los pensamientos de Aristóteles sobre las historias y la dramaturgia persisten debido a su visión fundamental de que la sustancia del teatro es la acción y las emociones que lo animan. Los temas del teatro griego se erigen sobre emociones como el amor familiar y el erótico, el sentido del honor, la lealtad cívica, la muerte inescrutable, etc. Por su parte, Booker no ha descubierto arquetipos en un sentido junguiano de patrones interconectados que expliquen las tramas de las historias: lo que él ha identificado son los temas profundos que nos fascinan en la ficción. Aclarémoslo con una analogía: revisemos el trazado arquitectónico del hogar de la mayoría de las personas y hallaremos pautas persistentes entre esa variedad. Los dormitorios están separados de las cocinas. Las cocinas están junto a los comedores; las puertas delanteras no dan a las habitaciones de los niños ni a los lavabos. ¿Podemos afirmar que estas pautas son arquetipos de planificación espacial al estilo junguiano? Me atrevería a decir que no. La vida misma requiere la separación lógica de habitaciones donde las familias puedan dormir, cocinar, guardar los zapatos, bañarse y ver la televisión. Cuando la vida es lo suficientemente próspera como para que las familias vivan en edificios con habitaciones separadas, lo harán así, y entonces surgirán patrones de uso y relación. Estas pautas espaciales no se derivan de impresiones mentales, sino de las funciones de las estancias en sí, que a su vez se derivan de otros valores de relaciones familiares, preferencias en la preparación de los alimentos, actitudes sobre la sexualidad, opciones de privacidad, etc.

Lo mismo ocurre con las historias. Los temas básicos y las situaciones que ofrece la ficción son el resultado de intereses fundamentales evolucionados que tienen los seres humanos en el amor, la muerte, la aventura, la familia, la justicia y la superación de las adversidades. «La reproducción y la supervivencia» es el

lema evolutivo, que en el campo de la ficción encontraría parangón en los eternos temas del amor y la muerte para el género de la tragedia, y el amor y el matrimonio para la comedia. Las historias están repletas de tipologías de personajes que se relacionan con esos temas: hermosas muchachas, chicos varoniles y apuestos, líderes valientes, niños que necesitan protección y ancianos sabios. Si a esto le añadimos las amenazas y los obstáculos para satisfacer el amor y la fortuna, que incluyen la mala suerte, los villanos y las confusiones, obtienes material literario. Las tramas de las historias no son, por tanto, arquetipos inconscientes, sino estructuras que se derivan inevitablemente, tal como Aristóteles intuyó y la estética darwiniana puede explicar, de un deseo instintivo de contar historias sobre los rasgos fundamentales del sufrimiento humano.

V

Las tecnologías modernas para crear ficción y disfrutar de ella han evolucionado mucho desde que los hombres del Pleistoceno se sentaban alrededor de un fuego de campamento para escuchar a un narrador. Probablemente la innovación más antigua en el arte de contar historias fuera la decisión de que un solo narrador creativo imitara las diversas voces de los personajes de un relato. La actuación dramática, en la que distintas personas asumen un papel, evolucionó más tarde, de un modo natural. Si avanzamos varios miles de años, la siguiente gran innovación del entretenimiento de ficción fue la invención de la escritura. La capacidad de escribir una historia la libera de los límites de los recuerdos de un narrador. Esto hizo aumentar enormemente la variedad y la complejidad de las narrativas de ficción. Cinco mil años después de la invención de la escritura, la expansión de la literatura en el sentido que le damos en la actualidad se vio acelerada por la imprenta de Gutenberg. Así pues, leer y actuar fueron el modo original de contar historias en las culturas alfabetizadas desde antes de *La epopeya de Gilgamesh* hasta el siglo XIX y las películas del siglo XX. Las culturas no alfabe-

tizadas siguieron dependiendo —tal como habían hecho durante miles de años— del narrar y el actuar para disfrutar de la ficción.

Es fácil sobrevalorar la importancia del cine y el vídeo, dado el nivel en que condicionan nuestra experiencia en la actualidad. Las personas que se dejan fascinar por las películas y los medios electrónicos, pero jamás han pisado un teatro tradicional, no suelen hacerse una idea de qué tipo de espectáculo visual podían ofrecer al público las producciones teatrales del Renacimiento, por ejemplo, y menos aún después de la introducción de las luces eléctricas en el siglo XIX. Las extravagancias visuales no nacieron en Hollywood, sino que también sorprendieron al público de las cuevas del Paleolítico, cuando las antorchas y los ecos de las cuevas hacían las veces de efectos especiales.

Hoy en día, los aficionados a los videojuegos exageran la contribución de éstos al arte de la narración. Los videojuegos son formas de ficción complejas y visualmente poderosas que permiten al espectador pasar de un sitio a otro y participar de esa acción. Los entusiastas los consideran un avance sin precedentes. En cierto sentido, no es tanto una ampliación del arte de la ficción como una regresión a los tiempos de sus precursores. Aunque los temas y el contenido de los videojuegos pueden ser complejos y maduros, la lógica de la participación del espectador en la historia nos retrotrae a la sesión de té de nuestro niño con sus ositos de peluche. Los videojuegos son, en primer lugar, «juegos», con normas para los participantes y la incógnita del resultado incierto. Se asemejan más o menos a la ficción, pero también lo hacen el ajedrez, el póquer y el Monopoly, puesto que los distintos jugadores asumen un papel creativo en un mundo imaginario regido por ciertas leyes. Los videojuegos no producen una nueva clase de entretenimiento basado en la imaginación, ni mejoran los juegos y ficciones ya existentes. Tan sólo destacan por el complemento que suponen en el plano visual sus intensos efectos especiales y su realidad virtual. (Algún día, una versión de *El rey Lear* en videojuego permitirá a los jugadores participar en la acción, aunque sea para salvar a la pobre Cordelia, si son lo suficientemente hábiles. Por muy divertido que sea, no mejorará la obra de Shakespeare.)¹⁷

Unos dos mil quinientos años antes de que un sobrecogedor King Kong se subiera a una maqueta del Empire State Building, Aristóteles ya había demostrado que el «espectáculo» —es decir, los efectos cautivadores de la escena, el atuendo y los complementos (el *deus ex machina*) que se utilizaban en los teatros de Grecia— era, a pesar de su popularidad, el aspecto menos importante de la dramaturgia. El rasgo más significativo era una trama cautivadora, que también era lo más difícil de conseguir por parte del dramaturgo, por encima incluso de unos personajes interesantes y un uso poético del lenguaje. En el cine de hoy en día, la historia sigue siendo lo que distingue a una película como una pieza excepcional. En este sentido, las cosas no han cambiado mucho desde que nuestros antepasados se sentaban alrededor del fuego para escuchar a un rapsoda. Hollywood está inmerso en la carrera armamentística de los efectos especiales; en cada película tiene que haber mayores explosiones, villanos más malos, violencia más realista y gratuita, ruidos ensordecedores, y escenas bélicas que no acaban nunca. Ninguna escena generada por ordenador, según las normas actuales, puede ser menos llamativa que la del taquillazo del mes pasado.

Estos efectos gustan a mucha gente, pero no sustituyen la atracción básica por una historia racional y coherente bien contada. El atractivo de una historia es una adaptación innata que ha evolucionado. Debe ser universal, capaz de producir un placer intenso, y haber surgido de manera espontánea en la infancia. En este último aspecto, y al igual que la estructura profunda del habla, debe ser tan compleja a nivel lógico, incluso en los juegos infantiles, que haga necesario que expliquemos sus capacidades innatas. El hecho de que hoy en día la historia que cuenta un único hablante —sentado junto al fuego, junto al aire acondicionado, o ante la mesa— siga siendo capaz de cautivarnos, divertirnos o conmovernos demuestra que, en lo relativo a la ficción, somos iguales que nuestros antepasados prehistóricos. Las buenas historias atraen nuestra atención, al igual que los buenos narradores. Sobre este asunto versará nuestro próximo capítulo.

