



UNIVERSIDAD CARLOS III

## ***TESIS DOCTORAL***

# ***El sentido de un comienzo: Pensamiento contrafactual, ucronía e imaginación histórica***

**Autor:**

**Alberto Murcia**

**Director:**

**Fernando Broncano**

**Departamento de Humanidades: Filosofía, Lenguaje y Literatura**

Getafe, Enero de 2014.



UNIVERSIDAD CARLOS III

Alberto Murcia Carbonell

*EL SENTIDO DE UN COMIENZO: PENSAMIENTO CONTRAFACTUAL, UCRONÍA E IMAGINACIÓN HISTÓRICA.*

Tesis Doctoral, 2014.

PROGRAMA:

Doctorado en Humanidades.

DEPARTAMENTO:

Humanidades: Filosofía, Lenguaje, Literatura.

FACULTAD:

Humanidades.

UNIVERSIDAD:

Universidad Carlos III



«I don't want to live backwards,  
I don't even want to look backwards...»  
-Kristin Hersh, letra de  
"Your Dirty Answer" (2001).



## **RESUMEN:**

---

Esta tesis trata sobre el pensamiento contrafactual. Es éste un dispositivo del pensamiento mediante el cual nos relacionamos con series temporales sucedidas en el pasado, permite atribuir causas y así podemos evaluar alternativas a un resultado. El pensamiento contrafactual actúa como *el sentido de un comienzo*. En el primer capítulo se definirá éste fenómeno del pensamiento, así como la manera en que éste actúa y en qué circunstancias se activa. En el segundo capítulo, se abordará la relación entre el artefacto cultural denominado *ucronía* y el pensamiento contrafactual; se defenderá que la ucronía amplía el pensamiento contrafactual; también trataremos cómo la imaginación histórica es asistida por el pensamiento contrafactual al atribuir orden y significado a las series temporales. En el tercer capítulo desarrollaremos la siguiente pregunta ¿puede integrarse la ucronía dentro del método de la historiografía? En el último capítulo, trataremos la actividad de la edición de imágenes como analogía del pensamiento contrafactual.



## AGRADECIMIENTOS

---

Es imposible agradecer sin el uso del pensamiento contrafactual.

Agradezco a **Fernando Broncano** toda la ayuda prestada en la elaboración de esta tesis doctoral, sin ella estas páginas jamás hubieran existido. Debo agradecer, además, que apoyara este proyecto desde un primer momento, cuando aún era un caos incoherente de frases sueltas y malas intenciones; atribuir significado y orden al caos es uno de los propósitos de esta tesis, sin Fernando seguirían siendo palabras vacías. No exagero al decir que un noventa por ciento de este trabajo le pertenece. Le agradezco también su inmensa humanidad y su amistad.

A **Mercedes Rivero** le debo el apoyo que me ha prestado todos los días desde que desarrollé las primeras ideas de esta tesis. Como ella bien sabe, siempre que se realiza un trabajo de este tipo se paga un precio bastante alto. Siento profundamente que los cobros que esta tesis reclamó los tuviera que afrontar ella más que yo. Le agradezco, también, que me arrastrara hasta la universidad de Herefordshire: sin ese viaje jamás hubiera sabido orientar todo este trabajo. También por leer el manuscrito en busca de errores. Nunca sabré valorar en suficiencia su cariño, amor y ayuda. Espero que al menos haya podido demostrarlo un poco con estas palabras.

En otro orden de cosas, agradezco a todos aquellos compañeros que de un modo u otro han ayudado a que este trabajo pudiera finalizarse. A Israel Aparicio y Cristina Peralta por su ayuda en los seminarios y colaborar en los últimos repasos. A los compañeros de departamento que fueron despedidos o andan en por mejores caminos: Guillermo de Eugenio, Alfredo Kramarz, Alba Montes y Alberto Sebastián Lago. Así como a Teresa Casas, que se incorporó recientemente. Unos se quedan, otros se van.

Por último, agradezco la amistad (en la lejanía) de Helios Tavío y Álvaro Marcos. Pocas personas transmiten la alegría de vivir como lo hacen ellos dos. Qué el viento os de siempre en la espalda y las barbas os crezcan largas.





## PREFACIO

---

«La filosofía occidental está más preocupada de los mecanismos para descubrir la verdad que a cómo le damos significado a la experiencia»

-Richard Rorty, *La filosofía y el espejo de la naturaleza* (1979).

En este trabajo abordaremos distintas cuestiones que tienen que ver con cómo nos relacionamos con secuencias temporales que han sucedido en el pasado, así como sobre las maneras mediante las cuales extraemos significado de estos eventos. Para ello comenzaremos desde el pensamiento, pasaremos por la relación entre cognición y cultura material-artefactual, la historiografía, y llegaremos hasta las prácticas socio-culturales. El hilo conductor que trenzará nuestras hipótesis será el pensamiento contrafactual (PC). Es el PC una disposición de la imaginación gracias a la cual se pueden realizar estas operaciones: atribuir orden y dar significado a los eventos del pasado. Debido a estas características, el PC es aquello que hemos denominado *el sentido de un comienzo*.

Cuando ampliamos el PC mediante dispositivos externos –como un libro códice, una película, internet, etc. –surgen las ucronías. En la ucronía aplicamos esta forma de la cognición a eventos sucedidos en un marco más amplio que aquellos que solo afectan al individuo, como es el de la Historia. Las ucronías son artefactos comunicativos que amplían el PC; permiten elucubrar con detalle sobre cómo podría ser un presente alternativo si se modifica el resultado de una cadena de eventos. Dado que el PC asiste a la imaginación histórica al reconstruir la Historia, dedicaremos un capítulo completo a la pregunta ¿puede integrarse la ucronía, como estudio de lo que podía haber sucedido, en el método historiográfico?

Desde esa pregunta pasaremos a otro marco de comprensión como es la cultura de tal forma que trataremos de demostrar las siguientes hipótesis: a) la producción de secuencias temporales mediante la imagen es, en sí, crear ucronías y b) cuando se opera con las imágenes filmadas a las que se les otorga orden, duración y significado se está realizando una actividad análoga a la del PC. Así, establecemos un puente entre ciertas prácticas culturales consecuencia de cómo nos relacionamos con secuencias temporales con una disposición de la imaginación que trata específicamente con los eventos y sucesos del pasado.

Como puede apreciarse, nuestro camino es de ida y vuelta. Del pensamiento a la cultura y de la cultura al pensamiento. El comienzo apunta al final que apunta al comienzo.

En sus fundamentos, este escrito es un trabajo sobre cómo mediante el pensamiento remontamos desde el final hasta el comienzo en busca de explicación y comprensión. Como todo aquel que haya escrito un prefacio o introducción sabe, pese a que se sitúen al comienzo del texto, éstos solo pueden hacerse efectivos cuando se finaliza la tarea. Toca ahí recordar sobre aquello con lo que se ha trabajado y adelantar, resumir y explicar aquello que va a acontecer. Corresponde, por tanto, preguntarse ¿cómo hemos llegado hasta este prefacio? Los temas que aquí tratamos parten y se trenzan desde varias ideas dispares y una obsesión.

Estas ideas convergen desde tres autores diferentes: De Daniel Hutto, la hipótesis de la práctica narrativa (2008), de Kendall Walton (1990), el uso de artefactos como utilería [*props*]<sup>1</sup> para la imaginación en nuestros encuentros con las ficciones, así como que algunos de estos artefactos permiten un contacto perceptual con el objeto representado, y de Jerome Bruner (2001), sobre como los discursos científico y narrativo elaboran mundos posibles junto con la imaginación, así como la supuesta irreductibilidad de ambos discursos. La obsesión es sobre el *tiempo*.

\*\*\*

Una de las discusiones que aún se mantienen en la filosofía de la mente es aquella que atañe a cómo podemos asomarnos a las mentes de los demás. Esto, entre otras cuestiones, implica saber si disponemos de mecanismos innatos mediante los cuales podemos atribuir estados mentales a los demás o a uno/a mismo/a –deseos, creencias, temores, etc. –, o bien logramos designar si una persona tiene el estado mental E gracias a procesos de enculturación en los que aprendemos a usar adecuadamente estos términos. Esta segunda corriente, además, vendría a afirmar que esta manera de atribuir estados mentales es bastante falible a no ser que podamos entablar una conversación con aquel que perpetre la acción. En ambos casos, estamos hablando sobre aquello que se denominó *folk psychology* o *Psicología del sentido común*.

En esta segunda corriente que apuesta por la necesidad de enunciar adecuadamente los estados mentales al pasar por procesos de enculturación encontramos a Daniel Hutto. En su *Folk Psychological Narratives. The Sociocultural Basis of Understanding Reasons* (2008), propuso que tratamos de comprender cómo y por qué una persona actúa conforme a razones después de que hayamos tenido encuentros con determinadas narraciones –*folk psychological narratives*– en las que se habla sobre estados mentales. Antes de dar este paso en el que tratamos de acceder a estados proposicionales, primero reaccionamos antes estados intencionales, que, dado su carácter de indización, carecen de contenido mental proposicional. La conclusión a esta propuesta es que solo podemos dar cuenta de razones – que son estados de la razón complejos en los que se mezclan diferentes estados mentales – solo si poseemos herramientas como el lenguaje, que permitan operaciones mentales tales como actuar conforme a razones.

Un gato puede desear algo, pero eso ni implica que actúa conforme a razones ni que posea un contenido proposicional tal que «yo que soy un gato deseo que P». Si un gato posee un aparataje mental cognitivo debe ser significativamente diferente al nuestro (Nagel, 1974). Si se da el caso en el que alguien abandona una fiesta porque le han insultado y quiere atribuirse una razón a su comportamiento puede llegar a la conclusión de que la razón que

---

<sup>1</sup> Para ser precisos, Walton utiliza el término *prop* como un artefacto capaz de generar verdades ficcionales, lo que distinguiría significativamente la traducción que hemos usado de *utilería* de aquello que se entiende por *attrezzo* en, por ejemplo, el cine o el teatro. Éstas verdades ficcionales que un accesorio pudiera generar pueden ser proposicionales o no proposicionales. «“Truth in a fictional world” must be distinguished from “truth in the real world”. But the temptation to regard both as species of a single genus is manifest. What we call truth in a fictional world is not a kind of truth. [...] It is by mandating the imagining of propositions that props generate fictional truths. But imagining is not exclusively propositional. Imagining a bear goes beyond imagining that there is one. [...] Props prescribe nonpropositional imaginings as well propositional ones.» (Walton, 1990:41-43) Como podrá apreciarse, nuestro uso de utilería como elemento que permite generar verdades en la ficción, pero, sobre todo, nos referimos a artefactos que asisten a la imaginación cuando se pretende simular una situación.

le lleva a irse fue creer que le están ofendiendo y desea no ser insultado. Mientras que podemos interpretar un deseo mediante actitudes intencionales, las razones solo se pueden comprender si poseemos un aparataje mental que incluya el lenguaje en el que podamos interpretar a las personas mediante actitudes proposicionales.

Hutto propuso la *hipótesis de la práctica narrativa* (HPN): reconocemos, comprendemos y atribuimos estados mentales al resto de personas gracias a que hemos estado en contacto con narraciones que explican qué significan esos términos sobre estados del pensamiento. De esta manera, las instrucciones de un lavavajillas queda fuera de la HPN mientras que un cuento como el de *caperucita roja* permite entender cosas como qué es tener un deseo, una creencia o estar asustado por algo; se aprende por qué las personas actúan conforme a razones. De esta forma las proposiciones sobre estados mentales solo pudieron aparecer en una etapa tardía de nuestro paso por el mundo como especie, y, desde luego, esta cualidad no formaría parte de un supuesto aparataje mental innato, ni, desde luego, modular.

La idea en sí es revolucionaria pero desde luego no tan original como parece indicar. Josef Perner y colegas ya habían planteado alguna idea similar en el campo de la psicología. En su revelador artículo “Action really do speak louder than words –but only implicitly: Young children’s understanding of false belief in action” (Garnahan y Perner, 2001) y en “Theory of Mind is contagious: You can catch from your sibs” (Perner, Ruffman y Leekam, 1994) ya se insinuaba una idea que subyace al estudio de Hutto: los recursos cognitivos necesarios para desarrollar una teoría sobre los estados mentales de los demás son menores de los que otras hipótesis pretender tomar por válidas, como es el caso del intelectualismo. Perner y colegas plantean que aprendemos a discernir entre estados mentales debido a que nos involucramos en encuentros cara a cara con personas que actúan conforme a razones; no sería necesario un proceso metarrepresentacional para llegar a comprender qué está o no está haciendo un sujeto. En cualquier caso, esto no implica necesariamente que el error quede fuera de estas hipótesis. Es decir, que una persona yerre a la hora de determinar por qué alguien hizo algo no implica que en cualquier caso seamos incapaces de atribuir estados mentales. Hutto diría que solo a través de un intercambio comunicativo con aquel que realiza la acción –esto es un encuentro en segunda persona –podríamos saber por qué hizo tal o cual –siempre y cuando consideremos que el interlocutor esta siendo honesto.

La hipótesis de Hutto siempre ha planeado sobre todo este trabajo. Aunque no hemos conseguido demostrar que el PC actúa bajo los parámetros de la HPN planteamos un largo epígrafe en el que consideramos que los recursos cognitivos necesarios para desarrollar un comportamiento contrafactual son escasos, si los comparamos con aquellos modelos que exigen metarrepresentación; además, consideramos que el PC es un proceso de largo recorrido en el que, para un uso adecuado, es necesario involucrarnos en encuentros cara a cara con individuos competentes en el uso del lenguaje. Aunque se pueda defender que un dispositivo como el PC es innato, parece demostrado que solo a través de diversos procesos de enculturación podemos lograr su uso adecuado, al menos en su faceta de atribución de causas. Entre estos procesos de enculturación encontramos narrativas en las que se describen como pudieron haber ocurrido las cosas si cierto suceso operante no se hubiera dado.

Aprendemos que las intenciones de los demás resultan tanto o más relevantes para que algo se dé que las leyes de la causalidad –si alguien sabotó un ascensor con la intención de asesinar al Primer Ministro de Chiquitilandia, la gravedad es la causa que hizo que el ascensor cayese, pero la culpa del magnicidio caerá sobre el saboteador: si el saboteador no hubiese actuado sobre el ascensor el Primer ministro seguiría vivo. Son las acciones, en la

mayoría de los casos, y la reconstrucción de los eventos del pasado, lo que logra que aflore el significado desde secuencias temporales. Esto no puede ser algo innato: las estructuras de las narraciones mediante las que comprendemos los sucesos son andamiajes que heredamos y legamos. Necesitamos aprender de los demás aquello que es posible para ofrecer un contrafactual verosímil y con una coherencia lógica interna que permita pensarlo como probable. Las implicaciones del PC en la ética y en la política son casi incuestionables si lo relacionamos con la idea de posibilidad, ¿qué pudo ser posible o cómo pudieron ciertos eventos evitarse o provocarse? Por desgracia, estos aspectos sobre la moral o la política quedarán, por el momento, fuera de las consideraciones de este trabajo.

\*\*\*

Existe una discusión sobre qué nos sucede cuando estamos frente una ficción. Kendall Walton propuso que cuando vemos una representación que remite a algo ficcional –una película, un cuadro, una pintura –lo que sucede es que el artefacto cultural donde se representa la ficción sirve de utilería [*prop*] y apuntador [*prompter*] para que *entremos* en la ficción y *estemos imaginándonos que P* (Walton, 1980,1990, 2008). Aunque a lo largo del cuarto capítulo discutiremos sobre lo que significa esto de *estar imaginándose que P*, que implica que imaginar es hacer cosas con proposiciones gracias al pensamiento, aquello que causó este trabajo apunta hacia que existen ciertos artefactos que sirven de utilería en los juegos de simulación o en las invenciones. El ejercicio de Walton consiste en llevar aquello que sucede en los juegos infantiles a nuestros encuentros con objetos culturales que representan ficciones.

Cuando un niño juega a que su escoba es un caballo utiliza la escoba como utilería para simular el caballo (Walton, 1990, 2008). En los distintos procesos cognitivos que se dan en el juego de simulación, el niño es consciente de que el palo es un palo y, además, un caballo. Pero ni trasforma el palo en un caballo olvidando la verdadera naturaleza del palo, ni, por supuesto, cree que el palo es un caballo. Gracias a un ejercicio del pensamiento *imagina* que el palo es un caballo. El palo asiste al niño en su juego. El motivo puede ser variado y, tal vez, irrelevante para este estudio: el niño puede imaginar que está cabalgando un corcel solo con arquear las piernas, trotar y realizar todos los gestos que remitan a esta acción. No existen una cualidades intrínsecas en el palo que sirvan en exclusiva para que este sea utilería en un juego concreto: el palo puede convertirse en una espada en una historia de piratas, la lanza de un hoplita o el remo de una barquichuela. Sin embargo, si seguimos a Gibson (1950), podríamos decir que el palo ofrece ciertas permisibilidades [*affordances*] que la percepción descubre: ser *agarrable* puede ser, tal vez, su característica más significativa como permisibilidad. Pero también, gracias a una implementación de la imaginación en su uso, podemos creer que el palo sirve para *golpear* o, en si se simula una cabalgada, puede ser *cabalgable*. Lo importante es que el niño se sirve de este palo como utilería para su actividad en el que este palo fue elegido para hacer de caballo porque se percibe en él cierta cualidad para ser cabalgado, tal vez por su semejanza (lejana) con un caballo –si en lugar de un palo hablásemos de una fregona, la semejanza sería mayor. Sea como fuere el palo nos permite acceder a ciertos mundos ficcionales en esta interacción entre mundo e imaginación.

En este trabajo hablamos sobre las ucronías. Éstas son artefactos narrativos que surgen de ampliar al PC; articulan narraciones hipotéticas sobre aquello que pudo haber ocurrido si tal o cual evento no hubiese sucedido y amplían el relato desde un momento de inflexión hasta un presente alternativo. Las ucronías, en este sentido, sirven como utilería para la

imaginación. Mediante las ucronías nos sumergimos en mundos posibles tras una previa reconstrucción de los eventos que sucedieron en la historia.

Existe un segundo punto en el que esta tesis de Walton afectó al desarrollo de este trabajo: se trata de cómo en los juegos de simulación los objetos no sirven solo como apoyo para un ejercicio mental de intercambio entre el actual<sup>2</sup> y el hipotético, sino que son constitutivos para el simular. Se ha entendido que cuando un niño simula, por ejemplo, que una banana es un teléfono, lo que hace es sustituir el objeto actual –la banana –por un teléfono. Con esta *simple* operación cognitiva el niño simularía que la banana es un teléfono y comienza a comportarse como si así lo fuera (Leslie, 1994, *inter alia*). Sin embargo, proponemos que no se trata solo de un intercambio mental de objetos –real por hipotético. El niño lleva a cabo un comportamiento contrafactual gracias al objeto actual simulando no solo que  $p$  es  $q$ , sino que  $p$  es  $q$  en una situación  $S$ . Esto es, el niño simula una acción, y no solo el intercambio de objetos. De esta forma el objeto en cuestión sirve de utilería en ese proceso. Así como un actor utiliza un teléfono de utilería para realizar la acción de llamar por teléfono, un niño que utiliza un palo como un caballo está cabalgando, pues imita el comportamiento que debería suceder en caso de que el palo fuera un caballo. Se comporta contrafactualmente no porque sustituye objetos reales por ficcionales, sino porque trata de operar en el mundo como si  $p$  fuese  $q$  en una situación  $S$ .

De Walton surge también la discusión sobre los artefactos que permiten el contacto perceptual con el objeto representado. Esto es, existen artefactos que reproducen la realidad –las cámaras de fotos o de vídeo, por ejemplo –que son transparentes. El concepto transparente en Walton no remite a las cualidades epistémicas del artefacto, sino a ese contacto perceptual. De otra forma, los aparatos de reproducción de la realidad logran conservar la información de tal forma que nos permite decir que cuando vemos una fotografía percibimos al objeto representado, pese a que sea una representación y esto implique que ni huela, ni que conserve la escala, se sienta igual que el original o cualquier otra característica del modelo. Sin embargo, el dispositivo de captación nos permite verlo como si estuviera ahí. En el caso de la imagen en movimiento podríamos añadir que también nos permite oírlo.

Cuando se edita la imagen en movimiento se manipulan imágenes que, en principio no tienen por qué tener un sentido específico. Son series temporales desordenadas en las que no se trenza narración alguna. Al editar se da orden y duración a estas imágenes y se elabora un discurso narrativo del que surge el significado. Es cierto que al operar los estados mentales de un editor, las intenciones empañan en cierta medida esta conservación de la información que permitía el contacto perceptual con el objeto representado. En cambio, las ventajas son mucho mayores que los inconvenientes. Del caos de la serie temporal se extraen significados en narraciones que suponen la construcción de experiencias.

Nuestra propuesta al respecto es que la edición de la imagen propone una relación análoga a los procesos del PC. Si la imagen es transparente nos está situando ante series temporales de sucesos que pasaron en algún momento, al igual que nos sucede cuando recordamos. En ambos casos, tanto en la imagen como en el pensamiento, se manipulan representaciones (o modelos del mundo) sobre aquello que pasó para lanzar hipótesis sobre

---

<sup>2</sup> Cuando nos referimos a actual no queremos decir real, sino que está presente para ser percibido. Algunas terminologías utilizan la expresión actual y no-actual como traducción de las expresiones inglesas online y offline. Si decimos que algo es actual implica que necesita estar presente a los sentidos.

qué podía haber ocurrido dado este material del pasado. El PC *edita* el pasado bajo el paraguas de la posibilidad que permiten los eventos sucedidos.

\*\*\*

Se tiene cierta tendencia a pensar que cuando hablamos de narración nos referimos a algo relacionado directamente con la ficción. Es decir, toda narración es una narración de ficción. Pero narrar no implica solo la ficción como representación de las acciones humanas; una narración es una secuencia de eventos a la que se le ha dado un orden determinado, y este orden puede atender a relaciones de causalidad. Si alguien describe aquello que le ha sucedido durante el día recurre a una narración: estos eventos pueden o no estar conectados causalmente; lo que no resulta necesario es que exista la causalidad para que sea una narración. Un manual de instrucciones del *Ikea* no narra algo, pese a que los elementos que se describen se conecten causalmente. Algo parecido sucede con una teoría.

Las narraciones ayudan a la comprensión de los acontecimientos (Ranciere, 2009). Si por narrar entendemos utilizar tropos de la narratología –como pueden ser los géneros o las formas de la narración –esto no los convierte en falsos a los acontecimientos que sucedieron. El elaborar las series temporales con cierto orden permite ese acceso a la realidad que de otro modo hubiese sido imposible. Volviendo al ejemplo del sabotaje, solo la historia del saboteador nos permitirá comprender (y responder) a por qué sucedió la muerte del Primer Ministro de Chiquitilandia.

Según Jerome Bruner (2001) el discurso narrativo se diferencia del discurso científico en que el científico pretende que sea validado por lo empírico y pueda servir para crear teorías que predigan comportamientos de estados de cosas en el futuro. El discurso narrativo, que en Bruner tiene mucho de narración de ficción, se sustenta bajo los pilares de la verosimilitud y coherencia lógica interna del relato. Cuando decimos “el rey murió y *luego* la reina murió” el *luego* funciona de manera diferente en el discurso científico que en el narrativo. Para Bruner ambos discursos son irreductibles pero se asisten mutuamente. De esta manera, muchas teorías comienzan siendo narraciones, sin embargo, solo algunas acaban por convertirse en teorías. También algunos agentes cuando no saben cómo actuar recurren a narraciones para saber qué hacer, incluso aunque tengan teorías al respecto, como sucede en la economía (Bruner 2001, 53). Pese a esto, ambos discursos se repelen como agua y aceite.

Aunque Bruner mantenga esta cierta incompatibilidad entre los discursos introduce la idea que ha servido como condición que permitió este trabajo. Bruner comenta que las humanidades tienen como temario implícito el cultivo de las hipótesis; pero la ciencia moderna, por lo menos desde Newton, consideró las hipótesis como uno de sus elementos constituyentes: de esta manera el trabajo del poeta y el del científico difieren menos de lo que podría parecer. Incluso aunque el trabajo del científico «sea convertir las metáforas en frágiles axiomas» (Bruner, 2001: 61). Las hipótesis, en este caso, nos permiten pensar que existen diferentes perspectivas humanas sobre los acontecimientos (frente al universo único de una teoría fuerte). Las hipótesis, así, sirven a la comprensión. Es por ello que en disciplinas en las que las teorías o axiomas son menos relevantes que una buena comprensión de un acontecimiento, éstas resultan fundamentales. Así sucede en el caso de la historiografía.

Durante bastante tiempo, el historiador ha tratado de que sus escritos correspondan en mayor o menor medida con aquello que sucedió en cierta relación isomorfa. Esto implicaba que las hipótesis siempre quedaban fuera del discurso de la Historia: los que trabajaban el área se empeñaban en que sus trabajos reflejaran fielmente lo que sucedió. Sin embargo la Historia tiene dos problemas fundamentales relacionados entre sí que rompen este idealizado isomorfismo: por un lado la Historia tiene demasiados *bucos* vacíos sin rellenar que la imaginación del historiador debe ocupar para que las series temporales de eventos tengan sentido y, por otra parte, cada vez que éste escribe historia está *haciendola Historia*, pues su pensamiento se articula bajo tropos que le obligan, en cierta medida, a narrar lo sucedido bajo ciertas estructuras (White, 1992a). A esto cabe añadir otro elemento: aquello que no sucedió también puede ser constitutivo de la secuencia temporal. Esto es, lo contrafáctico también se cuela en las estructuras de la Historia. Dice Bruner (2001: 62):

«El historiador, sin duda, puede buscar pruebas congruentes en los archivos. Pero nosotros, como lectores de la historia carolingia, buscaremos hipótesis alternativas, aun cuando ya creamos en la teoría de la alianza. El objetivo de comprender los acontecimientos humanos es sentir las alternativas que tiene la posibilidad humana. Y así las interpretaciones sobre el ascenso de Carlomagno [...] no tendrán fin. No solo las de los historiadores sino también las de los novelistas, poetas, dramaturgos, e, incluso, los filósofos.»

Las consecuencias de la hipótesis para la historiografía son bastantes y desafiantes. Debido a esto nos planeamos si las ucronías pueden integrarse en el relato del historiador y en su metodología. ¿Son los eventos que no sucedieron lo suficientemente constituyentes para ayudar a la comprensión de lo que pasó?

Pese a las reticencias de Bruner en mezclar el agua del discurso científico con el aceite del narrativo, párrafos como este sugieren que pudiera existir cierta conciliación entre ambos. Pensamos que el PC es una forma de discurso narrativo-científico que aúna ambas dimensiones. Daremos argumentos suficientes al respecto en los siguientes capítulos. Baste decir, por ahora, que el PC estructura los eventos del pasado mediante tropos narrativos cuya finalidad es la comprensión del evento; a su vez, el PC sirve a métodos más *científicos* como la atribución de causas que sí cumplen ciertos criterios de verificación, como la ciencia exige para ser ciencia. En el uso del PC ambas dimensiones son complementarias y no pueden coexistir por separado.

\*\*\*

Dijimos que este trabajo fue causado por varias ideas y una obsesión. Estas ideas ya han sido expuestas; la obsesión es sobre el tiempo. En concreto, sobre la reversibilidad e irreversibilidad de la flecha del tiempo.

El cine nos enseñó un concepto que es incompatible con la realidad, la *segunda toma*. En nuestro mundo existen las segundas oportunidades: Se ha cometido un grave error y alguien permite que puedas continuar con tu vida; participas en un juego y tras perder te dejan volver a repetir; se dice que cuando te mudas a un lugar lejano te estás dando una nueva oportunidad pues comienza una nueva vida. Pero todos sabemos que existen circunstancias que no permiten una segunda oportunidad: hay eventos irreversibles que impiden que se repita la acción; esto no solo afecta a la física (un depósito de agua en el que se añade una tintura impide, en principio, que se revierta el acontecimiento), sino a las



relaciones entre personas. Alguien que ha sido asesinado no dispone de una segunda oportunidad; existen situaciones imperdonables que no permiten una segunda oportunidad. Pero no podemos confundir una segunda oportunidad con una *segunda toma*.

La idea de segunda toma implica un viaje en el tiempo. Sucede algo y se decide retomar aquello que pasó desde un momento específico para repetir las acciones con el fin de que se ajusten a un resultado diferente al que ocurrió. En la cinematografía, una segunda toma remite a esto mismo que acabamos de describir, pero también a volver a repetir toda la acción de modo que pueda mejorarse el resultado. Nuestras vidas no tienen segundas tomas, lo contrario supondría que se es propietario de una máquina del tiempo. Lo más parecido a este dispositivo de desplazamiento temporal en el que pueden alterarse los acontecimientos que sucedieron es el PC.

En el universo que nuestros umbrales de percepción aprecian, los estados de cosas se suceden siempre en una dirección determinada. Así, los huevos se rompen pero no se recomponen, las gente envejece y las ciertas causas anticipan efectos concretos. Esto se da siempre de la misma forma, nunca al contrario. Parece que los eventos en el mundo se ven regidos por una flecha del tiempo que atiende a las leyes de la termodinámica. Que esto sea así nos permite establecer regularidades, algo fundamental para la explotación de la información; sin embargo la contrapartida es bastante problemática: no existen las segundas tomas.

Julius Thomas Fraser (1990, 1993, 2007) sugirió que nuestra fenomenología del tiempo se ve afectada por los umbrales biológicos-materiales. Esto implica que existe una relación entre la fenomenología del tiempo y la biología. Debido a nuestra composición material el tiempo se percibe como algo que fluye en una dirección determinada. Pero parece que no toda la materia se comporta de la misma manera y, si pudiéramos acceder a umbrales de percepción más finos y microscópicos encontraríamos fenómenos cuánticos que se asemejan a huevos recomponiéndose o gente rejuveneciendo; o de otro modo, no podríamos determinar cuándo sucedió algo.

Vivimos en el mundo *eotemporal*, el amanecer del tiempo. Este mundo abarca todo aquello que entra en el conjunto de lo macroscópico: desde un grano de arena a dos galaxias en colisión. Es la forma más antigua de tiempo: los eventos pueden ser señalados y ordenados (puede haber un antes y un después), sin embargo no puede determinarse una dirección preferente (qué debe ser antes y qué después); no sabemos hacia dónde debería apuntar la flecha del tiempo; es pura sucesión sin dirección, como la sucesión de números naturales. La causación, la conexión entre sus eventos es, por tanto, determinista. También es el t de la física. Un peldaño por encima encontraríamos la *biotemporal*. distinguimos pasado, presente y futuro. Sin embargo, los horizontes temporales son limitados a las experiencias sensoriales; el presente tendría una duración determinada por las fronteras de la mente de cada especie. La intencionalidad orgánica dirigida a objetivos a corto plazo o específicos sería la forma de conectividad entre eventos. Finalmente, nuestra existencia estaría situada en la *nootemporalidad*.

Nuestra cognición distingue entre pasado, presente y futuro al igual que cualquier ser vivo solo que nuestras fronteras temporales no se limitan al corto plazo; pueden ir más allá de nuestra propia muerte –podemos hacer cálculos de qué podría ser cuando no estemos –o pensar sobre pasados remotos. Nuestra forma de conectividad sigue siendo una intencionalidad orgánica dirigida a objetivos que pueden ser tanto simbólicos como concretos a corto y largo plazo. Esto sirve a una supuesta preservación de la integridad del

*self*. La *nootemporalidad* puede ser representada como una flecha que señala un lugar determinado. Por debajo de la *eotemporalidad* los eventos viven en un caos primordial en el que es imposible situar dónde sucedió algo o en que orden se dio. Mientras que en ese caos el tiempo parece no existir, nuestra existencia está encadenada a que ciertos eventos sean irreversibles.

Dada nuestra *nootemporalidad* solo nos queda el pensamiento como máquina del tiempo efectiva para poder reconstruir los sucesos de la H(h)historia. Para ello disponemos de la imaginación histórica y el PC. éste asiste a la imaginación histórica para ordenar las secuencias temporales de tal forma que al dar forma al pasado se está generando significados desde estos sucesos. El PC, aunque trata con hipótesis identifica elementos constituyentes en los sucesos pasados. Es la única forma conocida de alterar (aunque solo sea mediante el pensamiento) lo que sucedió y reemplazarlo con lo que pudo haber ocurrido. Sin segundas tomas: solo las hipótesis sobre qué podría haber pasado. Esto no resulta inútil, el PC cumple una función preparatoria: dado un evento futuro que se asemeje a lo sucedido en el pasado y si se ha identificado una condición suficiente se podría evitar o provocar que volviesen a suceder las cosas de la misma manera.

Lo más parecido a tener una segunda toma es el razonamiento contrafactual.

\*\*\*

Los contenidos que aquí hemos presentado constituyen el trasfondo general que ha impulsado este trabajo y que influyen al resto de ideas con las que trataremos, pese a que éstos han quedado bastante apartados del foco principal debido al trabajo de investigación que hemos venido realizando.

El PC es una manera de operar con las series temporales y las posibilidades. Es la única forma conocida de desplazamiento temporal que implica la creación de alternativas a los eventos sucedidos. Despreciar un dispositivo hipotético solo porque lo que plantea no sucedió supone un grave error: no solo los hechos explican los que está sucediendo.

Esperemos que nuestros esfuerzos para clarificar el PC y presentarlo como un desafío no solo para la psicología sino para la filosofía de la mente no hayan sido en vano.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

---

<i>Introducción</i>	p.26
1. PENSAMIENTO CONTRAFACTUAL Y EL <i>SENTIDO DE UN COMIENZO</i> .	p.42
1.1 Introducción al pensamiento contrafactual: ¿solo los hechos explican un fenómeno?	p.49
1.2 Problemas generales y discusiones específicas sobre el pensamiento contrafactual.	p.51
1.2.1 Problemas generales	p.53
1.2.2 Discusiones específicas	p.55
1.3 Pensamiento contrafactual y razonamiento causal en la atribución de causas.	p.57
1.3.1 El concepto de causa en el contexto del modelo de atribución de causas.	p.58
1.3.1.1 Condición suficiente y necesaria.	p.59
1.3.1.2 Mutabilidad	p.61
1.3.2 Atribución de causa.	p.62
1.3.2.1 La teoría de Spellman de la actualización de la probabilidad (SPA).	p.67
1.3.2.2 La teoría de la disociación del juicio (JDI).	p.68
1.3.2.3 Anormalidad en cadenas causales de desarrollo y oportunidad en el modelo HMS (o modelo temporal basado en el conocimiento del mundo).	p.69
1.3.2.4 Algunas consideraciones finales al respecto de los tres modelos de predicción de atribución de causas.	p.71
1.4 El dispositivo del pensamiento contrafactual	p.72
1.4.1 Condiciones de activación del pensamiento contrafactual	p.72
1.4.1.1 Criterio de anormalidad e incumplir las expectativas.	p.74
1.4.1.2 Emociones	p.77
1.4.1.3 El sentido de un comienzo: la obligatoriedad en la elección de un momento de inflexión.	p.83
1.4.2 Forma de los enunciados contrafactuales.	p.91
1.4.2.1 Contrafactuales al alza y a la baja.	p.92
1.4.2.2 Adición y sustracción.	p.95
1.4.2.3 El conocimiento sobre el mundo afecta al pensamiento contrafactual.	p.96
1.4.2.4 Atención sobre el orden temporal de los eventos.	p.97
1.4.2.5 Intencionalidad	p.100
1.4.3 Consecuencias del uso del pensamiento contrafactual.	p.103
1.4.3.1 Generar significado	p.104
1.4.3.2 Función preparatoria (o de regulación del comportamiento)	p.107
1.5 ontogenia del pensamiento contrafactual y recursos cognitivos: ¿son necesarias ciertas competencias lingüísticas para el desarrollo del razonamiento contrafactual?	p.108
1.5.1 Pensamiento contrafactual y atribución de estados mentales.	p.110
1.5.2 Pensamiento contrafactual entre los cuatro y los seis años.	p.112
1.5.3 Desarrollo temprano (2-3 años)	p.116
1.5.4 Desarrollo tardío (12-14 años)	p.120
1.5.5 El pensamiento contrafactual como proceso (de aprendizaje).	p.122
1.5.6 Algunas propuestas para futuras investigaciones.	p.125

2. LA UCRONÍA COMO FORMA CONTRAFACTUAL DE LA IMAGINACIÓN HISTÓRICA.	p.127
2.1 La ucronía.	p.128
2.2 Construir una ucronía.	p.131
2.3 Ampliar el PC mediante la ucronía.	p.132
2.4 La imaginación histórica	p.136
2.5 Historia cultural del término ucronía.	p.139
2.5.1 Revisionismo histórico.	p.144
2.5.2 Verosimilitud	p.146
2.6 Conclusiones	p.148
3. METODOLOGÍA DE LA HISTORIA CONTRAFACTUAL.	p.150
3.1 La historia contrafactual, ¿puntos de no retorno?.	p.151
3.2 El trabajo del historiador contrafactual.	p.153
3.3 Sobre la plausibilidad de la historia contrafactual.	p.158
3.4 Conclusiones	p.162
APÉNDICE: LOS FREIKORPS COMO CASO DE IMAGINACIÓN HISTÓRICA EFICIENTE MEDIANTE EL USO DEL PENSAMIENTO CONTRAFACTUAL EN LA UCRONÍA.	p.164
4. LA EDICIÓN Y EL UMBRAL DE LA IMAGINACIÓN: EL CINE, EL EJERCICIO DEL PENSAMIENTO CONTRAFACTUAL Y LA POSIBILIDAD HISTÓRICA.	p.174
4.1 El cine y la filosofía	p.177
4.1.1 Terminología	p.177
4.1.2 De Lumière a Meliés: permitir el umbral a la imaginación	p.179
4.1.3 Problemas filosóficos contemporáneos en la cinematografía.	p.182
4.2 ¿Los mecanismos de captación mecánica de la realidad son realistas?	p.184
4.2.1 La producción de imagen fotográfico-cinematográfica y la amplificación de los sentidos.	p.185
4.2.2 Psicoanálisis	p.186
4.2.3 Fijar el pasado y el ejercicio de rememoración.	p.188
4.2.4 Transparencia de registro.	p.189
4.3 edición, rememoración y pensamiento contrafactual	p.194
4.3.1 Representación, intención e imaginación.	p.196
4.3.2 Edición y rememoración.	p.201
4.3.3 La práctica de la edición y el pensamiento contrafactual.	p.205
4.4 Consideraciones finales.	p.207
<i>Bibliografía</i>	p.210





«¿Dónde estoy? –preguntó Bill Pilgrim.

-Atrapado en otro bloque de ámbar, señor Pilgrim. Estamos precisamente donde debemos estar en este instante, a quinientos millones de kilómetros de la Tierra. Y nos dirigimos, por un hilo del tiempo, hacia Trafalmore. Este viaje quizá nos lleve horas, o tal vez siglos.

-¿Cómo... he llegado hasta aquí?

-Eso, para usted, requeriría otra explicación terrenal. Los terrestres son grandes narradores; siempre están explicando por qué determinado acontecimiento ha sido estructurado de tal forma, o cómo puede alcanzarse o evitarse. Yo soy trafalmadoriano, y veo el tiempo en su totalidad de la misma forma que usted puede ver un paisaje de las Montañas Rocosas. Todo el tiempo es todo el tiempo. Nada cambia ni necesita advertencia o explicación. Simplemente *es*. Tome los momentos como lo que son, momentos, y pronto se dará cuenta de que todos somos, como he dicho anteriormente, insectos prisioneros en ámbar.

-Eso me suena como si ustedes no creyeran en el libre albedrío –dijo Pilgrim.

-Si no hubiera pasado tanto tiempo estudiando a los terrestres –explicó el trafalmadoriano –, no tendría ni idea de lo que significa "libre albedrío". He visitado treinta y un planetas habitados del universo, y he estudiado informes de otros cien. Solo en la Tierra se habla de "libre albedrío". »

-Kurt Vonnegut, *Matadero 5*.

«DIRECTORA DE U.N.I.T.: El archivo negro [...] el lugar más seguro del mundo. Al finalizar cada turno se le borra la memoria al personal de trabajo. [...] Toda la torre es a prueba de TARDIS [...] No podemos permitir que la tecnología caiga en malas manos. Sería un desastre.

CLARA: ¿Qué es eso?

DIRECTORA DE U.N.I.T.: Viaje en el tiempo. Nadie puede saber que lo tenemos. Ni siquiera nuestros aliados.

CLARA: ¿Por qué?

DIRECTORA DE U.N.I.T.: ¡Piensa en ello! ¿Yanquis con la habilidad de reescribir la historia? Ya has visto sus películas...»

-Steven Moffat, *Doctor Who. 50th aniversario*.





## INTRODUCCIÓN

---

Este trabajo tiene como objeto el pensamiento contrafactual (PC). Este dispositivo del pensamiento elabora enunciados hipotéticos sobre qué pudiera haber sucedido si se diese Q en lugar de P, donde Q es lo hipotético y P es el evento, suceso o estado sobre el que se lanza la hipótesis. De esta manera, se activa en el pensamiento, al menos, dos modelos del mundo, el real y el hipotético. Si se entiende el PC de esta forma, éste sirve tanto como para enunciar disposiciones sobre aquello que podría ocurrir, como para reflexionar sobre qué hubiera ocurrido si el evento P no hubiese producido el resultado Q. Así, se puede considerar que dos enunciados como «si empujo este vaso lleno de agua, el suelo se mojará» o «¿qué sucedería si los cuadrados fueran círculos?» son equivalentes a otras formas de preferencias contrafactuales como «si me hubieras dicho que me querías hubiese dejado aquella vida que llevaba». Aunque los dos primeros enunciados comparten este carácter hipotético con el tercero, este trabajo se centrará en el PC que se relaciona con las hipótesis sobre las posibilidades de sucesos que pudieran haber ocurrido en el pasado que se formulan desde los eventos pasaron que en realidad.

Nuestro interés reside en explicar el fenómeno del PC, definirlo y explicar su funcionamiento así como las implicaciones sobre lo que pudo haber ocurrido operan en el aprendizaje, la toma de decisiones, la atribución de causas y la constitución de una identidad. Además, nos preocuparemos por cómo mediante narraciones se estructuran los eventos del pasado, y lograr así que de series temporales emerja significado –incluso aunque estas series no guarden una relación causal. De otra forma, eventos que carecen de sentido pueden significar gracias al ejercicio del PC. Dado que el uso del PC es limitado, éste puede ampliarse mediante un artefacto narrativo llamado ucronía: parte de esta investigación explicará en qué consiste una ucronía, cómo realizarla y qué implicaciones tiene para el estudio de la historiografía. Estas cuestiones se abordarán a lo largo de los siguientes cuatro capítulos.

\*\*\*

El PC puede darse sobre disposiciones sobre el mundo. Por ejemplo, es conocido que el agua moja; si se tiene un vaso lleno de agua y disponemos de una facultad racional como es la imaginación, podemos *calcular* que si arrojamus un vaso con agua el suelo se mojará sin que tengamos que operar sobre la materia y comprobarlo de forma efectiva. Esta situación hipotética permite adelantar los acontecimientos o predecirlos, y se asienta sobre el conocimiento que tenemos sobre cómo se comporta la materia. También podemos lanzar hipótesis sobre elementos que no tienen una existencia en el mundo –o, al menos deberíamos conceder que no es necesaria su existencia de la misma manera que sucede con una silla o un ordenador –como ocurre con los números, o las formas geométricas puras, como un quilógono. Así, podría lanzarse una hipótesis del tipo y «si los cuadrados fueran círculos». Estas formas de contrafactuales has sido tratadas suficientemente por las áreas de la filosofía que se encargan de la semántica y las condiciones de verdad en mundos posibles.

Aunque la semántica y las disposiciones sobre la materia están relacionadas con la forma específica del PC que aquí se presenta, este trabajo trata de explicar un fenómeno del pensamiento que consiste en cómo operan los eventos del pasado que no sucedieron sobre la formación de la identidad, la toma decisiones o la emergencia de significado; es lo que

algunos autores han llamado PC *histórico* frente al *a-histórico* (Hilton, Mclure, Slugoski: 2005) y otros *concretos* frente a *abstractos* (Milesi y Catellani, 2011). De esta manera, las discusiones sobre círculos-cuadrados y sus condiciones de verdad planearán de un modo u otro sobre nuestras investigaciones; sin embargo, desde un primer momento, pretendemos señalar que esta discusión es secundaria (incluso irrelevante, en ocasiones) para validar nuestras hipótesis sobre la realidad mental de un fenómeno como es el del PC *histórico*, así como definirlo y explicar su funcionamiento. De ahora en adelante siempre que nos refiramos al PC será en esta faceta *histórica* o *concreta*: es decir, debe haber una relación entre un suceso del pasado (que deba haber ocurrido) y las hipótesis sobre qué podría haber acontecido. Pese a que el PC pueda simular qué sucedería si hacemos P, nos interesa qué hubiera sucedido si hubiésemos hecho Q en lugar de P en el pasado y cómo eso habría alterado el presente desde donde se enuncia.

Incluso aunque el PC pueda servir para prepararnos para situaciones futuras que guarden un parecido razonable con aquello que se ha vivido, el razonamiento contrafactual al que se prestará atención es aquel que genera una relación necesaria con los eventos del pasado.

La pregunta que emerge de estas primeras líneas, entonces, debe ser ¿en qué consiste el PC que aquí se estudia? Para explicarlo, se puede usar algunas de las descripciones que desde la psicología han intentado acotar el fenómeno. El PC sería «imaginar alternativas a algo que ha ocurrido» (McNamara, Duros, Brown y Lynch, 2012:1065) o bien «consideración de eventos que son inconsistentes con la realidad» (Drayton, Turley-Ames, Guajardo, 2011:533; Roesse *et al.* 1997:1). Pese a que consideramos insuficientes estas descripciones sobre el PC, permiten hacernos, por el momento, una idea del objeto de estudio<sup>3</sup>: una reflexión sobre una serie temporal de eventos en el pasado en las que se considera que hubo un resultado que pudo haber sido diferente si se hubiese podido intervenir en alguna de las condiciones que lo provocaron. Este ejercicio se apoya necesariamente en nuestra facultad para imaginar. Estas descripciones sobre el PC insisten en la relación que debe existir entre las hipótesis y la realidad: aquello que se presenta como alternativa debe partir de eventos que han sucedido en el mundo. El PC articula así hipótesis sobre el pasado, ya sea del que enuncia, o sobre un colectivo o un evento en la Historia.

Los eventos carecen de significado intrínseco. Cuando se establecen conexiones causales entre distintos sucesos se puede lograr explicar cómo y bajo qué condiciones ocurren. Esto podría considerarse una especie de proto-narración (Bruner 1990, 2001; Hutto, 2008) y forma parte de un tipo concreto de discurso, el científico. Sin embargo, que algo quede explicado, no implica, necesariamente, que emerja un significado de ello. Así un hombre que bombea gas venenoso puede considerarse como causa de la muerte de las personas que lo inhalan. Pero podemos establecer como causa suficiente de la muerte al gas, al brazo del hombre, a las condiciones bioquímicas que no soportan ese gas, a las paradas cardiorrespiratorias, y así. También puede enlazarse toda una secuencia de eventos que van desde el momento en el que se perfecciona el plan de envenenamiento por gas hasta que la gente muere. O remontarnos en relaciones de causas y efecto hasta el inicio del universo. Y esto explicaría cómo sucedió y qué condiciones lo provocaron. Sin embargo, algo relacionado sobre por qué sucede tal o cual cosa se escapa si nos limitamos al aspecto explicativo.

El PC ayuda a atribuir causas suficientes: permite que se determine de qué forma pudo evitarse o provocarse Q, siendo Q el resultado de una serie de eventos en el tiempo. Pero el

---

<sup>3</sup> En el capítulo primero se expondrán las condiciones necesarias del pensamiento contrafactual.

PC también cumple una función en la comprensión de lo sucedido. A través de un ejercicio de imaginación se logra unir las piezas que carecen de significado y, de esta manera, se consigue que este emerja. Es lo que hemos denominado el *sentido de un comienzo*.

A través de la reconstrucción lógica de eventos del pasado, se remonta desde el resultado hasta localizar aquello que atribuimos como causa suficiente para que el resultado se diese. Ese camino permite señalar el sentido de un comienzo. El ucronauta, remonta el río del tiempo para tal modo que pueda otorgar significado a su existencia. Ese es el trabajo del PC; otras formas del pensamiento, como el razonamiento causal, son incapaces de lograr este objetivo.

Rememorar cumple, entre otras, la función de traer el pasado al presente. Se puede discutir si esto es voluntario o involuntario, si al hacerlo reconstruimos el pasado o lo simplificamos, o bien cuál es la metafísica y la ontología de la rememoración. Pero cuando se rememora es traer lo que sucedió al presente. El PC, que se sirve de la rememoración, es lo más parecido a poseer una máquina del tiempo. Se trae el pasado al presente y se deshacen (mediante el pensamiento) aquello que sucedió sustituyéndolo por lo que podría haber sido. Cumple una función de deconstrucción del discurso sobre lo sucedido a través de lo que pudo haber ocurrido. Como en las novelas de ciencia ficción, las hipótesis que se elaboran mediante el PC generan una realidad alternativa en la que los acontecimientos se sucedieron de forma distinta: ¿Cómo sería el presente si tal o cual situación hubiese sido diferente? Pese a esto conviene aclarar que el PC no es un ejercicio de rememoración: el traer el pasado al presente es una forma de interpretar el pasado y lograr que emerja un significado de los acontecimientos que no sucedieron desde los que sí ocurrieron.

Pero si se quiere mantener la analogía con la máquina del tiempo se debe seleccionar un lugar y momento específico en la historia hasta donde viajar. Estas máquinas de tiempo del pensamiento no generan paradojas: podemos matar a nuestro abuelo y que el universo continúe su curso sin implosiones; por el contrario, nada cambia: un ejercicio del pensamiento de este tipo, obviamente, no modifica el pasado. Sin embargo, tiene una ventaja: dado que las paradojas son compatibles con el PC podemos especular con situaciones que la física solo contempla en los libros de divulgación. Cómo sería la vida sin nosotros, dado que, por ejemplo, nuestro abuelo murió antes de concebir a nuestro padre. O situaciones como que aquellos que nos engendran jamás se hubiesen conocido, u otras que afecten al conjunto de los seres humanos.

¿Estas paradojas permiten examinar aquellos puntos que son importantes para nuestra existencia? En cierta medida sí, pues inciden sobre las cadenas de eventos que llevan hasta el nacimiento de un ser. De otro modo, señalan cómo pudo comenzar nuestra historia. Sin embargo, vemos que existe una pequeña confusión. La historia de mi abuelo no es mi historia, aunque causalmente estemos enlazados. Por esa misma disposición de los eventos de la historia, la invención de la lanza de sílex y nuestra existencia individual deben estar relacionados de alguna forma si pudiésemos examinar todo el conjunto de acontecimientos del ser humano; sea esta una conexión extrema y débil. Así, de alguna manera, la aparición de trilobites también explica qué hacemos aquí. Pese a ello, cuando afirmamos que el PC es el sentido de un comienzo estamos evitando que se limite a agotar aquello que un evento puede deparar mediante su explicación. Establecer que Q se relaciona causalmente con P es insuficiente la mayor parte de las veces para comprender el evento. Esto es, tratamos de evitar que la responsabilidad de que algo se dé se produzca en exclusiva mediante explicaciones causales. En efecto, si las lanzas de sílex son importantes para que ahora exista la civilización debe elaborarse una comprensión profunda de cómo lo artefactual se

imbrica en nuestras acciones como seres humanos, por ejemplo. De otra forma, necesitamos narraciones que sostengan estas afirmaciones para que comprendamos el impacto que P tuvo en Q. El PC, al señalar al inicio, no solo atribuye causas, sino que asiste en el proceso de comprensión. Ampliaremos esta afirmación en el primer capítulo.

\*\*\*

El PC atribuye causas. No implica que establezca *la* causa, sino aquella que, dado que se señaló como responsable (pues pudo evitarse o provocarse), se presenta como trascendente para la explicación. Lo que pudo ser la condición relevante para que se diera el resultado. Sirve para comprender por qué sucedió el resultado Q. Esto es, el punto de inflexión que debe ser elegido para comprender cómo se sucedió un evento o proceso en el tiempo, se remonta desde el resultado –como final del proceso –hasta aquel lugar de la realidad que se cree pudo haber sido modificado de tal manera que el espacio de tiempo entre P y Q se carga de significado. La secuencia de eventos entre P y Q deja de ser un suceder en el tiempo que, como mucho, explica cómo se dio tal situación; la relación entre eventos trata de ser comprendida. Y si una relación es comprendida, implica la emergencia de significado.

El PC tiende a provocar cierto efecto contrario a lo que la intuición parece indicar. Si se piensa que la contingencia es el motor de las situaciones humanas, y que la mayor parte de las situaciones pudieron darse de otra forma, ¿cómo es que el PC favorece la idea de destino? (Roese *et al.*, 2010; Galinsky *et al.*, 2005; Fischhoff, 1982). Al ordenar el caos de eventos parece que tratamos de preservar la noción de control –pese a que sea un control alienado o producido por fuerzas metafísicas –que al hecho de que todo es contingencia y azar. Cualquiera con un poco de análisis puede comprender que ni todo es contingente ni todo necesario, sino que nos movemos en unas aguas inquietas en las que operan azar y necesidad según las circunstancias. Sin embargo, podría explicarse este fenómeno dado *el sentido de un comienzo*. Así como Frank Kermode (1983) propuso que nuestra manera de articular los sucesos del mundo mediante narraciones implica sucumbir a la estructura narrativa que siempre apunta hacia un final –lo que llamó *sentido de un final* –el PC sugiere lo contrario. Partimos del final (el resultado) y remontamos hasta encontrar aquello que pensamos necesario (el principio). Así como un inicio apunta a un final (el *tic* del reloj implica un *tac*, advierte Kermode) el final debe señalar un comienzo (si hay un *tac*, ¿de dónde viene?). El PC organiza el cómo comenzó la situación que acaba por desembocar en un resultado específico. En ambos casos –el sentido del final, o del comienzo –existe cierta teleología debido a las formas de la narración. No podemos negarlo. De hecho, es bastante probable que la forma de estructurar el pensamiento para que emerja un significado implique recrear estructuras narrativas cerradas en las que las partes conecten mediante criterios de necesidad. Tal vez sea así como comprendemos los sucesos del mundo.

Sin embargo, la propia reflexividad implícita en el PC y la flexibilidad de este pensamiento permite que, pese a que podamos narrar una historia en la que los acontecimientos se estructuran bajo formas de necesidad, esta historia pueda volver a reconstruirse bajo otros nuevos comienzos y necesidades. De otra forma, aunque en esencia, tal vez, seamos incapaces de escapar de lo teleológico, saber que pudieron haber otras causas produce que emerjan de forma constante nuevos significados sobre las mismas cadenas de eventos y sucesos. Es por ello que la explicación podría ser fija –P causa siempre Q –sin embargo, la comprensión es un ejercicio reflexivo que implica la construcción de narraciones que enlacen las partes, y estas narraciones pueden variar conforme a distintos criterios –paso del tiempo, nuevos descubrimientos, emociones que lo despierta, etc. Es por ello que el PC

se ve asaltado por pensamientos invasivos: aquello que damos por cerrado se vuelve a desmontar en cuanto encontramos nuevas causas suficientes que dotan de nuevo significado al evento. Cuando perdemos a un ser querido y nos asaltan por las noches preguntas como «¿qué hice mal?» las respuestas se agolpan y se entrecruzan; la explicación es insuficiente, necesitamos comprender, y la comprensión es frágil, sustituible, transitoria.

\*\*\*

El PC debe ser entendido como un largo proceso que comienza a edades tempranas, entre los dos y tres años, que continúa con la adquisición del lenguaje y culmina sobre los doce o trece años cuando se demuestra competencia suficiente en el uso de términos lógicos, pronombres personales, la atribución de estados intencionales, así como con los términos de actitud. De esta forma, el PC nos acompaña desde los primeros encuentros cara a cara con otros seres humanos –de hecho, si se carece de entornos comunicativos, el PC puede no surgir. Sin embargo, pese a su precocidad, solo se maneja de forma plena con un largo *entrenamiento* que incluye adquirir lenguaje y su uso competente. Es decir, su pleno uso implica ciertas condiciones en la que el lenguaje es fundamental.

Cuando los niños juegan juegos de simulación y fingen que una banana es un teléfono están haciendo uso de lo que hemos llamado *comportamiento contrafactual*. Aunque casi toda la bibliografía que relaciona el PC con el fingir llama pensamiento contrafactual a este tipo de juegos (Leslie, 1994; Perner 1995; Clemens y Perner, 1994; Weisberg y Gopnik, 2013, *inter alia*.) dudamos de que podamos llamar pensamiento a este tipo de actos cuando hablamos de niños de dos años. Es cierto que deberíamos aclarar a qué nos referimos exactamente con pensamiento, pero nuestra posición trata de afirmar que, si bien pudiera haber algún tipo de representación con contenido sobre aquello que se está realizando –como sucede cuando se utiliza el PC –los recursos cognitivos necesarios para llevar a cabo el fingir son menos exigentes que las condiciones requeridas por estos autores (para profundizar en la discusión véase 1.5 y 1.5.3). Incluso si concedemos que haya pensamiento, disentimos en que sea necesario el uso de metarrepresentaciones para poder verse involucrado en estos juegos. Además, cuando un niño finge que una banana es un teléfono, no solo está realizando una sustitución de objetos –teléfono por banana –en la que alguna forma de pensamiento pudiera estar operando –sustituye un objeto presente por otro ausente –, sino que representa [*enact*] todo aquello relacionado con lo que sería utilizar un teléfono. Esto es comportarse de manera contrafactual, pues utiliza los objetos del mundo simulando los efectos de otros que no están presentes. Tal vez podamos hablar de PC, sin embargo, todo PC debe iniciarse con comportamientos sobre el mundo que ignoran –deliberadamente – aquellos objetos que se perciben imitando los efectos de otros que están ausentes. A esto lo denominamos comportamiento contrafactual.

Donde parece existir un consenso generalizado al respecto es sobre cómo el PC se adquiere cuando el niño aprende el uso del lenguaje (Beck *et al.*, 2009; Drayton *et al.*, 2012; Ferrell, Guttentag y Gredlein, 2009; Riggs *et al.*, 1998; Guajardo y Turley-Ames, 2003; Dias y Harris, 1988, 1990; Byrne, 2005). A lo mejor sería más correcto decir que cuando adquiere lenguaje podemos comprobar cómo el niño posee PC gracias a experimentos que lo prueban –como podría ser el famoso test de falsas creencias de Wimmer y Perner (1983), pues este tipo de test exige que se mantengan en el pensamiento dos modelos del mundo, el hipotético y el real. Si un niño es capaz de contestar de forma adecuada a un test de Wimmer-Perner debería ser capaz de atribuir falsas creencias y, además, poseer PC. Aunque estas afirmaciones sobre atribución de falsas creencias estén cuestionadas

(Gallagher,2007; Gallagher y Povinello 2007; Hutto, 2008; Zahavi y Gallagher, 2013, *inter alia.*) la adquisición de lenguaje permite un salto cuantitativo en el uso del PC. Solo mediante el lenguaje se puede realizar ejercicios introspectivos de alto nivel intelectual tan sofisticados como exige el PC. Además, el lenguaje permite escapar de lo actual –aquello que nuestros sentidos perciben, como sucede en los juegos de simulación –y operar con aquello que sucedió en el pasado. Por supuesto, el lenguaje habilita una de las condiciones necesarias para el PC: emitir enunciados condicionales de tipo contrafactual. Es por ello que pese a que podamos operar sobre el mundo mediante comportamiento contrafactual quedaría en discusión si este comportamiento es posible en entornos donde la comunicación entre seres humanos es inexistente –como es el caso de los sordos que nacen y viven en entornos no-comunicativos (Peterson y Siegal, 2000; Woolfe, Want y Segal, 2002).

Desde hace un tiempo se viene presentando una nueva alternativa al PC que implica que este solo se adquiere de forma plena cuando tenemos cierta competencia con términos de actitud u operadores lógicos (Rafetseder y Perner, 2010; Rafetseder, Schwitalla y Perner, 2012). Este proceso es largo, se perfecciona durante la infancia, y madura al entrar en la adolescencia. Mientras tanto, lo que el niño hace es aplicar razonamiento causal en las situaciones sobre las que tiene conocimiento en cómo actuaría la materia; así, el niño no necesita activar dos de la realidad. Si se le pregunta a un niño: «María tiene los zapatos sucios. Camina por la cocina y deja todo manchado. Si se hubiera quitado los zapatos ¿cómo estaría el suelo? » Los niños suelen pasar el test con bastante pericia, pero la sospecha sobre cómo han resuelto el problema parece indicar que el saber que los zapatos sucios manchan permite sostener un único modelo del mundo con el que responder a la cuestión. Esto parece ser así ya que si planteamos un ejercicio semifactual, los resultados del test son insatisfactorios. Lo que el semifactual obliga es a sostener dos modelos de la realidad, el hipotético y el real; cuando decimos real, nos referimos a algo que sucede en un lugar y tiempo concreto y específico, como son *esos* zapatos, *esa* cocina y *esa* situación. Por lo tanto no puede ser sustituido por leyes generales que expliquen qué pudo suceder. Solo a partir de los doce años los test semifactuales se sortean con igual pericia que los test con escenarios contrafactuales.

\*\*\*

Llegado a este punto debemos preguntarnos: ¿tiene importancia aquello que no ha sucedido para nuestro presente? Sí, siempre que aquello que creamos que pudo suceder se considere como una posibilidad real –o verdadera, en otros términos.

Bajo el epígrafe 1.1 tratamos con la idea de que no solo los hechos explican y nos ayudan a comprender cómo y por qué sucedió algo, si no que lo que no pasó forma parte ineludible en la construcción de explicaciones, comprender los eventos y, de otra forma, en nuestra identidad presente, así como influir en las decisiones futuras. Utilizamos el ejemplo de la asistente de vuelo Stroka que por motivos familiares, decide cambiar su puesto con una compañera el día 11 de septiembre de 2001 en que su avión será víctima de un secuestro. El avión se estrellará sin dejar supervivientes. Stroka sufre un shock dado que, de no haber cambiado el puesto hubiese fallecido. Los hechos, esto es, que un avión se estrelle, que haya un ataque contra EE.UU, que exista el terrorismo o que las causas de las muertes fueran debido a todo estas condiciones puede explicar la causa del shock, pero es incomprensible que Stroka lo sufra sin que exista un pensamiento que opere con hipótesis. El PC considera como posible el hecho de que la decisión de Stroka le salvó la vida, y pese a que este cambio ha conseguido producir un mundo mejor que el que se hubiera dado –

pues ella vive –el hecho de saber que pudiera haber muerto condiciona toda su existencia presente y futura.

Los hechos del mundo se reordenan y se comprenden también a través de lo no sucedido. La emergencia de significado desde aquello que se considera posible tiene tanta importancia, incluso más en ocasiones, que aquello que sucedió. El arrepentimiento por haber hecho las cosas de un modo incorrecto solo puede darse si consideramos que el mundo pudo funcionar de otro modo: sentir resentimiento ocurre cuando aquello que se prometió no se cumplió. Supongamos que en un momento se ha de decidir sobre dos carreras académicas con las que graduarse. Que acabe por elegirse una de ellas no implica, necesariamente, que la otra elección desaparezca del pensamiento de aquel que toma la decisión. De hecho, es bastante probable que siga operando en la toma de decisiones durante el resto de la carrera, si no el resto de su vida<sup>4</sup>. A lo largo de este trabajo presentamos múltiples ejemplos en los que al construir una narración sobre los eventos ocurridos y cómo pudieron darse de otro modo, lo hipotético tiene un peso fundamental para comprender lo sucedido. Además, lo hipotético puede convertirse en condición para la toma de decisiones en el futuro.

\*\*\*

Uno de los usos relevantes del PC es cómo puede condicionar la toma de decisiones. Aunque nuestro trabajo no explora las dificultades de la agencia ni de cómo intención y acción se entrecruzan para producir cambios en el mundo, el PC como forma de crear hipótesis influye en la toma de decisiones. Esto nos conduce a preguntarnos si el PC como elemento de la cognición podría enmarcarse en teorías de mente computacional, post-computacional o en las nuevas propuestas sobre cognición encarnada o situada.

Según las propuestas tradicionales, el PC es fruto del pensamiento computacional. Esto es, las decisiones que tomamos vienen condicionadas por la información que recibimos. Los mecanismos de inferencia formarían creencias. Nuestro sistema de monitorización del cuerpo nos alertan de los deseos. La combinación de ambos elementos o cada uno por separado nos conduciría a tomar una decisión. Algo así como: «Mi pensamiento es alertado sobre que tengo sed; se tiene la creencia justificada de que en la nevera hay cerveza; como se compró cerveza hace unos días y no se ha consumido ninguna se puede predecir que en caso de que nos dirijamos a la nevera encontraré una cerveza». Por lo tanto, tras esta computación, se toma la decisión de ir a la nevera a por una cerveza y se *ordena* al cuerpo a camine hacia allá, la agarre y la beba. Este esquema de acción es el clásico esquema de agencia en la teoría computacional (Stich y Nichols, 1995)<sup>5</sup>. Entonces ¿dónde situaríamos lo hipotético?

---

<sup>4</sup> Por ejemplo: Se decide estudiar Filosofía en lugar de Física. El hecho de elegir la filosofía no implica que se olvide que quería también estudiar física. Es probable que esa elección –sí es que se presenta como trascendente –esté operando en todas las decisiones que se tome durante la carrera de filosofía –por ejemplo en la elección de asignaturas optativas que tengan que ver con la física. Además, el hecho de pensar constantemente cómo hubiera sido la vida de elegir lo contrario condiciona la toma de decisiones. [Agradecemos a Fernando Broncano este ejemplo; por otra parte, el hecho de que acabase estudiando humanidades y abandonando la cinematografía opera de manera abierta en los temas, formas y elecciones que tomo cada día de mi vida. Así es.]

<sup>5</sup> Puede que este esquema no sea compartido por todos aquellos que apoyan hipótesis intelectualistas, pero este ejemplo suele funcionar como paradigma para la toma de decisiones y la acción.



El PC ha sido considerado *post-computacional* debido a que opera cuando hemos computado aquello que vamos a realizar. El post, en este caso, no alude a teorías que van más allá de lo computacional, sino que tratamos con un suceso que ocurre *después* de la computación. En el caso de la cerveza, tras decidir que la forma de quitarse la sed es yendo a la nevera se puede lanzar una hipótesis fundamentada en el PC: «Espera, tengo un problema con la bebida y cuando lo hago no tengo medida. Mi matrimonio se fue al carajo por la bebida. Si no hubiese sido tan desconsiderado en mis borracheras, ahora ella seguiría conmigo. Mejor tomo un vaso de agua». Solo tras tomar la decisión el PC entraría en juego.

Es esta una explicación bastante plausible sobre cómo el PC podría operar en casos en los que establecemos planes de futuro. Aquello que conocemos del mundo que se logró mediante el PC obliga a volver a computar el resultado. Sin embargo, el PC también puede ser entendido como una reacción producida por una fuerte emoción que no necesita seguir este esquema computacional. De hecho, el PC puede producirse sin este exceso de recursos cognitivos, pues, en ocasiones, nos enfrentamos a situaciones tan inmediatas y situadas que la computación resulta insuficiente o innecesaria para explicar por qué actuamos conforme a lo hipotético.

Supongamos que alguien demora su regreso a casa porque decide tomarse unas copas en un bar de carretera. Cuando vuelve encuentra a su mujer muerta debido a un ataque al corazón. Esta situación activa una serie de sentimientos: ira, frustración, dolor, tristeza, etc. Entre esta amalgama de respuestas fisiológicas el PC puede emerger y señalar el hecho de haberse detenido a tomar una copa como aquello que pudo salvar a su mujer. El proceso es tan inmediato, tan situado y tan localizado a las circunstancias que rodean la historia de su mujer que cuestiona los modelos de agencia basados en la computación. Es un aquí-ahora inmediato que apunta hacia una condición que si no fuera por ella resultado hubiese diferido. El sujeto que utiliza el PC activa en la memoria aquello que considera que reside la forma de evitar el suceso, o bien los sentimientos le dirigen hasta ello. La emoción, de este forma, es uno de los puntos clave para entender cómo funciona el PC y la conexión que existe entre mente, cuerpo y entorno cuando elaboramos contrafactuales. Volveremos estas cuestiones a lo largo del primer capítulo.

\*\*\*

La filosofía no ha subrayado de forma suficiente la importancia del pensamiento contrafactual más allá de la semántica de mundos posibles. Los condicionales, ya sea en su forma causal o contrafactual han sido tratados desde perspectivas innovadoras desde Mackie o Lewis durante los años setenta del siglo xx, pero poca atención se ha prestado, por lo general, a la realidad psicológica del PC y sus implicaciones en la atribución de causas o la toma de decisiones, así como otras cuestiones sobre las que hemos indagado en este trabajo. Ha sido, sin duda, el área de la psicología la que puso un mayor empeño en deshacer la madeja de los problemas del PC, así como su relación con otros aspectos de la cognición.

Los trabajos que la psicología ha llevado a cabo sobre el PC han puesto en cuestión ciertas posiciones que defienden algunas teorías sobre la mente. Como hemos visto, la teoría de la mente computacional está siendo cuestionada por corrientes enactivistas o de cognición situada, extendida e incorporada. El PC es un terreno en el que estas corrientes aún no han establecido unas trincheras definidas, pues plantea problemas que necesitan de ambas partes para poder resolverse. Solo en el caso del fingir en los niños se están realizando trabajos desde ambas posiciones (Zahavi y Gallagher, 2013; Weisenberg y Gopnik, 2013).

La discusión implica, entre otras cosas, cuáles o cuántos recursos cognitivos son necesarios para que se pueda dar ciertos fenómenos mentales como la conciencia. Entre ellos, si el fingir es consecuencia exclusiva de la conciencia humana –esto es, si se puede dar en animales –o si es intencional en edades tan tempranas o simples reacciones aprendidas de encuentros cara a cara con otras personas. Aunque existe consenso sobre que la metarrepresentación deja de ser una condición necesaria para el fingir, aún sigue sin dirimirse qué procesos son necesarios para que se dé el PC en niños.

Sea como fuere, el PC tiene importantes implicaciones en otras áreas del conocimiento como en la filosofía de la mente o en la filosofía de la historia. Es pues, un problema que puede ser abordado desde la filosofía y que, dado su funcionamiento, desafía ciertas perspectivas aceptadas sobre cómo funciona la mente o cómo podemos comprender la historia desde lo hipotético.

En el campo de la filosofía de la mente, el PC cuestiona tres importantes puntos –pese a que no sean los únicos y podremos ver algún otro más en el capítulo primero. Nos referimos al problema de la atribución de causas, la cantidad de recursos cognitivos necesarios para que emerja el PC, o bien si los activadores del PC son situados o responden a algún carácter computacional. Estas cuestiones ya han sido señaladas de una forma u otra en estas páginas aunque de forma bastante sucinta. A parte de éstos, también supone un problema filosófico la emergencia de significado cuando se ordenan series de eventos en el tiempo mediante el PC. Esto es, cómo se imbrica narración y significado en el uso del PC.

En la rama de la filosofía de la historia, el PC sirve asiste y se coordina con lo que se ha denominado imaginación histórica (IH). La IH, propuesta por Collingwood (1946), supone la capacidad que todos tendríamos para *rellenar* los huecos de la historia que las fuentes dejaron por documentar: imaginar sobre los eventos que debieron suceder en el pasado, ordenarlos y otorgarles algún tipo de significado. En el caso del historiador, la IH es una forma profesionalizada de la facultad de imaginar. Un buen historiador, se intuye, hace uso de la IH como herramienta para ordenar los eventos de la historia y que emerja un significado de las series temporales, al trenzar las piezas del tiempo que quedaron fuera de los registros-fuente. Pero la IH debe apoyarse en el PC para adentrarse en las estructuras de los eventos temporales. Como se ha apuntado, no solo los hechos explican y permiten comprender por qué tal o cual situación sucedió: el razonamiento causal o la IH podrían servir a ese propósito. Necesitamos algo más.

Para llegar a comprender algo que ha sucedido, lo que pudo ocurrir juega un papel determinante, pues indaga sobre lo que debiera ser estructuralmente necesario en los acontecimientos en la historia. Así, puede pensarse que las bombas nucleares son necesarias para que se diese la Guerra Fría, pero para llegar a esta conclusión la pregunta «¿y si no hubiese habido disuasión nuclear, cómo se hubiera desarrollado el conflicto entre EE.UU y la URSS?» adquiere una dimensión completamente diferente. Al partir de la hipótesis se señala lo relevante que fue la carrera armamentística basada en la destrucción mutua asegurada para estructurar el momento histórico que denominamos Guerra Fría. En las formas de explicación y comprensión el PC es un elemento que opera de forma más o menos explícita en los textos sobre historiografía. Es por ello que se podría decir que todo historiador es un historiador contrafactual (Tetlock, Lebow y Parker, 2006).

\*\*\*

El PC tiene un carácter limitado (Roese y Olsen, 1997). Pese a ordenar series temporales y ofrecer resultados diferentes a aquellos que sucedieron, la relación entre los eventos y el resultado alternativo suele limitarse a unos pocos enunciados. Esto quiere decir que el PC no suele explorar, o continuar, la narración que parte desde el nuevo resultado – consecuencia del momento de inflexión. Podemos decir, «de haber sabido que Irina era un robot, el Príncipe Yussupov no se hubiese casado con ella» y, de alguna forma, estamos insinuando una narración que subyace a ese enunciado; tal y cómo se elaboró la frase, el presente desde el que se enuncia sería mejor que en el que vive. Podrían haberse realizado más cálculos al respecto y trenzar una narración más compleja. Sin embargo, la capacidad de imaginar y sostener mediante la memoria de trabajo narraciones complejas tiene un límite. Es por ello que el artefacto narrativo que surge del uso del PC al que se ha denominado ucronía, permite ampliar este dispositivo del pensamiento.

La ucronía es un artefacto narrativo en tanto que su función consiste en comunicar (Currie, 2011). En este caso, aquello que trata de comunicar es una narración sobre el desarrollo de los eventos que podrían haber sucedido si el resultado R no se hubiese producido. La ucronía no se limita, como el PC, a señalar exclusivamente cuál es el efecto de que la condición P hubiese diferido, sino que amplía la narración desde el resultado. De esta forma, plantea un mundo alternativo que discurre en paralelo al nuestro, en el que los eventos se sucedieron a mejor o a peor. De otra manera: así como las utopías suelen ser un retrato en negativo de la sociedad en donde se vive –generalmente para mostrar cómo sería una sociedad perfecta dada la actual –la ucronía ordena y encadena series temporales que no sucedieron que parten de otras que sí pasaron. Por tanto, una ucronía, como el PC, debe estar conectados a la realidad, al menos hasta el momento de inflexión –el *allí-ahora* donde comenzó todo. Las ucronías, rellenan los huecos de un tiempo que no sucedió; narrar cómo podía haber sido nuestro presente si tal o cual serie de eventos hubiesen transcurrido de forma diferente. La ucronía, por tanto, habla sobre las posibilidades en la historia: no es diferente del PC en cómo articula el pasado, sino que ésta es un artefacto narrativo consecuencia de ampliar las limitaciones del PC –y, por extensión, de la imaginación.

Cuando se afirma que la ucronía amplía el PC, lo hacemos con un doble sentido: Por un lado, amplía la mente mediante dispositivos externos –el libro, el film, el cómic, etc. y por otro, dado que es una narración, esta sirve como andamiaje [*scaffolding*] en el que se apoya la cognición para levantar un edificio narrativo tan complejo como es el de contar aquello que pudo haber sucedido. Escribir la narración ucrónica es un aquí-ahora que amplía la cognición (en los términos de Clark, 2011); permite realizar cálculos que de otro modo serían extremadamente complejos, y, además, libera memoria de trabajo. A su vez, las narraciones son andamiajes de la cognición moldeados por el devenir de la cultura humana: estos andamiajes son estructurantes para articular el pensamiento. Las capacidades de la imaginación humana lograron ampliarse gracias a estos andamiajes narrativos fruto de adaptar los nichos informacionales a nuestras necesidades. Los andamiajes se conservan a través el tiempo: una vez que se han levantado, todo linaje puede servirse de esas estructuras (Sterelny, 2010).

\*\*\*

La IH y el PC trabajan juntos en la elaboración de ucronías. Aunque en el capítulo segundo veamos con mayor amplitud las diferencias entre ambas disposiciones del pensamiento, adelantamos que la IH es asistida mediante el PC cuando elabora narraciones sobre la historia. Como se ha dicho, lo hipotético tiene un peso fundamental a la hora de explicar

aquello que resulta estructural en los eventos de la Historia. Ambas formas del pensamiento, además, parten de un evento que sucedió en el pasado (la H(h)istoria). Esto es, son ejercicios de la imaginación: el PC y la IH son funciones de la imaginación, por tanto, racionales en tanto en cuanto tratan de calcular en torno a lo posible, en lugar de fantasear –es decir, tratar con lo imposible o improbable. En la ucronía no hay espacio para los relatos sobre situaciones fantásticas («¿y si los vampiros hubiesen acabado con el reino de Granada en el 1450?»), si no que son narraciones que, bajo la lógica de la reconstrucción histórica y las distintas posibilidades que pudieron haber sucedido, se plantea una realidad alternativa que es al alza o a la baja comparándola con lo que sucedió en realidad<sup>6</sup>. Esto es, juicios de valor sobre si las realidades alternativas hubiesen sido mejor o peor, pero siempre basados en cálculos racionales. Esto no implica que los cálculos sean siempre correctos; el error queda también bajo el amparo de la racionalidad: simplemente se atiende a aquello que sea posible y si piense que pudo suceder, y se deja fuera lo que se considera como falso u imposible (Byrne, 2005).

Como ejercicio del PC y de la IH, el ordenar y explorar las estructuras de los eventos de la H(h)istoria permite (cabría decir *obliga*) la emergencia de un significado. La series de la H(h)istoria dejan de ser sucesiones sinsentido para que, una vez entramadas en una narración, adquieran significado, ya sea para aquel que estudia ese suceso, o bien para situar el evento en el conjunto de la Historia. Esto es, un significado que estructura la identidad del individuo, o como ejercicio de integrar un evento del pasado en marcos macrohistóricos, como evento estructural o coyuntural de la Historia.

Sea como fuere, el ejercicio del historiador es el de dotar de significado las series de eventos que, en principio, carecen de un significado intrínseco. Si prestamos atención al trabajo del historiador nos daremos cuenta de que éste ha profesionalizado aquello que el resto de los seres humanos hacemos día a día: reconstruir eventos del pasado mediante narraciones en las que emerge un significado que permite estructurar nuestra identidad, aunque este significado sea transitorio y efímero. El ejercicio del PC es hacer identidad en el aquí-ahora del presente. En ese sentido, podríamos sugerir, que el PC es un ejercicio enactivo. Así, la imaginación histórica es una forma de imaginación enactiva, y podría decirse que se hace historia solo cuando la escribe.

La ucronía es una respuesta a una pregunta contrafactual sobre la H(h)istoria. Esto implica que toda ucronía parte de una pregunta del tipo «¿Qué hubiera pasado si...?», que está implícita o explícita en el texto, y de su respuesta. Ambas forman la ucronía. No puede darse solo la respuesta o la pregunta: son indivisibles. Por tanto, la pregunta debe estar bien formulada. Esto quiere decir que debe permitir que el texto sobre la ucronía pueda ser desarrollado: una pregunta que pueda resolverse con solo con una afirmación o una negación carece de sentido de ucronía. La narración sobre lo que no sucedió debe poder ampliar las consecuencias del cambio de resultado en la serie de los sucesos de la H(h)istoria. Si la ucronía, como afirmamos, es un relato que ofrece un juicio de valor sobre nuestro propio tiempo –pues discurre en paralelo –la pregunta debe permitir ampliar la narración para que comprendamos qué implicaciones hubiese tenido en el presente –al alza o a la baja –sobre aquello que pudiera haber sido pasado.

\*\*\*

---

<sup>6</sup> Sobre los términos *al alza* y *ala baja* ver, Markman *et al.* 2007, o más adelante en el capítulo primero.

Dado que la IH es una herramienta de trabajo del historiógrafo y hemos afirmado que todo aquel que está implicado en esta área del conocimiento es un historiador contrafactual, podemos preguntarnos ¿puede ser integrada la ucronía en la metodología de la historiografía?

Debemos distinguir dos cuestiones diferentes sobre esta pregunta. Por una parte, existe una rama de la historiografía que se dedica exclusivamente al uso de ucronías, la *historia contrafactual*. Por otra, lo que planteamos es si el uso del PC como forma de asistir la IH en la construcción de hipótesis sobre el pasado –y de este modo, la creación de ucronías – puede integrarse en el método historiográfico de forma explícita –pues, como sugerimos, el historiador es incapaz de escapar de la hipótesis contrafactual en su manera de trabajar. Cabe preguntarse, además, si la historia contrafactual aportó algo al conjunto de la historiografía o si, como defienden sus críticos, es una «patraña a-histórica» (E.P. Thomson citado por Townson, 2006:20).

La historia contrafactual –o *allobistoria*, o *historia virtual* –es una rama de la historiografía sin demasiado éxito que especula sobre aquello que podría haber sucedido si tal o cual evento hubiese diferido. En otras palabras, fabrica ucronías. Sin embargo, solo Nial Ferguson (1998) propuso una metodología específica para esta área. Exigía tres puntos fundamentales: Que el historiador contrafactual encuentre una condición *sine qua non*, eliminar lo no-plausible de las hipótesis historiográficas y considerar aquellos escenarios contrafactuales que en la época de estudio se pensaron como posibles (por tanto, en registros de memoria). Como puede observarse, las dos primeras condiciones son las mismas que se exigen para el PC: por un lado, elegir un punto de inflexión mediante la atribución de causas suficientes; por otro, que de entre la miasma de posibilidades se eliminen de inmediato aquellas que son irracionales en términos de imaginación –como pensar que la tecnología para montar una bomba atómica pudo ser posible durante las cruzadas: una hipótesis semejante invita a la reflexión sobre un relato fantástico en lugar de la imaginación racional que se sucede mediante el PC.

Aunque la propuesta de Ferguson es interesante, las monografías que han tratado de ajustarse al método resultaron poco convincentes (Ferguson 1998, Townson, 2006). Dos son los motivos que fundamentan nuestra afirmación. Por un lado, si la historia contrafactual es, como afirman, un revulsivo contra el determinismo histórico, la gran mayoría de los artículos que se recogen en estas antologías acaban por resultar más deterministas que los deterministas (Fuentes, 2005); el contrafactual acaba por convertirse en un semifactual; incluso si P no se hubiese dado, ya existían condiciones suficientes de sobra para que otra condición  $P_n$  provocase Q; por tanto, la idea de destino inexorable de la locomotora de la historia se enfatiza en mayor medida, incluso, que un relato histórico convencional. Por otro lado, la forma elegida para exponer las ucronías limita el aspecto hipotético a escasas páginas; tanto es el celo historiográfico por acatar la plausibilidad que se le exige al texto académico que la especulación sobre lo sucedido se apunte o se sugiera más que se llega a explorar; así, encontramos ensayos que se esfuerzan en exceso en determinar cómo estaba el estado de la cuestión y que diluyen aquello que pudo ocurrir en su esfuerzo en acotar cómo estaban entrelazados los sucesos históricos; esto nos lleva a la primera cuestión: tan rodados iban los acontecimientos que, en definitiva, el contrafactual pasa a ser un semifactual –o incluso, aquello que se ha denominado *contrafactualmente necesario*.

Pese a que estos intentos por profesionalizar el área se consideren fallidos o insuficientes, la mayor virtud de la historia contrafactual es cuestionar la idea que el historiador tiene de sí.

Hayden White (2009) ya había disputado que el relato histórico se ajusta a ciertos *tropos* de la novela, con lo que hablar de un discurso científico puro en la historiografía resulta en autoengaño. Si seguimos a White, pese a que al narrar un evento histórico se utilicen esquemas como los de la tragedia o la comedia, esto no implica, necesariamente, realizar un mal trabajo como historiador; solo que éste, al realizar su trabajo, sea consciente del esfuerzo imaginativo que realiza y cómo su discurso está ajustándose a unas estructuras que le son ajenas –unos andamiajes culturales que le permiten que el significado emerja de los eventos. De otro modo, pretender que exista un isomorfismo entre el relato histórico y la realidad histórica es un intento fútil e inútil. Si para que la historia sea ciencia debe ajustarse a esos parámetros, mejor volver a los anales de la Edad Media y olvidarnos de la comprensión histórica.

La historia contrafactual cuestiona, desde esa perspectiva, no solo que el relato se ajuste a ciertos tropos, sino que, además, para construir un discurso histórico también se apoya en las hipótesis. Si la historia quiere ser ciencia no puede renunciar a las hipótesis. Es imposible comprender un acontecimiento de la historia sin tener presente aquello que pudo suceder. Así, todo historiador, aunque le pese, también es un historiador contrafactual. Por otro lado, el tercer punto que Ferguson propone –considerar aquellos escenarios contrafactuales que en la época de estudio se pensaron como posibles –esconde un importante detalle que el historiador tradicional debería tener en cuenta: el estudio del pasado incluye escarbar en los receptáculos de imaginarios. Es decir, aquello que los habitantes de una época piensan que pudo suceder es importante para comprender el momento que se estudia; además, estos imaginarios operan en los niveles macro y microhistóricos: lo que se cree como posible es un motor de acción; como tratamos de afirmar en este trabajo, lo no-sucedido puede tener tanto o más peso que aquello que sucedió en la toma de decisiones. Y estas decisiones pueden afectar a las grandes estructuras de la Historia.

Para sostener este último punto se utiliza en el apéndice al capítulo tercero el ejemplo de los *freikorps*: proto-nazis guerrilleros ultrafascistas que continuaron la Primera Guerra Mundial por sus propios medios. Ellos forjaron el imaginario fascista a través de sus diarios y relatos de ficción; ucronías en las que no se aceptaba la derrota en la Gran Guerra y se proponía un presente alternativo en el que triunfaron los valores que cuajarían en el nacional socialismo. Es un caso de PC e IH actante que queda plasmada en ucronías. Un caso así es interesante por dos motivos: primero, sostiene la hipótesis de que debe tenerse en cuenta los imaginarios; para comprender una serie de eventos el incluir los registros de imaginarios permite una visión menos cerrada que si nos atenemos solo a los hechos. Segundo, los *freikorps* son un ejemplo de cómo formar un pensar actante a través de las ucronías que crean; estos artefactos narrativos operan en la construcción de su identidad y justifican sus acciones; recrean la historia y la preparan para que se ajuste a su voluntad: encauzar el tiempo hasta el lugar que ellos creen que debió estar, la victoria total de Alemania.

\*\*\*

¿Existe algún aspecto de nuestras culturas en dónde el PC se haga efectivo como es el caso de la historiografía? ¿Podemos encontrar algún ejemplo análogo al funcionamiento del dispositivo del PC en alguna práctica cultural? Este trabajo concluye con el esfuerzo de responder en parte a estas preguntas.

El PC también se manifiesta en otras formas culturales y, además, puede servir de analogía a cómo éste elabora series temporales, logra que emerja significado de ellas y permite comprender estas series como vacías de significado sino se interviene activamente en la reconstrucción histórica. Nos referimos a la edición de imágenes en movimiento. De hecho, nuestra propuesta consiste en afirmar que la edición es una fábrica de ucronías. Además, esta analogía tiene implicaciones en el ejercicio que realiza el pensamiento mediante los contrafactuales cuando se montan y desmontan lo sucedido; multiplica, así, los significados emergentes según ordenemos lo acaecido y planteemos hipótesis al respecto de cómo podría haber ocurrido.

En el proceso de edición de la imagen se produce un desacoplamiento similar al que sucede en el uso del PC. Por un lado tenemos aquello que ha sucedido en la historia –en este caso el material grabado –que correspondería al modelo de la realidad. Por otra, tenemos todas las posibilidades que existen en potencia y que permanecen sin significado en sí mientras no se manipulen: ordenar esos eventos mediante una narración permite que del material emerja significado. Todas esas posibilidades que están ahí en bruto, equivalen al modelo hipotético. Dada esa *realidad* de imágenes las posibilidades son múltiples pero no infinitas: algunas deben descartarse desde el primer momento por irrealizables. La realidad da para un cierto número de combinaciones si pretendemos narrar tal o cual evento. Así, cuando nos situamos en el momento de la edición, todo el proceso imita de forma efectiva aquello que el PC realiza mediante la imaginación.

Para poder justificar estas afirmaciones tenemos que salvar una dificultad que tiene que ver con la relación entre la conservación de información entre la imagen y el mundo. Otra analogía que mucho tiene que ver con aquello que llamamos recordar y cómo ordenamos las series temporales al usar el PC. De esta manera, una de los objetos de trabajo del capítulo cuarto será justificar que las imágenes son transparentes en el sentido que nos ponen en contacto con la realidad –pese a que toda imagen es una representación de la realidad. Si conseguimos justificar esta afirmación, podemos decir que el ejercicio de la edición es una forma de posibilidad histórica.

El editor, además, es aquel que logra que emerjan significados de las secuencias de eventos. Los estudios culturales ya nos enseñaron que el significado de una obra de arte no se agota solo en las intenciones de aquel que la produce (Brea, 2007,2010; Jay, 1993; Mitchell, 2003, *Inter alia*). Sin embargo, aunque podamos conceder que esto es así, el editor tiene la intención de que algunos significados resulten más relevantes que otros en la obra que está realizando. Evidentemente, cuando el producto está terminado, nadie puede impedir que tal o cual persona interprete o crea que ese producto significa que P. Sin embargo, el trabajo de edición acota, de algún modo, o bien dirige, los significados relevantes. El editor asiste la imaginación del espectador al seleccionar una forma específica de ordenar los eventos de la historia y plantear cómo pudieron ocurrir estos eventos de entre una miasma de posibilidades.

Planteamos así que el editor es el umbral de la imaginación: el lugar donde los hechos –lo grabado, las series temporales –cobran significado mediante la elección de entre las posibles combinaciones que pueden darse desde lo que se registró.

\*\*\*

Para que todas estas cuestiones que se han planteado puedan ser explicadas de forma adecuada en lo que resta de trabajo, hemos ordenado los contenidos de la siguiente forma:

En el primer capítulo se tratará todo aquello relacionado con el pensamiento contrafactual. Se propondrán unas condiciones necesarias y suficientes para poder afirmar que se está utilizando el PC –hasta ahora inexistente. Se abordarán los problemas que consideramos más relevantes en las actuales discusiones sobre el PC: La importancia de lo no sucedido en la toma de decisiones; cómo puede operar la atribución de causas mediante el PC; si existe diferencia con el razonamiento causal cuando procedemos a determinar qué causó qué; ¿el PC es un proceso o surge en un momento determinado de nuestra vida para permanecer allí?; cómo se activa y cuáles son sus secuencia paradigmáticas (el orden temporal de fenómenos cuando opera el PC); además de, ¿qué importancia tiene el PC en las discusiones sobre mente situada, extendida y encarnada? ¿es el PC un fenómeno *postcomputacional* o deberíamos tener presente que las emociones son un importante elemento para que emerja esta forma de pensamiento? En definitiva, trataremos todos los aspectos posibles sobre el funcionamiento del PC.

En el segundo capítulo y tercer capítulo presentamos la hipótesis de que la ucronía es un artefacto narrativo que depende del PC, pero en el que se integra una función de la imaginación aplicada a la historia, la imaginación histórica. La IH fue profesionalizada por los historiadores al ejercer su labor para que pudiera emerger un significado de las series temporales de la historia. Si la imaginación no se aplicara a la Historia, el trabajo del historiador se limitaría a apuntar los sucesos, como ocurría, por ejemplo, en los anales del medioevo. Por tanto, la ucronía como ejercicio de PC e IH permite indagar en las estructuras de los eventos temporales y ampliar el PC mediante un artefacto narrativo externo. Además de proponer una definición de ucronía y cómo se realiza una ucronía, expondremos la historia cultural de esta palabra: qué usos y significados recibió desde que Charles Renouvier acuñara el término. Una de nuestras propuestas al respecto consiste en que para que se den relatos sobre aquello que pudo haber sucedido en la historia antes de inventarse el concepto moderno de Historia. Esta afirmación se sostiene en el hecho de que no existen apenas ucronías antes de la Revolución Francesa, momento en el que el individuo comienza a verse como producto de un pasado compartido (la Historia). El ser humano se imagina así mismo como ser-en-la-historia.

Dado que la forma que tiene de operar la ucronía y cómo se relaciona con la IH, en el capítulo tercero discutiremos sobre si la ucronía forma parte del método historiográfico. Para ello expondremos las razones que presenta el área de la historiografía conocida como historia contrafactual. Su método y cómo éste puede ser útil en la historiografía generalista.

Al final de este capítulo se incluye un apéndice sobre un caso histórico de IH y PC actante, el de los *freikorps*. Mediante este ejemplo concreto pretendemos apuntar que la historiografía debe tener en cuenta aquellos imaginarios que han sido recogidos en forma de ucronías, pues pueden producir efectos en la realidad. De otra manera, aquello que parece pertenecer a la microhistoria (cómo pensamos que se ordenan las series temporales y qué pudo haber sucedido si P en lugar de Q) puede *saltar* a la macrohistoria. Además, el ejemplo de los *freikorps* permite observar un diálogo que puede mantenerse entre entablar historiografía e historia contrafactual, aquel que fue considerado inexistente e insustancial por la ortodoxia metodológica.

En el último capítulo, trataremos sobre cómo la ucronía también opera en otras formas culturales como es el ejercicio de la edición cinematográfica o, de forma más amplia, en la



edición de la imagen. Plantearemos hasta qué punto la imagen es un receptáculo informacional adecuado para poder llegar a afirmar que nos pone en contacto con el mundo; si esto es así, el ejercicio de la edición es una buena analogía sobre aquello que hacemos cuando ponemos en práctica el PC. Además, de ser acertada esta analogía, podríamos llegar a pensar que cada vez que se edita una imagen se está produciendo una ucronía.

Sin más, pongamos en marcha la máquina del tiempo.

## **1. PENSAMIENTO CONTRAFACUTAL Y EL *SENTIDO DE UN COMIENZO*.**

---

En el presente capítulo trataremos exclusivamente sobre el PC como herramienta para dar orden y significado a secuencias temporales que sucedieron en el pasado, así como su dependencia con la imaginación para recrear y calcular aquello que pudo haber sucedido. Además, el PC sirve como apoyo para otro tipo de disposiciones de la cognición como la atribución de causas o la función preparatoria; el PC ayuda a explicar y a comprender cómo se dio un suceso y, además, nos permite prepararnos para un hipotético futuro en el que se den eventos similares de tal forma que podamos prevenir o provocar cierto resultado. Partiremos de su definición y sus condiciones de activación para después justificar cómo hemos llegado hasta esas conclusiones.

Jerome Bruner (2001:23) propuso que existen dos tipos de discurso que son irreductibles entre sí, pero que, a su vez, resultan complementarios: el discurso narrativo y el científico. Persiguen objetivos distintos, y ambos son formas de crear mundos posibles. Este tipo de discursos crean realidades, aunque sean bien distintas. La realidad de la narración se sostiene en la verosimilitud y coherencia lógica de la propia narración. Por el contrario, los mundos de la ciencia pueden ser verificados empíricamente; su función es crear mundos invariables, y, por tanto, predecibles (2001:53). Estos discursos se asisten entre sí. Muchas teorías científicas comienzan siendo metáforas, analogías o simples narraciones; no siempre dan el salto a la teoría, pero esta comprensión intrínseca de la narrativa permite un acercamiento distinto a un fenómeno específico del que ofrece la descripción y explicación del discurso científico.

El PC es una forma del pensamiento que aúna estas dos dimensiones. Por un lado, el PC recrea los eventos del pasado no sucedido como si fueran narraciones; recurre a sus géneros y tropos, organiza su estructura según tragedias, comedias, dramas, absurdos, etc.; cierra fenómenos de la experiencia individual (o colectiva) en el tiempo y el espacio bajo el paraguas de las estructuras narrativas. Por otro lado, el PC utiliza las herramientas del discurso científico en elementos como la atribución de causas; el PC no es solo elucubraciones fantasiosas sobre cómo podrían haber ido las cosas, sino que debe remontar el flujo temporal de los acontecimientos para encontrar condiciones constituyentes para que el resultado de una cadena de eventos se produjese. Además, puede ser verificado. En tanto que debe mantener un vínculo con la realidad –pues recurre a eventos sucedidos y plantea alternativas desde un momento de inflexión que se considera trascendente para el devenir de los acontecimientos –sus enunciados guardan una estrecha relación con el discurso científico –incluso aunque la atribución de causas señale hechos contingentes.

La fuerza del PC reside en que mediante la imaginación racional se puede abrir las puertas de la posibilidad; considerar el pasado como algo sin clausurar y deshacer en el pensamiento aquello que pasó: se evalúa así el presente desde donde se enuncia. El PC es una herramienta para la (dis)conformidad, según se juzgue este presente. Sin embargo, sea la que sea la valoración a la que se llegue, el PC implanta en el pensamiento y en la acción la semilla de que otro mundo pudo ser posible.

\*\*\*

¿Cómo escapar del presente? Existen (al menos) dos disposiciones del pensamiento hipotético que permiten que el sujeto que los inicia se desacople de lo actual: el pensamiento prospectivo y el pensamiento contrafactual (PC). Mientras que el pensamiento

prospectivo se dirige a qué podría suceder si se hace P según las circunstancias actuales, el PC realiza el movimiento contrario: ¿cómo podría ser lo actual si en lugar de P hubiese sucedido Q? Ambos casos son disposiciones de la imaginación. Sin embargo, el pensamiento prospectivo trata de anticiparse a los acontecimientos del porvenir, mientras que el PC calcula si la realidad actual podría ser mejor o peor si se hubiese alterado algún acontecimiento del pasado. El PC nada a contracorriente el tiempo para encontrar un significado a los acontecimientos del pasado; de las consecuencias a las condiciones. El PC actúa como *el sentido de un comienzo*, pues todo resultado se señala un inicio.

Ambas formas de pensamiento pueden ser complementarias. Podemos prospectar el futuro gracias al conocimiento que se tiene sobre cómo funcionan las relaciones entre estados de cosas en el mundo. Así, si se determina mediante el PC que P resultó ser la causa (suficiente) de Q y en el futuro nos encontramos ante P, podemos evitar o provocar Q. Nuestra hipótesis es que el PC es una herramienta fundamental para poder realizar el pensamiento prospectivo cuando se trata de prever las relaciones entre estados de cosas. Mediante el PC aprendemos e incorporamos estas relaciones al explotar la información de nuestros nichos ecológicos, lo que nos permitirá adelantar qué podría suceder si se da una de las condiciones suficientes para que se produzca el fenómeno.

Aprendemos las relaciones al remontar la corriente temporal. Se observa un resultado y se establecen hipótesis sobre aquello que pudo haberlo provocado. Aunque pudiera darse una circunstancia tal que si se dispone de dos piedras se llegue a la conclusión de que sirven para hacer fuego, es más probable que partamos del fuego para llegar hasta ¿cómo podemos encender una llama? Esta forma de comprender el mundo resulta contraintuitiva pues revierte la natural dirección fenomenológica del tiempo. Para explicar y comprender cómo suceden las cosas se rastrea hacia el pasado en busca de soluciones. Esto implica que los marcos de comprensión deben ser amplios y entender ciertas parcelas de la existencia como resultado del orden de determinadas series temporales. Esto nos resulta, por lo general, perfectamente comprensible: que haya sucedido algo implica que otro evento lo haya precedido. Pero no es del todo así; que el ser humano se haya pensado como resultado de grandes procesos en los que todos nos vemos involucrados, en mayor o menor medida, es un logro que tiene pocos años de edad. Solo cuando la Historia fue conceptualizada tal y como ahora la entendemos alrededor de los siglos XVII y XIX hemos comprendido que formamos parte de marcos de comprensión amplios en los que se superponen los grandes acontecimientos (macrohistoria) con el devenir cotidiano e individual (microhistoria). En este capítulo dejaremos los marcos generales –aunque siempre están presentes y operantes –para centrarnos en un PC que parece circunscribirse a los acontecimientos individuales.

El PC no razona como el cálculo del pensamiento causal, necesita estar situado y circunscribirse a un espacio y tiempo determinado. Las razones de su tratamiento de la información se elabora desde lo que conocemos del mundo, sí, pero en el juego de atribución de causas y comprensión de los acontecimientos el PC necesita que se asuma que los eventos y sucesos en el mundo funcionan siguiendo series temporales –los cuales pueden tener una mayor o menor conexión causal entre los elementos que las constituyen. De esta forma, un estado de cosas puede ser visto como el resultado de un proceso y rastrear en sus antecedentes histórico-temporales en un intento de resolver qué fue aquello que lo produjo y, mediante el PC, elaborar una alternativa que hipotéticamente pudo producirlo o evitarlo; la relación entre la H(h)istoria y el PC resulta inevitable.

\*\*\*

En el área de la filosofía se lleva estudiando el fenómeno de los contrafactuales y los mundos posibles desde hace más de cuarenta años. A John L. Mackie y David Lewis se les puede considerar como los padres de los estudios contemporáneos sobre causalidad y contrafactualidad. Sin embargo, y pese a las diversas contribuciones al respecto que desde Mackie y Lewis se han producido, consideramos que la filosofía no ha subrayado la importancia del PC más allá de sus implicaciones semánticas o las condiciones de verdad de los enunciados condicionales con forma contrafactual. Nuestro trabajo, siguiendo los desafíos que lanzó la psicología, pretende alejarse de estas discusiones semánticas para centrarse en las distintas implicaciones que el PC tiene para la formación de la identidad, la toma de decisiones o la emergencia del significado desde las series temporales que imbrican relaciones entre el presente y el pasado.

Si bien es cierto que alguien que trabaje la semántica de contrafactuales podrá negar que este trabajo escape de su área –pese a que tampoco es que pretendamos renegar de esa implicación –, nuestra atención se situará en los procesos de la vida mental; así, las implicaciones semánticas pasarán a un segundo plano. Por otra parte, nos preocupa que este desinterés de la filosofía por el PC haya descuidado los desafíos que lanzó la psicología acerca de los descubrimientos sobre el funcionamiento de este dispositivo y que cuestionan algunas posiciones de la tradición intelectualista. El PC no es un problema que afecte solo a la psicología, sino que establece relaciones con la filosofía de la mente que no se puede pretender que sean irrelevantes. Iremos tratando todo esto a lo largo del capítulo.

El PC que estudiaremos refiere a un tipo de disposición del pensamiento relacionado con la imaginación; disposición que plantea hipótesis sobre cómo podría ser la vida en el mundo actual si tal o cual resultado de una serie temporal hubiese diferido al alterar alguno de los elementos constituyentes. Como hemos señalado, al escapar del presente mediante un ejercicio de imaginación hipotética –nos *desacoplamos*, en otra terminología –lo hacemos, al menos, en dos direcciones, hacia el futuro o hacia el pasado. Si tenemos un vaso repleto de agua podemos afirmar que «si tiro el vaso el suelo se mojará» sin necesidad de que llevemos a la práctica el enunciado –incluso podríamos decir que el enunciado es verdadero. A este tipo de enunciados podríamos añadir otra forma de escapar de lo actual, las hipótesis sobre abstracciones, como es la preferencia «si los cuadrados fueran círculos». Estos enunciados sobre vasos que mojan suelos si se empujan desde la mesa o sobre cuadrados que son círculos, aunque hipotéticos, se sitúan en lo *a-histórico*, si seguimos la propuesta de Hilton, Mclure y Slugoski (2005). Nuestro trabajo se centrará solo en aquellos enunciados que nos ponen en contacto con secuencias temporales sucedidas en el pasado. Nuestro PC, por tanto, se caracteriza por ser *histórico*: debe hacer referencia a eventos del pasado que se dieron en un lugar y momento específico que posee una características particulares que lo diferencian de otros resultados –incluso aunque esos resultados sean bastante parecidos, pues lo que difiere son las circunstancias que lo rodean, esto es, *subhistoria*. De esta forma, siempre que aquí hablemos de PC, nos referimos a un *PC histórico*: debe haber una relación entre un suceso del pasado y las hipótesis sobre qué podría haber acontecido, en caso de que mediante el pensamiento se modifique alguno de los elementos de la serie temporal.

Esta división entre históricos y a-históricos también se usó una terminología alternativa: *concretos* y *abstractos*. Los contrafactuales *abstractos* presentan «una clase de comportamientos generales, separados de cualquier contexto específico»; así, se presupone que aquello que se sugiere en el contrafactual podría aplicarse en situaciones esencialmente diferentes. Los contrafactuales *concretos*, por el contrario, refieren a comportamientos específicos «que se realizan en un tiempo y lugar preciso» (Milesi y Catellani, 2011:692). Optamos por el uso

del término *histórico* en lugar de *concreto* pues creemos que captura mejor la idea de que cualquier suceso nunca ocurre de forma aislada y, además, forma parte de una historia que puede ser narrada. Por otra parte, en el segundo capítulo trataremos el tema de la ucronía, cuya relación con la H(h)istoria resulta fundamental.

Si la rememoración nos permite traer el pasado al presente, los contrafactuales son una especie de máquina del tiempo: no solo nos desplazamos al pasado, como cuando se rememora un acontecimiento, mediante el PC podemos deshacer aquello que ocurrió para elucubrar sobre qué hubiera podido suceder.

Un enunciado contrafactual, por tanto, adopta una forma condicional, por lo general mediante los operadores lógicos «si...entonces», en el que el antecedente refiere a un suceso del pasado para negarlo, y el consecuente resuelve qué hubiese pasado en ausencia del antecedente. La imaginación contrafactual opera en el consecuente, mientras que el antecedente es producto de la reconstrucción de una serie temporal y, por tanto, debe ese orden a un ejercicio de imaginación histórica.<sup>7</sup> El consecuente representa un juicio de valor en el que se afirma que el mundo actual en el que se vive sería peor o mejor dada la negación del antecedente. Así, «de haber comprado ese billete de lotería ahora sería rico» implica que en el pasado no se compró un billete de lotería concreto que sería premiado en un sorteo específico y que se percibe el presente como peor –siempre y cuando se considere que ser rico es mejor que ser pobre; en este ejemplo damos por hecho que el que emite el enunciado piensa así. A la pregunta, «¿por qué soy pobre?» la respuesta señala el no haber comprado el billete de lotería.

\*\*\*

Nuestra principal propuesta sobre el PC implica lo que hemos denominado el *sentido de un comienzo*. Dado que el PC remonta desde lo que se percibe como el resultado en una cadena de eventos hasta una condición que permita o prevenga ese resultado, este dispositivo del pensamiento parece sugerir que aquello que se imagina como final señala siempre hacia un comienzo. Esto es, si algo es percibido como el final es porque *debe* haber comenzado. (No hay *tíc* sin *tac*, pero no habría *tac* sin *tíc*). El PC es una forma de narrar que se interesa por cómo comenzaron las cosas que determinaron tal o cual resultado. A diferencia del razonamiento causal (RC) que trata de señalar las causas que provocan ciertos resultados, el PC no solo explica qué sucedió mediante la atribución de causas, sino que trata de hacer comprensible aquello que sucedió, al otorgar sentido y significado al orden temporal de los eventos; puede despreocuparse (en teoría) por aquello que fue *la* causa del resultado. Busca lo que considera relevante para un resultado concreto en series temporales que sucedieron en algún momento del pasado, y así comprender qué llevó a que eso pasase.

Hasta el momento el PC, como dispositivo que manipula representaciones del pensamiento<sup>8</sup> (Byrne, 2005; Epstude y Roese, 2008) y genera enunciados contrafactuales, se ha definido como:

(i) Imaginar alternativas a algo que ha ocurrido (McNamara, Duros, Brown y Lynch, 2012:1065) o, de otra manera, cognición acerca de resultados pasados –i.e. qué pudo haber sido (Roese, Park y Smallman, 2007:343).

---

<sup>7</sup> Sobre la imaginación histórica, véase 2.4.

<sup>8</sup>«Counterfactual thoughts are *mental representations* of alternatives to past events, actions, or states.» (Epstude, K. Roese, N. 2008: 168, énfasis nuestro).

(ii) Consideración de eventos que son inconsistentes con la realidad. Los enunciados resultantes de estas expresiones a veces se contraponen a los resultados de los hechos que son conocidos por el que lo profiere (Drayton, Turley-Ames, Guajardo, 2011:533; Roese *et al.* 1997:1; Richards y Sanderson, 1999: B2).

Estas propuestas describen algunos de los elementos relevantes del PC, como la activación de dos modelos de la realidad (uno de ellos, el hipotético, es inconsistente con lo que sucedió), el destacado papel que la imaginación tiene en este tipo de razonamiento, o cómo pudieron haber sido las cosas de haber sucedido de otra manera. Sin embargo, pensamos que estas descripciones no se hacen cargo de qué es lo que sucede cuando se activa el PC o cuáles son las condiciones de activación. Además, aunque considerar eventos que son inconsistentes con la realidad puede implicar un *comportamiento contrafactual* en juegos de simulación –i.e. fingir que se es un médico –, sostenemos que este tipo de juegos, que anticipan la emergencia del PC, necesita una descripción específica que lo distinga del PC que genera enunciados contrafactuales, atribuye causas y también cómo difiere su forma de activación.

\*\*\*

Conviene definir primero qué entendemos por *comportamiento contrafactual* en los juegos de simulación. Un agente A tiene un comportamiento contrafactual –cuando simula –si y solo si:

- (1) Se activa de forma simultánea  $M_1$  y  $M_2$ , donde  $M_1$  es un modelo sobre su realidad actual, y  $M_2$  es un modelo imaginado inconsistente con su realidad actual.
- (2) *Reproduce [enact]* el efecto de  $M_2$  en una situación simulada  $S_2$ , al usar  $M_1$  en  $S_1$  como si fuera  $M_2$  en  $S_2$ , donde  $S_1$  es lo actual.

El simular en este tipo de juegos implica intención por parte del que lo lleva a cabo (Leslie, 1994; Perner, 1994; Garvey, 1990; Lillard, 2001). Sin embargo, según recientes objeciones, se está poniendo en cuestión si la intención es una condición necesaria para simular en un juego de simulación (Gallagher y Povinelli, 2012; Gallagher, 2004; Gallagher y Zahavi, 2013; Hutto, 2008; Mitchell, 2002) –se discutirá esta cuestión en 1.5.3 y 1.5.6.

El PC implica la manipulación consciente de representaciones mentales pese a que éste pueda activarse de forma involuntaria. De esta manera, un agente A utiliza el PC si y solo si cumple:

- (3) Imagina de forma simultánea (al menos) dos modelos del mundo, el real (lo sucedido) y el contrafactual-hipotético (no-sucedido). (Estos modelos no son necesariamente actuales como sucede con el comportamiento contrafactual en el simular).
- (4) Atribuye una causa suficiente P “según las circunstancias” que explique R en S, donde R es el resultado de una cadena de sucesos S, y necesariamente A tenga la creencia C o el deseo D de que R pudo ser prevenido (o provocado) al mutar P. Así,  $\neg R \rightarrow \neg P$ .
- (5) Elabora un enunciado condicional del tipo contrafactual

Cuando se activa el PC se construye un enunciado contrafactual fruto de la manipulación de (al menos) dos modelos del mundo, uno real y otro hipotético. Estos enunciados tienen una estructura del tipo «Si el fenómeno P, que sucedió en el mundo, hubiera estado ausente ( $\neg P$ ) entonces el fenómeno Q, que sucedió en el mundo, hubiese estado ausente ( $\neg Q$ )». Por lo tanto, el enunciado adopta una forma condicional tal que el antecedente niega algo que sucedió en el mundo mientras que el consecuente describe un estado del ser, a menudo «enmarcado en términos evaluativos» (Markman y McMullen, 2003; Roesse y Morrison, 2009); esto implica que todo contrafactual implica un juicio sobre el mundo actual: desvelará si sería mejor o peor al cambiar el resultado.

Es innecesario que el modelo real esté presente: el PC, como en el recordar, implica estar en contacto con lo no-actual. El PC, en tanto que modelo explicativo mediante atribución de causas, señala como responsable de un resultado aquello que Mackie (1965) llamó condición suficiente “según las circunstancias”. Por otra parte, dado que el PC pone su foco en evitar o provocar que se dé el resultado, el elaborar un enunciado contrafactual implica la creencia o el deseo de que el resultado hubiese sido diferente si esa condición concreta no se hubiera producido.

¿Cuáles son sus condiciones de activación? El PC (histórico) se activa en un agente A si y solo si el resultado R de una cadena de sucesos S cumple al menos una de las siguientes condiciones:

- (6) Es suficiente que R en S incumpla las expectativas.
- (7) Es suficiente que R en S cumpla con el *criterio de anormalidad*.
- (8) Es suficiente que R en S produzca una emoción E.
- (9) Es suficiente que R en S sea percibido como un resultado negativo.

Aunque todas estas condiciones puedan darse simultáneamente, basta con que ocurra una de ellas para que el PC se active.

\*\*\*

¿Nacemos con la disposición de comportarnos de manera contrafactual o de enunciar contrafactualmente? ¿Hasta qué punto es coherente una posición nativista al respecto? ¿Necesitamos un considerable esfuerzo y recursos cognitivos en su uso?

El PC se desarrolla como un proceso que transcurre desde que nos involucramos en encuentros cara con otras personas en los juegos de simulación –lo que denominamos comportamiento contrafactual –hasta que comprendemos y usamos adecuadamente algunas competencias lingüísticas (como los pronombres personales o términos de actitud como *querer*, *desear*, etc). En los distintos estudios al respecto, se especula con la posibilidad de que este proceso está ligado al crecimiento. Así, un niño de dos años se involucra en juegos de simulación, a los seis años puede realizar operaciones contrafactualmente y solo a partir de los doce años demuestra maestría en el PC (i.a. Rafesteder y Perner, 2012). Nuestra hipótesis sostiene que el proceso no está necesariamente relacionado con la edad, sino con la adquisición y uso adecuado del lenguaje. Es el lenguaje el que abre por completo las puertas del PC; el comportamiento contrafactual, por el contrario, sí surge a edades tempranas y necesita pocos recursos cognitivos –i.e. metarrepresentación –para poder desarrollarse. Aunque trataremos todo esto en el punto 1.5 adelantaremos un par de cuestiones.

Así como otras disposiciones del pensamiento, se considera que todo ser humano está en condiciones de poseer PC. Hasta el momento, solo los autistas, las personas con daños cerebrales específicos en la corteza prefrontal, alguna esquizofrenia severa, así como los enfermos de Alzheimer han demostrado que tienen problemas para superar las tareas contrafactuales. De hecho, las personas con este tipo de sintomatología jamás logran aprender cómo superar uno de estos test. Los autistas, incluso, son incapaces de involucrarse en juegos de simulación. Sin embargo, colocar en el mismo conjunto a los enfermos de Alzheimer, los autistas y a los esquizofrénicos, implica que debe existir una relación inevitable entre esto y algún tipo de daño cerebral. Además, en estos tres casos, los test de falsas creencias tampoco se superan. En estos test de atribución de estados mentales, como en el PC, es necesario activar al menos dos modelos sobre la realidad; esto quiere venir a probar esta relación entre deficiencias cognitivas y el uso adecuado de ciertas disposiciones del pensamiento como la activación de modelos del mundo o atribución de estados mentales.

Pese a que pudiera ser adecuado afirmar que existe alguna deficiencia cognitiva, esta explicación resulta insuficiente. De ser correcta, personas con Síndrome de Down deberían estar en la misma situación, y, por el contrario, éstos suelen superar los test de falsas creencias y las tareas contrafactuales sin problema. Esto indica que en las personas con Down, o bien el área del cerebro que controla la producción de contrafactuales está intacta, o bien debemos apuntar a que la cognición debe ser algo que supera las fronteras del cerebro: los andamiajes culturales y el adecuado encuentro con personas que usan términos de actitud y operadores lógicos pueden ayudar a comprender y a usar el PC.

Algunos experimentos con personas que eran incapaces de superar test contrafactuales – como los sordos de nacimiento –han aprendido a pasarlos conforme adquirirían capacidades lingüísticas y tenían encuentros cara a cara con personas que manejaban adecuadamente los términos de actitud; esto podría indicar que los problemas de tipo cognitivo son insuficientes para explicar que el PC sea disfuncional. Estas nuevas propuestas señalan que el problema del autista circula por una senda que está emparentada con la incapacidad de manejar términos de actitud o sobre estados mentales, y no tanto con cogniciones defectuosas que, además, implica daño cerebral.

\*\*\*

¿Supone el PC algún tipo de ventaja evolutiva? Aunque este trabajo no tratará en profundidad esta cuestión, se ha demostrado que el PC es un dispositivo de preparación para eventos futuro, así como de atribución de significado y causas que permiten la comprensión y explicación de los fenómenos del mundo. En este sentido, en el PC se dan la mano el discurso científico (explicación y descripción) y la narración (comprensión).

Los animales tienden a explotar la información de las regularidades del mundo. Para ello no es necesaria una forma del pensamiento especialmente sofisticada, si entendemos como paradigma de la evolución del pensamiento a la razón humana. Los seres humanos, tal vez, hacemos un uso más eficiente de esa información. La culpa de esto no la tiene en exclusiva la razón sino los artefactos que creamos, pues asisten a la cognición para maximizar los resultados.



Podemos explotar los nichos informacionales porque en la naturaleza existen regularidades. Sin embargo, nuestra capacidad para hacer inferencias sobre aquello que percibimos nos permite ir un paso más allá y relacionar acontecimientos que se encuentran separados en el tiempo lo suficiente como para que seamos incapaces de percibir la relación entre la causa y el efecto. Resulta complicado entender que las semillas de los frutos de los árboles generan otros árboles que darán frutos pues el proceso es de una duración tal que nos resulta imperceptible. El lenguaje, como uno de nuestros grandes descubrimientos, permitió que los descubrimientos sobre las regularidades pudieran ser almacenadas en dispositivos externos; al quedar establecida una relación ésta puede ser conocida y transmitida no solo resto de la comunidad sino las generaciones venideras.

\*\*\*

En lo que resta del capítulo trataremos de justificar las distintas afirmaciones que hemos realizado. Para ello hemos abordado la cuestión de la siguiente manera: tras una introducción al PC en 1.1, trataremos en 1.2 los problemas generales y específicos que se discuten sobre el razonamiento contrafactual; aparte de trazar el panorama del área de investigación, nos permitirá concretar dentro de qué discusiones se enmarca nuestro trabajo y que se desarrollarán en los siguientes apartados. En 1.3 trataremos la discusión sobre si el PC y el RC representan modelos diferentes de atribución causal. En 1.4 se discutirá todo lo relacionado con el dispositivo del PC; explicaremos sus condiciones de activación, la forma que los enunciados contrafactuales adopta –lo que implica que hay ciertos patrones a la hora de elaborar enunciados mediante el PC –así como las consecuencias del uso del PC. En 1.5 se abordará la discusión sobre la ontogenia y los recursos cognitivos necesarios para el desarrollo y uso del PC.

### **1.1 Introducción al pensamiento contrafactual: ¿solo los hechos explican un fenómeno?**

Un contrafactual es una expresión lingüística, por lo general en forma condicional, cuyo antecedente niega un evento que sucedió en el mundo y su consecuente expresa un modelo hipotético de la realidad sobre aquello que podía haber pasado si se niega el antecedente.

Una de las preguntas relevantes sobre el PC es ¿hasta qué punto aquello que no sucedió afecta el comportamiento en el presente y condiciona el del futuro? ¿se puede señalar como causa del comportamiento algo que nunca llegó a pasar? Atendamos al siguiente caso (“No 9-11 Compensation for Flight Attendant” *Associated Press*, 2003, en Markman y Mathew, 2005):<sup>9</sup>

Kim Stroka, una asistente de vuelo de United Airlines, pidió el día libre el 11 de septiembre de 2001, por lo que su puesto de trabajo en el avión United 93 fue ocupado por un compañero. Ese día el avión fue secuestrado con el fin de lanzarlo contra objetivos sensibles en suelo estadounidense. Aunque la tripulación del *United 93* se reveló contra el secuestro, el avión acabó siendo estrellado; al menos, por lo que parece ser, esta revuelta impidió que los secuestradores llevaran a cabo sus objetivos. Nadie sobrevivió al impacto. Stroka sufrió una severa depresión y estrés post-traumático de tal modo que solicitó una compensación económica y la baja a United Airlines; ella se sentía incapaz de volver a subir

---

<sup>9</sup><http://www.accidents.com/kim-stroka-v-united-airlines.html> sobre la resolución del caso [15/01/14].

a un avión. Stroka sufría un proceso de shock como si hubiese vivido el secuestro basado en un escenario hipotético tal que «si aquel día ella hubiese volado en el avión ahora estaría muerta». Sin embargo, el tribunal decidió que aunque Stroka honestamente sufría estrés post-traumático, este estrés estaba causado, de forma general, por los acontecimientos sucedidos el 11-S y no por el escenario contrafactual y recurrente que asaltaba a Stroka. En palabras del tribunal, Stroka no merecía la compensación económica pues «nada le sucedió mientras estaba trabajando que le hubiera llevado a su situación actual».

¿Estaba en lo cierto el tribunal? Es decir, ¿su situación es comparable a la de otra asistente de vuelo que hubiera cambiado el turno con alguien cuyo trayecto hubiese transcurrido sin incidentes? ¿es comparable con otra persona que, como ella, solo vio los atentados en la televisión? La respuesta intuitiva parece llevarnos a afirmar que su situación es bien distinta: Otra asistente en un escenario en la que el día de los atentados no sufre un secuestro carece de una creencia justificada que le lleve a pensar «si no hubiera cambiado el turno ahora estaría muerta», como le sucede Stroka, pues *incluso si* hubiese respetado su turno, el avión hubiera llegado a su destino. Tampoco como la del televidente, pues Stroka sabe que ese era el avión que debió atender. El estrés de la asistente Stroka se produjo porque el escenario contrafactual resulta bastante *real*, coherente y posible dadas las circunstancias; decir que su estado fue causado de forma genérica por los atentados del 11-S es desviar la cuestión. Las diversas emociones que conforman el estado de Stroka están directamente relacionados con este escenario, o, si se prefiere, la explicación de su estado emocional alterado se da a través de reflexionar sobre un escenario contrafactual. Sin embargo, el tribunal tenía razón en que nada de lo que le sucedió en el horario laboral ha causado su estado, pues, en efecto, ella faltó en su puesto de trabajo.

Uno de los problemas de este ejemplo de la asistente Stroka es la incapacidad de que un fenómeno sea explicado ateniéndonos exclusivamente a los hechos. Stroka pensó un contrafactual *a la baja*<sup>10</sup> en el que existió una elevada probabilidad de que se hubiera dado en caso de haber permanecido en su turno; sin embargo, ella está viva y ese escenario nunca se dio. Si se atendiese solo a los hechos nada explicaría el estado de agitación nerviosa de Stroka. Sin una mente capaz de establecer como explicación que su supervivencia dependió de una decisión como la de cambiar el puesto de trabajo, el proceso judicial que inicia Stroka carece de todo sentido. Que ella crea que estaría muerta explica su situación, el que se dieran los atentados, de forma general, resulta insuficiente.

En efecto, la causa del estrés son los atentados, tal y como el tribunal determinó. Pero si se busca la causa de los atentados podemos remontarnos más atrás y aventurar que el 11-S estuvo provocado por ciertas políticas de Estados Unidos en Oriente Medio. Si se acepta que las políticas son la causa de los atentados y estos del estrés de Stroka tenemos que Stroka debió denunciar al gobierno de los Estados Unidos en lugar de pedir la baja en United Airlines. Si seguimos tirando del hilo de la explicación causal podemos llegar a afirmar que el nacimiento de Stroka es la causa del estrés de Stroka. Esto, aunque pueda ser considerado como verdadero, se sostiene con dificultad como modelo del mundo. La elección de Stroka fue (para Stroka) aquello que evitó el resultado y salvó su vida; creer en este escenario contrafactual fue, precisamente, lo que le produjo «dificultades para dormir y comer que le llevaron a consultar con un psicólogo». Un modelo que se asentase solo en los hechos resultaría insuficiente para dar sentido a lo que le sucedió a esta azafata. De nuevo, si no hubiese cambiado el turno estaría muerta.

---

<sup>10</sup>Esto es, un modelo del mundo posible en el que las cosas son peor que en su mundo actual (Markman *et al.*, 1995, *inter alia*). Sobre qué es un contrafactual a la baja o al alza véase 1.4.2.1

El tema de discusión sobre qué pudiera haber causado qué es un asunto de severa importancia en casos en los que el sistema judicial debe emitir un veredicto. Por lo general, los argumentos tratan de justificar aquello que *si no hubiera sido por* [*but for*] el resultado hubiese sido diferente. Los abogados, en general, no tratan de encontrar la causa de que algo sucediese. Si una persona es asesinada con un martillo, la causa de la muerte es el martillo, pero el trabajo del abogado (o fiscal) consiste en exonerar (o encarcelar) a aquel que usó el martillo. Los argumentos tratan de señalar aquello que pudo evitar o provocar que tal o cual hecho fuera el resultado de una cadena de eventos. Si se prefiere, los abogados buscan causas suficientes que deshagan el resultado, algo que en este tipo de asuntos, pasa generalmente por la atribución de intenciones.

Cabe preguntarse hasta qué punto el PC es un cálculo racional puro sobre los eventos y sucesos o su funcionamiento está imbricado en una serie de circunstancias que implican el cálculo con aquello que sabemos sobre el mundo, las emociones u otro tipo de circunstancias. Por otro lado, ¿el PC se activa de forma deliberada o sucede automáticamente según determinadas circunstancias? Como veremos, el PC no es dispositivo perfecto de atribución de causas que funciona siempre y cuando queremos en los que se desprecia sistemáticamente cualquier elemento que no responda a los parámetros del cálculo racional. El PC se activa de manera automática cuando sucede algo que no esperamos, o cuando las situaciones suceden fuera de aquello que se considera normal, a lo que hay que añadir que las emociones juegan un papel determinante.

Las emociones sitúan en el mundo a aquel que las siente, y son activadores y, a su vez, se producen mediante al PC. En el caso de Stroka todas sus reacciones debido a la decisión de cambiar el turno que llevan a salvar su vida, activan o son activadas por el PC: saber que toda su existencia se ha visto tocada por aquella decisión tiene tanto de cálculo racional sobre su más que probable muerte si hubiese hecho su turno habitual, como de amalgama de sentimientos y emociones que el acontecimiento le despierta. Stroka, de alguna forma, sabe que *esa* decisión fue volver a nacer: su vida comenzó de nuevo tras cambiar el turno, solo que aún no lo sabía.

Dado todo esto, las preguntas sobre que abordaremos en este capítulo son: ¿es el PC un buen mecanismo de atribución de causas? ¿cómo se activa el PC? y ¿cuándo damos muestras de un uso adecuado de esta forma de pensamiento?

## **1.2 Problemas generales y discusiones específicas sobre el pensamiento contrafactual.**

A grandes rasgos, se entiende que el PC actúa cuando se realiza un cálculo sobre el pasado en el que se evalúa cómo podía haber resultado una situación si tal o cual evento no hubiese sucedido. Es cierto que podemos realizar enunciados contrafactuales sobre situaciones del presente o supuestos en la ficción, sin embargo, en este trabajo nos centraremos en aquellos contrafactuales que relacionan al sujeto que los enuncia con el pasado. Cómo este pasado pudo ser para que las consecuencias de un evento hubieran sido diferentes.<sup>11</sup> La subjetividad tendrá un peso importante a la hora de conceptualizar aquello que se proyecta en estas situaciones hipotéticas.

---

<sup>11</sup> Existe un tipo de falacia denominada «falacia contrafactual» que consiste en tratar de confundir aquello que *podía* haber sido con lo que *debía* haber sido (Galinsky *et al.*, 2005). Dado que cuando se habla de un estado mental que se produce o acompaña al PC (un deseo o una creencia) confundir

Si se es estricto, el PC es un dispositivo que produce enunciados contrafactuales que son expresados de manera consciente –aunque estos enunciados pueden permanecer sin verbalizar, esto es, exclusivamente en el pensamiento (Mandel, Hilton y Catellani, 2005). El estudio de los enunciados contrafactuales tiene una larga tradición que podríamos remontar hasta la lógica de Aristóteles. Los problemas con la verdad sobre condicionales y mundos hipotéticos que producen los enunciados contrafactuales (y sus condiciones de verdad) siguen siendo estudiados en diversas áreas del conocimiento, como la filosofía o la lingüística. Richard Stalnaker, Nelson Goodman o David Lewis son destacados nombres que han dedicado parte de su vida profesional a trabajar con los problemas que este tipo de enunciados presentan. Sin embargo, para nuestros propósitos, son de un interés menor las condiciones de verdad sobre proposiciones contrafactuales. Por supuesto que para aquel que enuncia el contrafactual es importante creer que la hipótesis planteada pudiera ser verdadera –esto es, que en caso de  $\neg A$  entonces  $\neg B$  y en su lugar se sucedería la situación hipotética  $S$ . Pero para lo que aquí tratamos de exponer en este estudio, que sea verdadera la relación entre  $\neg A$  y la situación hipotética  $S$ , solo tiene una importancia relativa.

Nuestro interés se centrará en el dispositivo del PC en su faceta histórica: su existencia, en qué manera se pone en marcha, cómo opera, qué consecuencias tiene para el desarrollo de la subjetividad de un ser y en qué forma puede condicionar el comportamiento. En otras palabras, centraremos nuestros esfuerzos en las dimensiones psicológicas de este suceso que relacionamos con una actividad del pensamiento. Esto exige, como veremos, tratar de despejar alguna duda sobre si el PC es, estrictamente, una actividad exclusiva del pensamiento o si se puede actuar con un *comportamiento contrafactual*, como podría suceder en los juegos de simular.

Los estudios sobre los aspectos psicológicos del PC son bastante recientes. De hecho, el trabajo de David Lewis en *Counterfactuals* (1973) en el que se abordaba el problema de los enunciados contrafactuales parece que reavivó el interés por este tipo de actividad del pensamiento. En 1982 Danny Kehneman y Amos Tversky publican una serie de artículos en los que se destaca el concepto de «simulation heuristic»; se resume este trabajo en que las personas ante un problema tienden a generar situaciones hipotéticas en donde poner a prueba sus intuiciones (y prejuicios); de esta forma, la heurística dejaría de circunscribirse a aquello que sucede (o sucedió) sino también a aquello que pudo suceder. Además, esta forma de resolución y anticipación de problemas viene marcada por ciertos sesgos que omiten deliberadamente aquello que se conoce acerca de la práctica de la estadística. El ejercicio mental de la simulación heurística permite, además, ampliar en el tiempo (hipotético) las consecuencias e implicaciones que aquello que no sucedió pudo provocar. Aunque específicamente Kehneman y Tversky no discuten en su propuesta sobre situaciones tipo «¿qué hubiera pasado si?», esta recopilación de artículos sostendrá las bases de los futuros estudios al respecto. De forma más general, estos autores, junto a otros como Dale Miller, acaban por proponer unas nuevas condiciones a las hipótesis computacionales sobre la acción: importa no solo las distintas estrategias mentales para llevar a cabo un propósito sino que, una vez pasado el evento, existe un proceso *post-computacional* si no se da el resultado que se estaba previsto que fuese a suceder (Mandel, Hilton y Catellani 2005:3).

---

lo que podía ser con lo que se desea o se cree que pudo ser resulta un tema que dejaremos fuera de este trabajo, se decidió reseñar esta falacia solo para dar prueba de su existencia.

En esta primera oleada de trabajos sobre contrafactuals, como los de Neil Rose, Jim Olson, Herbert Lionel Augustus Hart, Tony Honoré, Alan M. Leslie, Josef Perner o J.L. Mackie, los aspectos teóricos sobre el funcionamiento del PC priman sobre otros como las consecuencias directas de este tipo de razonamiento sobre la identidad y toma de decisiones para el futuro (las *condiciones preparatorias*). Durante la década de los ochenta y noventa del siglo xx, los esfuerzos se centraron en cómo se atribuyen causas en eventos o cadenas de eventos que llevan a un resultado y en aspectos relacionados sobre si es necesaria la metarrepresentación en el PC. En el caso de atribución de causas lo que interesa en las investigaciones es qué resulta relevante, cómo son los procesos que llevan a ello y, sobre todo, si el ejercicio del PC difiere de una simple atribución causal basada en los hechos y no en las hipótesis –de otro modo, ¿son fenómenos diferenciados el PC del RC? Las discusiones sobre metarrepresentación apuntan a si esta es necesaria cuando se lleva a cabo una actividad de comportamiento contrafactual –i.e. ¿necesitamos representarnos la mente de otro para poder interactuar en un juego de simulación?

Sin embargo, el siglo XXI supuso un giro hacia la experiencia particular; cómo una persona llega a percibirse mediante el uso de mecanismos contrafactuals. Así, sin abandonar los aspectos teóricos, los procedimientos experimentales han cobrado una importancia que en las décadas de los ochenta y noventa eran secundarias. En estos experimentos se ha ido alternando la tradicional posición de observador de aquel que está siendo sujeto del experimento –se le pide que opine sobre algo ajeno a él como, dado un ejemplo, qué causa qué, quién sentiría más arrepentimiento, a quién atribuiría la responsabilidad, etc. –con otros en los que estos sujetos del experimento son, a su vez, protagonistas de las historias sobre las que se les cuestiona. De esta manera, se les pregunta sobre sus propias experiencias y la percepción que tienen sobre ellas. Este giro es bastante interesante pues permite estudiar la relación que existe entre las emociones que un evento despierta en un sujeto y su percepción sobre qué hubiera hecho para evitarlo o provocarlo. De otro modo, introducir estos ítems totalmente subjetivos sirven para pensar el PC como un mecanismo racional en el que las emociones juegan un papel decisivo. Plantea que las emociones son parte de la racionalidad y no solo un subproducto indeseado en la toma de decisiones.

Como puede observarse, los problemas que surgen del PC son múltiples, variados y recientes, lo que convierte a este campo en un lugar fértil que poco a poco va poblándose de artículos debido al interés en aumento de la comunidad científica. A continuación, expondremos algunos de estos problemas y apuntaremos a cuáles nos vamos a ir enfrentando a lo largo de este trabajo.

### 1.2.1 Problemas generales

Antes de empezar, conviene volver a subrayar que el tipo de proposiciones que genera el PC al que nos referimos caen dentro del conjunto que hemos denominado *históricas*, que se diferenciarían de aquellas otras que llamamos *a-históricas*, como sería un enunciado del tipo «si los círculos fueran cuadrados». Cuando se dice que un contrafactual es histórico nos referimos a que este «depende de razonar sobre *datos concretos*, esto es, individuos y entidades determinadas que sucedieron en un lugar y tiempo específico» (Hilton, Mclure, Slugoski: 2005). Por lo tanto, los contrafactuals a los que nos referimos siempre refieren a algo sucedido en el mundo y no a leyes generales (las *covering laws* del pensamiento inductivo) que aunque puedan darse en algún momento no necesitan referirse a algún aspecto concreto de la realidad. Así, un enunciado *a-histórico* como «si Oswald no hubiese disparado a Kennedy, otro lo hizo» es del tipo que no interesa en este estudio, pese a que parece referir a individuos concretos que vivieron en un momento determinado de la

historia del mundo. En efecto, nada dice un enunciado sobre cómo prevenir o evitar el suceso o cómo la psicología del PC se aplica en eventos y sucesos del mundo en esa proposición. Si alguien recibe un disparo (Kennedy o cualquier otro) es porque le dispararon, sea esta la intención del tirador o simple azar; por tanto, que el que dispare fuera Oswald o cualquier otro no importa para el contenido de verdad de la frase: ésta será verdadera siempre en todo mundo posible en donde ser impactado por un disparo implique que alguien disparó.<sup>12</sup>

Por tanto, centraremos los problemas relacionados con los contrafactuales sobre aquellos que cumplen esta característica de *históricos*, esto es, que refieren a eventos y personas concretos en un tiempo y lugar determinado que no pueden ser sustituidos por leyes generales –aunque puedan usarse leyes generales que apoyen un escenario contrafactual. Por ejemplo, al razonar sobre si EE.UU hubiese preferido abandonar la idea del Plan Marshall llegamos a la conclusión de que Alemania del Oeste hubiera pasado una hambruna de tal magnitud que hubiese complicado su captación para el bloque occidental; esta conclusión se asienta sobre leyes de la estadística que pueden predecir qué ocurre cuando, en ciertas circunstancias, en ausencia de P (una ayuda económica) ocurre R (hambrunas) (Hilton, McClure, Slugosky, 2005).

Al centrarnos en aquellos contrafactuales históricos encontramos un par de problemas generales.

- 1) ¿Cuáles son los determinantes afectivos, motivacionales, cognitivos y sociales del PC?

Esta pregunta trata de aglutinar todas las cuestiones que implican la realidad mental del PC. En concreto, qué es aquello que provoca que se active el PC en determinadas circunstancias. Por ejemplo, si se defendiese en una teoría computacional de la mente, podrían tratar de buscarse que tipo de *inputs* “disparan” que se comience a manipular representaciones de modo que se lleguen a generar enunciados contrafactuales; si se defendieran otro tipo de enfoques sobre la mente, podría decirse que el pensamiento, de forma activa, busca en su entorno posibilidades que van más allá de aquello que es actual (online); imagina, así, aquello que puede ocurrir de haber sucedido, dadas las posibilidades que pueden extraerse del evento pasado. Sea como fuere, si el PC es un dispositivo de la mente, debemos suponer que su funcionamiento puede explicarse; trazar un mapa temporal desde que surge –¿es innato? –, o se opera con él, hasta su uso efectivo en forma de enunciado contrafactual.

- 2) ¿Cuáles son las consecuencias funcionales y psicológicas del PC?

Esta pregunta puede entenderse de dos maneras diferentes. Primera, cómo es el desarrollo funcional del PC como dispositivo del pensamiento. Esto es, si el PC está causado por algún tipo de *input* externo o interno, de qué manera la mente se reordena y se prepara para la acción mientras ha sufrido un cambio en sus funciones. En otras palabras, describir qué sucede con el PC desde una posición *funcionalista*. Aunque en nuestra propuesta afirmemos que el PC cumple una función preparatoria, no entraremos en la discusión entre funcionalistas, externalistas, enactivistas u otras teorías sobre la mente sobre si están (o no) causados los estados mentales, y de qué forma, salvo tangencialmente.

---

<sup>12</sup> El mecanismo puede ser algo más complejo, pues se puede plantear un escenario en el que nadie disparó a Kennedy ya que el fusil disparó mediante un mecanismo de acción retardada. Dejamos estas consideraciones para otro momento y lugar.

Segunda, cuál es la función del PC; para qué sirve, más allá de generar escenarios hipotéticos y cuál es su relación con otros estados mentales, como formar creencias o cumplir deseos; Por ejemplo, en qué forma se relaciona con las emociones, si es disfuncional, si puede diferenciarse de la fantasía, etc.

### 1.2.2 Discusiones específicas

Desde estos problemas generales extraemos unas discusiones específicas. Se destacan aquellas que de un modo u otro serán tratadas a lo largo de este capítulo.

- 3) ¿Existe diferencia alguna entre el PC y el razonamiento basado en los hechos (como el razonamiento causal) cuando atribuimos causas si se trata de evitar o provocar un acontecimiento?

La atribución de causas es un potente mecanismo que permite establecer regularidades. Sirve como modelo explicativo de los sucesos del mundo. Es una forma de prever Q si observamos que P; pero también, dado que se conoce esto, se podría provocar o prevenir que Q suceda. Las relaciones de causalidad, fueron definidas por Hume (1748/2005) siguiendo una explicación *causal* (si se da P entonces se da Q) y desde un punto de vista *contrafactual* (Q no se hubiera producido si P no se diese). Dado esto, al establecer relaciones causales podría pensarse que no existe diferencia alguna entre aplicar una forma u otra de pensamiento para llegar a afirmar que tal o cual evento P es la causa del resultado Q. Pero ¿es esto realmente así? El razonamiento causal (RC), aquel que establece relaciones desde los hechos, y el PC, que lo hace desde los supuestos hipotéticos, pueden ser utilizados para formar modelos de explicación del mundo desde la atribución de causas, sin embargo, no proceden de la misma manera. El trabajo de aquellos que han tratado de responder a esta pregunta ha consistido, entre otras cosas, en cómo se diferencian ambos modelos y cómo el PC influye en el RC, así como qué modelos del mundo obtenemos si lo explicamos desde el PC o el RC.

Trataremos en el punto 1.3 diferentes aproximaciones que desde la literatura sobre el pensamiento contrafactual se han realizado acerca de la atribución de causas, como son el JDT de Mandel (*Judgment Dissociation Theory*), el SPA de Spellman (*Spellman Probability-updating Account*) y el HMS (modelo Hilton, McCluren y Slugosky). Estos investigadores tratan de probar o refutar que se pueda predecir aquello que va a ser atribuido como causa dada una cadena de acontecimientos que culmina en un resultado R. Las preguntas secundarias –no por ello menos importantes– que subyacen a estas teorías podrían ser ¿provocan los condicionantes sobre aquello que percibimos como normal, así como otro tipo de factores culturales o afectivos, que se centre la atención en determinadas causas suficientes en lugar de en otras (tal vez necesarias)? De otro modo ¿hasta qué punto la subjetividad afecta en la atribución de causas?

- 4) Si el PC es una forma de generar modelos de representación del mundo ¿se representa solo aquellas posibilidades que son consideradas como verdaderas?

Pese a que la frontera entre lo que es fruto del uso de la imaginación como dispositivo racional y aquello que lo es de la fantasía resulta dificultoso de diferenciar, un uso adecuado del PC nos plantea situaciones hipotéticas que son posibles y no meras fabulaciones irrealizables. De esta forma, si alguien pierde el avión y piensa que la causa de que esto suceda es que se demoró al revisar su e-mail, está planteándose un mundo alternativo

posible en el que sube al vuelo si no se para a mirar el ordenador (incluso aunque esa no sea *la causa* de que pierda el vuelo). Sin embargo, entre estas cuestiones sobre qué es lo que le lleva a perder el avión no llegará a plantearse algunas que son directamente falsas, como imaginar que pudo haber llegado antes volando que en taxi o que si tuviese un acelerador de taquiones revertiría el tiempo. Algunos autores (Byrne, 2005; Walsh y Byrne, 2005; Byrne *et al.* 2000) plantean que la imaginación, como base de la racionalidad, representa posibilidades antes que tareas imposibles siempre que se da un ejercicio contrafactual en el que se da un resultado R, consecuencia de una serie de vicisitudes; además, aquello que se representa como modelo del mundo descarta lo que es falso dado un conjunto de posibilidades. ¿Esto es así siempre y en todos los casos? Funciona solo al usar el PC o, al igual que en la atribución de causas, las posibilidades que se pueden activar simultáneamente en el pensamiento descarta de manera automática aquellas que considera falsas?

#### 5) ¿Resulta funcional el PC?

El PC puede generar modelos hipotéticos del mundo que ayuden a prevenir o provocar eventos similares en el futuro; se dice así que este tipo de razonamiento es funcional, pues permite que la experiencia pasada sirva de ayuda en la construcción del futuro. Sin embargo, no es así en todos los casos. Supongamos que alguien sufre una grave depresión desde que a un familiar le dio un ataque al corazón; esta persona, que estaba al cargo de ese familiar, llegó a casa tras pasar varias horas en el bar y lo encontró muerto. Cuando su PC se dispara, plantea un escenario hipotético «si no hubiera estado en el bar, hubiera llegado a tiempo para salvarle la vida». Este pensamiento, en lugar de ayudarlo, agrava su pena y frustración; es incapaz de escapar de un bucle en el que lo hipotético le impide seguir con su vida. Es este sentido el PC se considera disfuncional.

Los escenarios que se plantean con el PC suelen ser *al alza* o *a la baja* (Markman *et al.* 1995, 2005, 2010), esto es, mejor o peor que en lo que sucedió en la realidad. El resultado al alza implica que aquello que sucedió se percibe como malo y se plantea cómo pudiera haber ido mejor: aunque amplifica los sentimientos de pena, arrepentimiento, vergüenza, etc. podría ayudar a mejorar el resultado en el futuro. El contrafactual a la baja, en cambio, se relaciona con una emotividad que refuerza el comportamiento, la complacencia, etc. y su valor como elemento funcional para mejorar y modificar el comportamiento futuro es baja. ¿Es esto realmente así? ¿El valor pedagógico, digamos, del PC se puede trazar de una forma tan transparente como hemos planteado o existen flecos en los que, como en la depresión, un contrafactual al alza no solo no permite mejorar en el futuro sino que incapacita la agencia del sujeto? Cabe añadir que no existen los escenarios hipotético-contrafactuales neutros: el uso del PC exige que la realidad alternativa que se presente sea mejor o peor cualitativa o cuantitativamente que en la que se vive. En caso de que se afirmase que esta realidad actual fuese igual, nos encontraríamos cerca de lo que se denomina *semifactual* (incluso si  $\neg P$  se daría el resultado R).

#### 6) ¿Qué relación existe entre el PC y las emociones?

El dominio de las emociones ha sido un tema de largo calado cultural. Alguien que toma sus decisiones embargado por una pasión suele ser considerado que no está siendo racional. Cuando se quiere tomar una decisión importante se le dice que «mantenga la cabeza fría». La racionalidad parece ser algo distinto a las emociones que, de ser mezcladas, puede producir ciertas contraindicaciones indeseables. Esta tradición bastante arraigada en



la cultura greco-latina, viene siendo criticada desde hace bastante tiempo. No solo la emoción forma parte de la racionalidad, sino que la toma de decisiones sin emoción puede llevar tanto al desastre mayor que el de una persona *emocionada* (Damasio, 2006, 2010). Sea como fuere, la emoción no es un picor que se sucede cuando se razona, sino que la emoción y la razón forman parte del mismo sistema en tanto que fundamentales en la toma de decisiones.

Para lo que aquí nos interesa, hay dos temas importantes en esta relación de PC y emociones. La primera concierne al estudio de ciertas emociones que serían improbables sin el PC, como podría ser el arrepentimiento, la culpa, la vergüenza o el resentimiento; emociones que se disparan al razonar sobre aquello que sucedió y plantear alternativas contrafactuales. La segunda se relaciona con el primer punto: ¿podemos estar seguros de que el PC precede a la emoción o es el PC el que permite señalar qué emoción se está sintiendo al integrar los sentimientos en una narración coherente que articule lo que le sucede al sujeto? Nuestra hipótesis es que los sentimientos y la narración contrafactual forman parte de un conjunto al que llamamos emoción, es por ello que el orden temporal intuitivo nos dice que la emoción se produce después de la reflexión, pero no es necesario que así sea en todos los casos. Aunque quedaremos lejos de dar una respuesta al respecto, trataremos estos temas en los apartados 1.4.1.2.

### **1.3 Pensamiento contrafactual y razonamiento causal en la atribución de causas.**

Bajo este epígrafe se abordará la cuestión de si existe alguna diferencia entre el pensamiento contrafactual (PC) y el razonamiento causal (RC). Centraremos la discusión en el punto fundamental de fricción entre los dos tipos de pensamiento, a saber, la atribución de causas.

El PC y aquello que podríamos llamar RC son formas diferentes que el pensamiento tiene de operar representaciones. Mientras que el PC trabaja con lo hipotético desde los hechos del mundo, el RC opera con la relación entre eventos. El PC exige que esos eventos hayan sucedido en un momento y lugar determinado para plantear una alternativa a lo que ocurrió; por el contrario, el RC trabaja con generalizaciones, y resulta indiferente cuándo y cómo pudieron suceder, sino que suceden –como que sucede que los objetos caen siempre a una determinada velocidad o que los líquidos mojan, sea donde sea que hagamos estas afirmaciones. El RC tiene una naturaleza inductivo-deductiva. En cambio, nuestra hipótesis apunta a que el PC es un fenómeno asociado a la forma de razonamiento abductivo.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>Aunque en su forma un razonamiento deductivo y inductivo son similares, las condiciones de verdad difieren. Así en un razonamiento deductivo, «la verdad de las premisas apoyan la de la conclusión» mientras que en un razonamiento inductivo «las premisas apoyan las conclusiones sólo en cierto grado» (Diez y Moulines, 1997:39). con anterioridad se entendía que lo deductivo partía de lo general para llegar a lo particular, mientras que lo inductivo formaba generalidades desde casos concretos y específicos; estas descripciones fueron abandonadas por insuficientes. Por otra parte, el razonamiento abductivo, si partimos de la definición de Sanders Pierce, consiste en que mediante la observación de un estado de cosas A podemos llegar a B si determinamos que A es suficiente (o cerca de ser suficiente), pero no necesario para B. Esta forma de razonamiento fue conocida como “la inferencia de la mejor explicación posible” (o también, *most economical explanation*). La diferencia fundamental es que las premisas no garantizan las conclusiones. El razonamiento abductivo parece responder adecuadamente a cómo formaliza el PC los enunciados contrafactuales, pese a que no sea necesario el encuentro cara a cara con los estados de cosas que describe. (Para una acercamiento más amplio a esta discusión sobre abducción, deducción y abducción, ver <http://plato.stanford.edu/entries/abduction/> [20/01/14])

Además, el PC es una manera de *traer* el pasado al presente de tal forma que al operar con aquello que sucedió podamos generar enunciados sobre lo que pudo ser posible dadas las circunstancias; esto sirve no solo como explicación sobre el pasado, sino que tiene un carácter preparatorio para futuros eventos –en tanto que ayuda a mejorar o empeorar el resultado –y permite construir una narrativa sobre nuestra vivencias: en el cruce entre hechos y posibilidades el sujeto puede extraer significado.

El PC tiene un carácter absolutamente personal; en cambio, las relaciones causales establecidas con el RC son generalizaciones que pueden haber sido adquiridas en procesos de enculturación –se puede conocer que la relación entre mareas y la Luna existe sin haber tenido la experiencia de las mareas o de la Luna. Aquello que el PC trata de explicar y situar en la narrativa de las vivencias de un ser concreto surgen, en mayor medida, de un esfuerzo reflexivo sobre unos acontecimientos sucedidos que pueden ser absolutamente novedosos y que jamás se vuelvan a repetir.

El RC pueda adoptar distintas formas. Una de sus funciones es atribuir una causa probable dado el resultado de un caso particular (Mandel, 2003). El RC, además, es un mecanismo de inducción de regularidades causales (Hart y Honoré, 1985). Pese a que ambas formas de pensamiento sean diferentes en sus fines, existe un punto de contacto entre fenómenos: tanto PC como RC pueden servir como herramienta de atribución de causas. En este sentido, la forma de operar de ambos mecanismos se asemeja hasta el punto de que podrían ser indiferenciados. ¿Es así esto? ¿Al atribuir modelos explicativos a fenómenos llegaríamos a las mismas conclusiones si se usa el PC o el RC? En lo que resta, circunscribiremos la discusión entre PC y RC a su carácter explicativo, esto es, a los *modelos de atribución de causas*.

### **1.3.1 El concepto de causa en el contexto del modelo de atribución de causas.**

Hume utilizó las siguientes palabras para definir causa en la relación entre dos sucesos consecutivos y recurrentes: «un objeto seguido de otro, cuando todos los objetos similares al primero son seguidos por objetos similares al segundo»; sin embargo, para aclarar el concepto, reformula de inmediato la propuesta «el segundo objeto nunca ha existido sin que el primer objeto no se hubiera dado.» (Hume, 1748/2005: 111-112). Es decir, mientras que en la primera definición explica la idea de causa en términos de causalidad, la segunda está explicada usando una fórmula contrafactual. Cabe añadir, aunque de sobra conocido, que Hume sitúa este fenómeno de relación entre condiciones y efectos exclusivamente en el pensamiento.

Entendemos *causa* como «esa condición que está presente cuando el efecto está presente y ausente cuando el efecto está ausente» (Kelley y Michella, 1980). El RC resulta bastante fructífero en ciertas áreas de la ciencia: pese a que se pueda discutir el fenómeno de la causalidad (su metafísica) la materia macroscópica tiende a comportarse de manera determinista ante ciertas situaciones; gracias a esto podemos establecer generalizaciones. En cambio, el determinismo causal basado en recurrencia resulta problemático cuando tratamos de explicar el comportamiento humano. No siempre que Juan quiere algo le sigue, necesariamente, un resultado determinado. Sin embargo, la tradición cognitivista con una visión mecanicista del mundo puede limitarse a explicar que un estado mental, como puede ser el deseo de Juan, es la causa de que éste vaya hasta la nevera para satisfacer ese deseo, y así establecer una generalización del tipo: «las acciones son consecuencia de los estados mentales» (Crane, 2008). Pero incluso aunque se creyese que los estados mentales son causas para las acciones, la predictibilidad de las acciones humanas sigue siendo baja en

comparación con otros fenómenos de la naturaleza. Mas razonable parece decir que atribuimos como la causa de que Juan vaya a la nevera a que tenga el deseo de beber una cerveza; esto es, atribuir causas como explicación más que como predicción en contexto de baja predictibilidad.

Un aspecto fundamental de nuestra vida mental reside en la atribución de causas como explicación a por qué sucede o sucedió tal o cual cosa. El establecer relaciones causales sobre regularidades permite otorgar cierto orden al aparente caos de los acontecimientos del mundo (Galinsky *et al.*, 2005). De este modo, si cierta situación  $S$  se produce se puede estar seguro que  $R$  le va a seguir –o al contrario, la ausencia de  $R$  es la ausencia de  $S$ . Es por ello que si la regularidad está establecida de forma correcta el modelo causal podrá predecir qué sucederá dado  $S$ . Así, podemos predecir que si alguien derrama un líquido sobre otra persona esta última se mojará, que hay leyes que regulan el movimiento y caída de los objetos macroscópicos o que el fuego quemará el heno si está seco. Como puede apreciarse, estos enunciados son generalizaciones inferidas desde encuentros con el mundo en el que se comprueba que si  $S$  ocurre,  $R$  le sigue. Conocido esto, no es necesario que esté sucediendo la relación para poder proferirse algo como «las casas de paja seca arden si se las prende fuego». A este tipo de mecanismo del pensamiento que funciona mediante generalizaciones es lo que hemos denominado RC. Añadiremos que estas relaciones entre eventos están suficientemente establecidas: se *heredan* en distintos procesos de enculturación.

Cuando existe una relación causal establecida en suficiencia, puede resultar indiferenciado utilizar el PC o el RC para explicar el fenómeno. Tanto el PC o el RC sirven como modelo explicativo, pues atribuyen causas a un resultado. Sea porque el RC establece que si  $S$  entonces  $R$ , o como en el PC, si  $\neg R$  implica  $\neg S$ . Sin embargo, ni el PC ni el RC buscan las mismas cosas al atribuir causas, como veremos, ni el resultado de un fenómeno responde a una causa en exclusiva, sino que puede ser producto de una cadena de eventos sin relación causal, tener múltiples causas, o darse varias de forma simultánea. Es por ello que antes de proseguir con la discusión sobre cómo opera RC y PC en la atribución de causas, debemos explicar cómo se relacionan estos dispositivos del pensamiento con los criterios de suficiencia, necesidad o mutabilidad.

### 1.3.1.1 Condición suficiente y necesaria.

Si observamos el agua en su estado sólido podemos determinar que ello está causado porque la temperatura está en cero grados o por debajo. Aunque pocos grados por encima de cero con una temperatura ambiente adecuada pueda facilitar un estado inestable entre los sólido y lo líquido, el agua es sólida si y solo si la temperatura está en cero grados o menos. Podemos decir que la temperatura es una condición necesaria para que el agua esté en estado sólido.

Supongamos que se camina por una calle que está mojada, ¿se puede determinar la causa? Podemos deducir varias condiciones diferentes como que ha llovido, alguien ha regado la calle, una tubería se ha roto, etc. Cualquiera de estas situaciones son suficientes para que la calle se moje. Es por ello que, de no tener alguna otra pista al respecto, sería difícil atribuir una causa concreta a la situación. Siempre que una calle este mojada es necesario que haya sido mojada con un líquido, pero cualquiera de estas condiciones es suficiente para mojarla. Este es el motivo por el que la pura deducción basada en un elemento lleva en muchas ocasiones al error.

Decimos que X es una condición necesaria de Y si X está implícito en Y, o bien si  $\neg X$  implica  $\neg Y$ . Por otra parte, decimos que X es una condición suficiente de Y cuando X implica Y, o bien si  $\neg X$  está implícita en  $\neg Y$  (Mandel, 2005:15).<sup>14</sup> Se puede explicar de otra forma: una condición es suficiente en una situación S cuando X sucede, Y también sucede; es necesaria una condición en una situación S cuando X no sucede, Y tampoco sucederá. Como puede apreciarse, estas últimas definiciones implican la cláusula que Mackey (1980) introdujo sobre lo suficiente y lo necesario, esto es, que las condiciones lo son siempre “dadas las circunstancias”. Esta relación entre eventos se sostiene en cierta reciprocidad entre necesidad y suficiencia. Si A es condición suficiente para B, B es entonces condición suficiente para A.

En términos de relación entre proposiciones, esta propuesta ha sido criticada pues, en ocasiones, de un enunciado A verdadero y B verdadero no se sigue que A pueda ser una condición de B en cualquier caso. Por ejemplo, es verdadero que el Sol es una estrella y es verdadero que los elefantes tienen cuatro patas, por tanto el enunciado «si los elefantes tienen cuatro patas, el sol es una estrella» debe ser verdadero. Existen más ejemplos sobre este problema, sin embargo, para los propósitos de este trabajo estas discusiones sobre las condiciones de verdad resultan irrelevantes en cierta medida. Mientras no se indique lo contrario, tomaremos las propuestas estándar sobre condiciones como válida para explicar cómo se razona acerca de atribución de causas. Por otra parte, la discusión sobre necesidad y suficiencia en determinadas condiciones refiere, precisamente, a si es propio afirmar que algo es necesario o suficiente. Aunque, de nuevo, este trabajo no tratará de dirimir la cuestión entre las partes en discusión, en este caso, mientras no se indique lo contrario, consideraremos las propuesta de Mackey sobre que una causa es una condición INUS.

Aunque el término condición y el de causa son generalmente intercambiables en el lenguaje popular, debemos señalar que no todas las condiciones son causas, pero toda causa es una condición. Señala Mackey (1965) que cuando se habla de causa se está haciendo referencia a lo que él llamó condiciones INUS: las causas son parte de una condición insuficiente pero necesaria la cual es en sí innecesaria pero suficiente.<sup>15</sup> Con esta afirmación, Mackey quiso señalar que los fenómenos observados como efecto son siempre producto de un cúmulo de condiciones que son, en sí, necesarias y suficientes. Así ningún fenómeno toma la forma A causa E, sino que el efecto E suele estar relacionado con múltiples condiciones (A&B&C&D...).

Supongamos que una casa arde hasta los cimientos porque la caja de fusibles reventó e inició un incendio: la caja de fusibles es una condición insuficiente pero necesaria y a su vez en innecesaria pero suficiente pues el incendio tampoco se sucedería si no existiese el oxígeno, o la casa no hubiese sido devorada por las llamas de haber llegado los bomberos a tiempo.

Se infiere del INUS que cada causa es, en sí, una condición que mantiene una relación con otras causas de suficiencia y necesidad. De hecho, a la hora de atribuir causas mediante el PC veremos que aquello que resulta de interés está en saber cómo prevenir o evitar que el efecto E se produzca otra vez. Saber que el fuego necesita de oxígeno puede ser útil para evitar un incendio en una estación que orbite la Tierra, sin embargo sirve de poco para explicar cómo la caja de fusibles provocó la ignición de la casa. De esta manera y para

---

<sup>14</sup> Por lo general, en este trabajo el símbolo “ $\neg$ ” significará “ausencia de”.

<sup>15</sup> INUS: «Insufficient but Necessary Condition which is itself Unnecessary but Sufficient».

simplificar la cuestión, diremos que la caja de fusibles es una causa –en este caso suficiente –para que la casa ardiese, y podría decirse que fue aquello que inició el incendio; obviaremos así el debate que subyace a este tipo de enunciados y nos permitirá continuar con aquello que aquí tratamos defender, esto es, el carácter subjetivo de la atribución de causas mediante el PC y cómo es suficiente para este tipo de razonamiento el señalar condiciones suficientes como activadores de sucesos en cadenas de eventos.

### 1.3.1.2 Mutabilidad

Un concepto utilizado en la literatura sobre pensamiento contrafactual es *mutabilidad* (Spellman, 1997; Spellman, Kincannon y Stone, 2005; Byrne, 2005; Mandel 2005; Hilton, Mclure y Slugoski, 2005; Galinsky *et al.*, 2005). Un antecedente es considerado como causa si al mutarlo el consecuente cambia (Wells y Gavanski, 1986). Alterar un resultado depende de qué se considera mutable. Por ejemplo, deshacer cognitivamente el resultado de algo que consideramos inmutable se presenta dificultoso (incluso poco racional) que algo que se piensa mutable. Así, la gravedad se considera algo inmutable mientras que las acciones de una persona son, habitualmente, mutables. De esta forma, cuando estamos atribuyendo responsabilidades, si un sujeto arroja a un niño por la ventana, es cognitivamente complicado considerar «si la gravedad no existiera el niño no habría caído» antes que «si ese sujeto no hubiese arrojado al niño por la ventana el crío estaría bien».

La mutabilidad, por tanto, equivale a aquello que se considera que se puede deshacer (mentalmente) de tal forma que el resultado cambie. Así, la mutabilidad se ha relacionado con el PC en lugar de con el RC pues, primero, habla sobre posibilidades y no sobre hechos y, segundo, la mutabilidad y el PC se centran en prevenir o provocar que tal o cual situación suceda.

Supongamos que alguien tiene un accidente de coche. Esta persona colisiona con un auto conducido por un borracho. Si se pregunta por la causa, el conductor borracho suele ser señalado como tal, pero si se pregunta por cómo pudo haberse evitado (algún evento mutable), se indaga sobre otros datos de la narración que puedan prevenir lo ocurrido, como si el conductor que recibe la colisión tomó una ruta diferente ese día. Tomar una decisión (como el haber elegido una ruta alternativa a la habitual) es más mutable que colisionar con el borracho, pues se interpreta al conductor ebrio como algo poco mutable – como si pudiera haber colisionado con cualquier otro borracho, en realidad. Volveremos a ello.

El término mutabilidad ha sido usado de distintas formas, lo que llega a oscurecer qué se pretende exactamente al decir que tal o cual evento se percibe como más mutable que otro. Esto es: si se percibe la mutabilidad como una causa necesaria o suficiente. Por ejemplo, cuando se pregunta en un test por la causa del resultado R, se entiende causa a veces como aquellos eventos que covarían con el resultado; esto es, aquellos que si se producen aumentarán la probabilidad de que R se dé.<sup>16</sup> Por esto, cuando se pregunta por causas equivaldría a aquello que se denomina causa suficiente, mientras que cuando se decide aquello que es mutable, la atención se centra solo en la forma en la que se previene absolutamente el resultado. Así, la mutabilidad es entendida como la causa necesaria (Spellman, 1997).

---

<sup>16</sup> Aquí, y en la literatura sobre mutabilidad, se utilizará el término *covariar* como contingencias relacionadas en términos estadísticos. Esto es, que si se da S es probable que se de R, pues por estadística R suele seguir a S.

En otras ocasiones, causa y mutabilidad tienen el sentido de Wells y Gavarski, es decir, una causa es una causa para el PC siempre y cuando sea mutable y su cambio suponga que el resultado variará. En Hilton, Mclure y Slugoski (2005:59) se define mutabilidad como «el número de deshacer mental que se da en respuesta a una tarea de “si tan solo”, o la tarea en la cual se mida la dificultad del pensamiento con la cual la gente puede generar alternativas que deshagan un resultado».

En nuestro uso, mutabilidad refiere a aquello que se considera pudo prevenir o evitar que sucediese el resultado R de una cadena S. Por tanto, hablamos de que algo mutable es causa suficiente (dadas las circunstancias) del resultado. En una cadena de eventos puede haber varios aspectos mutables para el resultado, es por ello que debemos hablar de *grados* de mutabilidad: se considerará que tal o cual condición es más relevante que otra para el resultado según su grado de mutabilidad.

Por contra, cuando el RC selecciona una causa, debemos pensar que es *la* causa que explica cómo sucedió el proceso, dado el carácter explicativo y descriptivo de este tipo de razonamiento, y que según que tipo de situación, siempre que se de la causa  $C_n$  le seguirá el resultado  $R_n$ . Cuando se utilice mutabilidad, por lo tanto, se hará referencia a esas condiciones que «si no fuera por» [*but for*] el resultado R no se hubiese dado.

### 1.3.2 Atribución de causa.

El que sigue es un caso complejo de atribución de causa; lo llamaremos «Reed-West vs. Smith» (Spellman y Kincannon, 2001; Mandel, 2005; Spellman, Kincannon y Stone, 2005):

Reed odia a Smith y quiere matarle. West también odia a Smith (por una razón diferente) y también le quiere matar. Un día, Reed decide envenenar a Smith. Mientras una dosis letal del veneno corre por las venas de Smith, West le dispara en la cabeza. Aunque el disparo de West mata a Smith, en caso de que este no lo hubiese hecho, el veneno de Reed produciría el mismo resultado.

Este caso de múltiples causas suficientes genera un problema bastante serio si se trata de juzgar por asesinato a Reed y a West. Si disponemos de toda la información sobre el caso, es bastante probable que el juez declarase culpable a ambos, pues aunque Reed no causa la muerte de Smith esta también hubiese sucedido incluso si West no hubiera disparado. Sin embargo, al darse los acontecimientos en cierto orden temporal deberíamos poder demostrar que era imposible actuar contra el veneno de Reed para culpabilizarle en exclusiva. Si ambas condiciones hubiesen sucedido de forma simultánea (dos disparos por motivos diferentes en dos puntos vitales) se podría acusar a los dos, y, sin embargo, sería bastante complicado afirmar cuál fue *la* causa de la muerte de Smith o, de otra manera, qué fue aquello mutable que podría prevenir el resultado. Como es sabido, el atribuir una causa que de no haberse dado [*but for*] el resultado se hubiese sido distinto, resulta un argumento bastante convincente para acusar o exonerar a alguien ante un tribunal. Es por ello que la forma en la que articulamos el pensamiento a la hora de explicar cómo sucedieron las cosas resulta menos irrelevante de lo que pudiera parecer. Por cierto, en este tipo de situaciones la atribución de intenciones es una de las salidas que la justicia trataría de utilizar: los estados mentales también pueden ser considerados como causas necesarias o suficientes de que algo concreto pasase.

¿Atribuir causas varía según el contenido de la información y según el tipo de operación mental utilizada? Como respuesta rápida diremos que sí. La información que contiene una narración sobre un hecho condiciona aquello que se considerará como mutable, con independencia de otros factores que podrían pensarse más objetivos; y, según aquellos que han estudiado el fenómeno, el utilizar el PC o el RC provoca variaciones a la hora de determinar cuáles fueron las causas de un evento. Sin embargo, puede pensarse esta pretensión como una visión del ser humano hiper-cognitivista: toda reflexión sobre eventos para determinar causas denota un uso racional del pensamiento que busca la mejor opción (objetivamente) como causa sin tener en cuenta cómo nos involucramos emocional y situacionalmente en los procesos que suceden en un lugar y un momento específico. Aunque la mente no sea un caos que funciona de manera arbitraria, solo a veces el PC o el RC trata de optimizar deliberadamente aquello que es considerado causa del resultado. Como trataremos de argumentar, ciertas condiciones como lo que conocemos del mundo o las emociones son condiciones significativas cuando se atribuyen causas. Esto no convierte al RC o al PC en dispositivos en los cuales debemos desconfiar o considerar irracionales. Trataremos de desgranar estas afirmaciones.

La forma en la que se da explicación a un fenómeno, ya sea mediante el RC o el PC, suele guiarse por el denominado *criterio de anormalidad* (Mendel, 2005; Hilton, Mclure y Slugoski, 2005; Hilton Slugoski, 1996; Galinsky *et al.*, 2005). Viene a decir este criterio que los procesos racionales que llevan a buscar una explicación se inician cuando sucede algo que desatiende a lo que se considera *normal*. Mientras se considera que todo está en su sitio, la necesidad de búsqueda de explicación parece injustificada. Cabría preguntarse que se entiende por normalidad, pero esto ahora nos llevaría demasiado lejos. Pensemos que, en los términos que estos autores manejan, la normalidad es consecuencia de las regularidades que conocemos del mundo o aquello que entra dentro de lo rutinario. Más adelante trataremos en concreto con este concepto. Por el momento, debemos describir normalidad como regularidad.

Si el sr. Kant pasa todos los días a las cinco en punto de la tarde por la calle, éste se convierte en un reloj ambulante. El día que el sr. Kant deje de pasar, tal vez se inicie una investigación para conocer el motivo de tan espectacular ausencia. Es posible, incluso, que se descubra que ese día no anduvo con su habitual paseo porque el sr. Kant decidió quedarse en casa y leer el *Emilio* del sr. Rousseau. Es ahí, en esa ruptura de la normalidad, cuando puede darse el PC en busca de explicación. Ahora bien, cuando tenemos que dar una explicación podemos optar entre buscarla entre los hechos o mediante aquello que pudo haber sucedido. El RC se centrará en cómo los eventos suceden, mientras que el PC trabajará sobre cómo evitar o provocar un acontecimiento específico (Spellman, Kincannon y Stone, 2005). Dejaremos a parte, por el momento, el modelo basado en los hechos y nos centraremos en el modelo contrafactual.

Generar contrafactual puede darse de forma *automática o deliberativa*. Será *automática* cuando se es sorprendido por el curso de acontecimientos que se desarrollan de una manera distinta a como se esperaba que ocurriesen; será *deliberativa* cuando se evalúa si un factor en un evento es en realidad el candidato a ser la causa, donde si el resultado R no sucederá si el antecedente no sucede (Hilton, Mclure y Slugoski, 2005: 45). Para ello se pregunta “si solo” o “incluso si” sobre aquello sucedido para concluir porqué ocurrió. Es una forma esta de plantearse cómo comenzó aquello que sucedió para darse el resultado R. El PC activa simulaciones “si...entonces” que respondan a una cuestión como ¿habría Y sucedido si X no hubiese pasado? Pero cuando se han sucedido lo inesperado en lugar de “incluso si” o “si solo” se activaría algo similar a proferir un enunciado con “en lugar de”;

«Este evento inesperado X ocurrió en lugar de Y, el cual esperaba que sucediese» (Mandel, 2005).

El contrafactual expresa una intención de reconducir la realidad hasta la situación hipotética. «Si no me hubiese parado en el bar, conservaría mi trabajo»; «No debí dejar que subiera a ese tren»; «Si hubiera hecho caso a mi madre, ahora estaría libre en lugar de en la cárcel». Esta situación siempre es mejor o peor que el modelo actual del mundo: «Si hubiese estudiado, ahora no tendría este empleo basura»; «Menos mal que volví a casa pronto, si no al día siguiente hubiese perdido la competición». Es por ello que el contrafactual cumple, en estos casos dos funciones: la principal es corregir mentalmente algún suceso que consideramos que perturbó cierto orden en las cosas del mundo. Por otra parte, el contrafactual presenta alternativas a la realidad que son mejores o peores, siempre desde la subjetividad de aquel que enuncia.

Los contrafactuales que se generan de forma automática suelen tratar de ajustar la realidad a lo que se esperaba de ella; se activan por impactos emocionales basados en incumplimiento de expectativas –de esta forma, lo que el modelo hipotético trata de hacer es reconducir lo que sucedió por aquello que debía haber sucedido si no se hubiera incumplido las expectativas. Tener una expectativa implica pensar el mundo como estable: los objetos caen, las llaves quedan allí donde se dejan, el trabajo es el lugar donde las cosas pasan de una determinada manera, etc. Es por ello que las expectativas no implican, en principio, generar planes que son estropeados por la realidad. Todo eso que se espera –i.e., que el mundo sea regular –está implícito en los intercambios que se tienen con la realidad y, precisamente, han sido modelados e incorporados a nuestra experiencia mediante encuentros con esa realidad. Esto no implica que se puedan establecer falsas regularidades basadas en la superstición (Galinsky *et al.*, 2005), pero esta es otra cuestión bien diferente.

Podrá observarse que estas categorías de *automático* y *deliberativo* pueden parecer un tanto engañosas. Según esta división se podría pensar que un contrafactual automático carece de reflexión racional, según se sugirió la manera en que se producen: es la reacción ante algo que se supone debió suceder. Por el contrario, al pretender que se delibera se presupone un ejercicio racional de nivel superior: evaluamos *offline* aquellas posibles causas de un determinado resultado. Sin embargo, la frontera es poco clara. En efecto, parece que ante una expectativa que se incumple se activa un segundo modelo de la realidad que va contra los hechos –algo que sucede en los test de falsas creencias; ante unos hechos de la realidad podemos activar modelos alternativos que van contra éstos y que expliquen aquello que sucedió, como que alguien mire en una caja en la que sabemos que no hay nada, pero en la que éste piensa que quedó aquello que había guardado. En cambio, cuando de forma deliberada se buscan las causas no basta con activar un segundo modelo, sino jugar con los distintos hechos mutables de tal modo que se concluya cuál de ellos pudo ser aquel que, al modificarse, cambie el resultado.

Ambos procesos no implican una capacidad del pensamiento inferior o superior, solo son dos procesos diferentes que, como veremos, pueden darse en etapas distintas del desarrollo. Mientras que la activación de modelos alternativos a la realidad se da a edades tempranas –entre los 18 y 24 meses –deliberar mediante manipulación de representaciones sobre atribución de causas al utilizar el PC, exige otro tipo de habilidades que se adquieren en el desarrollo, como es el lenguaje. Por el momento, nos apropiamos de esta terminología aunque no para dividir entre actos más o menos racionales –pues ambos lo son –sino entre aquellos que disparan modelos de la realidad de forma reactiva y aquellos que, de forma intencional, tratan de atribuir causas. Como ya hemos advertido e iremos viendo a lo largo



de este trabajo, en nuestra propuesta la atribución de causas como modelo explicativo del mundo es solo una parte de aquello que el PC realiza. Coincidimos en que esta división entre automáticos y deliberativos sí ayuda a comprender qué camino pudo llevar el PC desde actuar en contra de los hechos en los juegos de simulación sobre lo actual hasta lo no-actual de la manipulación de representaciones.

El modelo automático, por otra parte, basado en el incumplimiento de las expectativas, no contempla que estas expectativas puedan darse de manera implícita. Por ejemplo, ¿hasta qué punto se incumplen las expectativas si al volver del trabajo nuestra casa está en llamas? En efecto, si se regresa a casa es porque se espere que la casa siga estando allí, pero ¿es necesario que active ese pensamiento, o cuento de forma implícita con que la casa siga allí? El debate en esta cuestión gira en torno a si son las expectativas las que activarían el PC de forma automática o si deberíamos añadir algún componente adicional. Como veremos más adelante, el criterio de anormalidad, el incumplir las expectativas y las emociones pueden disparar el PC de forma automática o deliberativa; que se espere algo no implica que deba estar constantemente activo en el pensamiento de forma consciente. Si se contempla la casa ardiendo se puede pensar que se esperaba que esto no sucediese, aunque esta intuición permanece inactiva hasta que se está dando lo inesperado. Es por esto que el incumplimiento de las expectativas debe funcionar no solo de forma prospectiva sino activar aquellos modelos que permanecen inactivos mientras permanezca todo según lo esperado. Volveremos a ello en 1.4.1.1.

\*\*\*

Mientras que el RC trata de centrarse en los hechos para explicar cómo se suceden, el PC se orienta hacia provocar (o evitar) ciertos resultados. Podría decirse que la cuestión sobre cuál es la causa del evento Y puede resumirse en cómo podemos prevenir o provocar Y a voluntad (Colingwood, 1940). Aunque esto es, obviamente, una simplificación, ilustra en cierta medida aquello en lo que el PC centra su atención a diferencia del RC; este último plantea cómo se suceden las cosas, mientras que el PC trata de que, dada las circunstancias, el acontecimiento se repita o se evite. Para ello, establecer qué pudo causar el resultado se plantea como determinante. Piénsese que lo que el PC examina es cómo comenzó una serie de acontecimientos que terminan por resultar en tal o cual situación. De esta forma, cambiar o negar esa condición implica modificar el resultado. Pero el trabajo del PC no consiste en identificar *la* causa, sino aquello que, siendo causa suficiente, se pueda intervenir para modificar el resultado. Sabemos, por ejemplo, que las riadas son fenómenos de la naturaleza más o menos incontrolables. Determinar que el coche de alguien fue arrastrado por la riada es explicar cómo sucedieron las cosas; sin embargo, haber aparcado el coche en una calle en las que se especificaba que la vía fue construida para desalojar el agua de las riadas es un error que pudo haberse evitado; aparcar es la causa suficiente en la que pudo haberse intervenido.

Dado lo expuesto, podemos decir que en la atribución de causas el PC 1) Busca explicar cierto evento que supone incumplimiento de las expectativas u obedezca el criterio de anormalidad, 2) genera un contrafactual que 3) simula cómo prevenir o provocar dicho evento. Queda saber cómo procede en la elección de causas, cosa que pospondremos hasta más adelante.

Explicar la resolución de un evento mediante un RC basado en los hechos del mundo implica, por lo general, un razonamiento inductivo o deductivo. Este tipo de razonamientos son esencialmente *a-historicas*, lo que significa que no necesitan referirse a un

hecho concreto del mundo para poder ser utilizadas con propiedad. Sostienen generalizaciones entre tipos de eventos: *el derramar agua moja, todos los objetos caen, la respiración agitada es indicio de pánico*, etc. Estas normas son entendidas en ámbitos científicos como las *covering laws*; este tipo de normas están implícitas en nuestras relaciones con el mundo pues, o bien adoptamos una posición cognitivista y decimos que se dispone de una memoria semántica que almacena todas estas leyes, o bien se asume una perspectiva de cognición encarnada y se afirma que, simplemente, son aprendidas en nuestros encuentros con el mundo en el que se explotó la información de manera que se incorporaron estas regularidades. Sea como fuere, estas leyes señalan fenómenos generales de relaciones regulares entre eventos, en donde lo específico es secundario. Aunque estas generalizaciones pueden ser utilizadas para apoyar proyecciones contrafactuales –como el hecho de que si a un país con dificultades económicas se le impide acceder a crédito se puede proyectar que el nivel de pobreza aumentará –el PC siempre hace referencia a particulares en momentos y lugares específicos del pasado (Hilton, McClure, Slugoski, 2005). Es por ello que el PC, en este sentido, se considera histórico, pues solo puede realizar sus cálculos teniendo presente aquello que sucedió. Además, plantea la hipótesis de que las generalizaciones basadas en hechos regulares pueden ser inferidas a partir de pensamientos sobre lo concreto razonadas desde el PC (Mandel, 2005).

Los mundos planteados a través de los contrafactuales suelen ser parecidos al que habitamos. Los cambios son los mínimos y suelen conservar las leyes naturales (Byrne, 2005; Lewis, 1973a, 1973b). Significa esto que aunque podemos plantearnos alternativas a la realidad en el que las piedras caigan hacia el cielo y el agua seque, los contrafactuales provocan un mundo tan diferente del nuestro que poco o nada puede ayudar a la resolución de un problema de atribución de causas. La historia de un individuo puede cambiar radicalmente si la gravedad deja de funcionar, pero resulta un tanto absurdo plantearlo como alternativa a lo real «si la cinética actuase de forma diferente mi accidente de coche hubiese sido menor»; además, resulta una mala explicación para determinar cómo evitar la colisión con otro vehículo. De nuevo, el mundo alternativo que supone modificar una ley natural, como que los objetos con masa son atraídos por la gravedad, da como resultado un mundo próximo al de los relatos de fantasía que, en rara ocasión, puede plantearse como posibilidad. Es por ello que al establecer qué puede ser considerado como mutable en una serie de acontecimientos se mira por causas suficientes que pueden ser evitadas o provocadas para modificar el resultado R de tal forma que las leyes naturales permanezcan tal y como se percibe que son.

Tres modelos en los que se ha estudiado el impacto del pensamiento contrafactual responden a cómo atribuimos causas en una serie de eventos: (i) *La teoría de Spellman de la actualización de la probabilidad* [*Spellman probability-updating account*] (SPA), (ii) *La teoría de la disociación del juicio* [*Judgment dissociation theory*] (JDT) y (iii) Anormalidad en cadenas de desarrollo y oportunidad en el modelo Hilton, McClure y Slugoski (HMS).

### **1.3.2.1 La teoría de Spellman de la actualización de la probabilidad (SPA).**

La hipótesis de *causalidad acreditada* [*crediting causality*] de Spellman (1997, 2005) o también conocida por *teoría de la actualización de la probabilidad* (SPA) sostiene que al atribuir causas en una cadena de eventos la diferencia entre PC, RC o cualquier otro sistema son escasas. Esto es así porque en estos sistemas de pensamiento la información que se obtiene para determinar cuál fue la causa es la misma. El SPA es un modelo covariacional, sobre cómo

eventos contingentes están relacionados probabilísticamente. El SPA pretende ser un modelo predictivo sobre atribución de causas.

Según el SPA, aquel que razona sobre la cadena de eventos que trata de atribuir causas:

- 1) identifica el resultado que se desea explicar (R), así como un conjunto de condiciones ( $C_1, C_2, C_3, \dots, C_n$ ) de la cadena de eventos que se consideran relevantes.
- 2) Se evalúa *post-hoc* la probabilidad de R dado  $C_1$ . Después se reacondiciona la probabilidad de  $C_1$  al observar el cambio en la probabilidad considerada para  $C_1$  (después se repite esto para  $C_2, C_3, \dots, C_n$ ).
- 3) si R puede ocurrir en  $k$ -veces desde un conjunto de  $n$ -alternativas, si se mantiene  $k$  constante, el número de alternativas contrafactuales a R debería ser una función monótona positiva de  $n$  (Mandel, 2005; Spellman, 2005).

Si, en todos los casos, el pensamiento opera de esta forma, puede predecirse aquello que los sujetos van a seleccionar como causa.<sup>17</sup>

El SPA, como puede observarse, es un modelo *post-computacional*<sup>18</sup>, en el sentido de que tras haberse computado cómo se dio el resultado, el pensamiento vuelve a realizar operaciones simbólicas y matemáticas sobre aquello que se puede determinar como causa; la probabilidad de que un resultado R se dé depende de la probabilidad de las partes de la cadena, aquellos que se consideren más probables –en relación con R y con el resto de eventos relevantes de la misma –serán seleccionados como causa. Además, centra su interés en la percepción sobre lo mutable de aquella persona que realiza el cálculo. Recordemos que lo mutable es aquello que puede «deshacerse con el pensamiento» y que existen eventos más mutables que otros. De hecho, si seguimos a Spellman, variará la proyección de resultados según se pregunte en un experimento sobre lo mutable o lo causal. Mientras que si se pregunta por la causa aquello que se percibe como mutable no cambia, cuando se pregunta por lo mutable lo que se selecciona como tal operará en la elección de la causa – las causas son, así, un subconjunto de lo mutable (p.42).

También podrá observarse que el SPA se orienta a cadenas de acontecimientos en las que su orden o no es evidente o es simultáneo. Si P causa Q esto resulta poco o nada problemático a la hora de atribuir causas, pero si se topa con un ejemplo como el de «Reed-West vs. Smith», conocer la causa encuentra un serio obstáculo. Es por ello que en el SPA, como modelo de *causalidad acreditada*, se evalúa cada evento singular que lleva hasta el resultado y cómo cambia la probabilidad del resultado, dado lo que ya ocurrió. Así, dada una cadena [A, B, C, R] si se cree que A es la causa de R, se determina la probabilidad de que en ausencia de A se produzca R, después de que la ausencia de A produzca B. Dado esto (que A se ha producido) determinamos la probabilidad de que R ocurra en ausencia de B (ocurrido A) y la probabilidad de que C ocurra en ausencia de B (ocurrido A).

---

<sup>17</sup> Cabe recordar que cuando se habla de causa en este tipo de ejercicios, es entendida como causa suficiente, incluso aunque aquellos que participan en los experimentos desconozcan la diferencia entre condiciones necesarias y suficientes. Parece que cuando se dice que P causa Q se entiende, por defecto, como que «P es suficiente “en las circunstancias” para que Q se desencadene».

<sup>18</sup> Cuando decimos que un modelo es computacional, nos referimos a que el pensamiento realiza cálculos en base a la información que recibe del mundo. Por tanto cualquier toma de decisiones necesita ser procesada con anterioridad, siendo esta decisión más o menos consciente. Un modelo post-computacional consiste en aquel que tras haber tomado una decisión, vuelve a proceder al cálculo pues tiene presente condiciones hipotéticas que no estaban presentes cuando realizó el cálculo en la toma de decisión. Post-computacional significaría que el sujeto vuelve a realizar el cálculo tras el cálculo, pudiendo esto significar que se reconsidere la decisión.

El SPA predice que la primera condición suficiente será considerada la causa, debido al efecto que esta tiene en la actualización de la probabilidad (Spellman, 1997). Si el SPA está en lo cierto, la intuición clásica sobre atribución de causas sería diferente. Mientras que, habitualmente, el último acontecimiento en una cadena de eventos es percibido como causa, en el SPA es el primero acontecimiento de la cadena al que se le señala como responsable. En el SPA «cuanta más alternativas a la elección hay (en las que algunas de ellas llevan a resultados diferentes) mayor causalidad será atribuida a un evento que motiva que el resultado ocurra» (Spellman, Kincannon y Stose 2005:33).

Supongamos la siguiente situación. Una mujer es invitada por su jefe a cenar; este pide para ambos, pero el plato que pide para la mujer contiene un elemento a la que ella es alérgica (el vino). Come, se pone enferma y muere. Spellman utiliza este ejemplo con dos condiciones de control diferentes. En la primera «un-vino» el plato alternativo no contiene vino; en la segunda «dos-vino», el plato alternativo también contiene vino, con lo que incluso si hubiese seleccionado ese plato también hubiese muerto. Los encuestados encuentran en la elección una mayor causalidad en el caso de «un-vino» que en de «dos-vino»: esto, según Spellman, demuestra que el PC afecta a los juicios sobre causas ya que en el «un-vino», donde se percibe la decisión del jefe como más mutable (si tenemos en cuenta que la causa es la alergia al vino), se le selecciona como más causal; esto es, si el jefe no hubiera pedido el plato con vino, ella estaría viva. En el caso de «Reed-West vs. Smith» el SPA predice que el veneno de Reed se percibe como más probable en la muerte de Smith – la primera condición suficiente en la cadena – que el disparo de West, pese a que la intuición parece señalar a West como el causante (Mandel, 2003).

### 1.3.2.2 La teoría de la disociación del juicio (JDT).

Aunque esta hipótesis está influenciada por los trabajos de la SPA y los modelos de simulación (contrafactual) de Kahneman y Tversky (1982), la JDT (Mandel, 2003, 2005) propone que las explicaciones sobre un efecto varían según se conceptualice el resultado de un escenario concreto. Es por ello que las explicaciones del RC y del PC se centrarán en eventos diferentes cuando se quiera dar cuenta del resultado de una cadena de eventos. De esta forma, según demos una respuesta causal, contrafactual o covariacional variará el objeto mutable. La causal se centrará en la explicación del resultado, y por tanto, buscará causas necesarias (*la causa*); en cambio, una respuesta centrada en lo contrafactual buscará condiciones suficientes que prevengan el resultado (o, según entendemos, el JDT también puede ser utilizado para tratar de provocar tal o cual resultado conocida su causa). Mientras que, la covariacional (como podría ser el caso del SPA) busca encontrar causas que aumenten o disminuyan las probabilidades del resultado R.

Cuando se evalúa un resultado siguiendo un procedimiento covariacional o contrafactual – esto es, donde buscar *la causa* no es relevante – se rige por lo que Mandel denomina *principio de sustitución*. Tengamos presente que aunque covariacional y contrafactual varían en aquello que prestan atención, en ambas la prevención es el foco principal en donde se encaminan los cálculos. Así, aquellos que razonan acerca de un evento, generan categorías *ad-hoc* (como podrían ser «formas de prevenir R»); estas categorías quedarán disueltas una vez se cumpla su objetivo a corto plazo de determinar causas. Estas categorías en el PC podrían ser del tipo «encontrar formas de deshacer el resultado o algo parecido», mientras que para lo covariacional serían «encontrar formas que incrementarían la probabilidad del resultado o algo parecido». Por lo tanto el JDT plantea como predicción que la última condición

suficiente es más probable que sea considerada como la causa debido a su probable papel en el proceso por el cual el efecto se generó (Mandel, 2005).

El siguiente ejemplo de Mandel (2005:23-24) ilustra su propuesta. John trabaja en una empresa alrededor de un año. Después de ese año le dan la posibilidad de cambiar de lugar o permanecer en el mismo sitio. Decide cambiar de lugar de trabajo, y es reubicado. Lo que John no sabe es que durante el siguiente año está expuesto a fibras de asbestos y desarrolla un cáncer terminal de pulmón. Un día en el que John va a un reconocimiento médico de la empresa recibe una medicina equivocada y sufre un paro cardíaco. Pese a que tratan de revivirlo, fallece al momento de tomar la medicina. Dado este escenario, se les pide a los participantes en el experimento que valoren de cero a diez en una lista aquello que se considera más o menos probable para el resultado de la muerte prematura de John. Las selecciones basadas en lo causal determinan que la droga es la culpable, pues este factor juega un papel importante en el fallecimiento. En cambio, cuando se juzga lo covariacional, el cambiar de lugar de trabajo es considerado de suma importancia, pues aumenta considerablemente la probabilidad de exponerse al asbesto o el que acuda a un reconocimiento de empresa. Finalmente, si se juzga lo contrafactual, la elección de John de cambiar de trabajo se considera como una causa suficiente para prevenir o provocar el resultado (tomar la droga y la exposición al asbestos). La predicción según el JDT en el caso de «Reed-West vs. Smith» sería que el disparo de Reed será considerado por la respuesta causal como *la* causa, mientras que el veneno es condición suficiente para que no se produzca el evento, según una respuesta contrafactual, por tanto, el hecho a prevenir.

### **1.3.2.3 Anormalidad en cadenas causales de desarrollo y oportunidad en el modelo HMS (o modelo temporal basado en el conocimiento del mundo) .**

Este tercer modelo de Hilton, McClure y Slugoski (2005; Hilton y Slugoski, 1986), o HMS, incide sobre el criterio de anormalidad y cómo los modelos SPA y JDT son insuficientes en sus predicciones en la atribución de causas. SPA y JDT desestiman que el sujeto está situado en el mundo, y por tanto el conocimiento que éste posea puede producir variaciones significativas en la predicción de atribución de causas. Es por ello que la anormalidad o la intencionalidad, son criterios relevantes a la hora de la atribución de causas tanto o más que la percepción de mutabilidad. Se prefiere señalar como explicación a las intenciones de un sujeto antes que aquello que se pueda pensar como *la* causa. Además, modelos como el SPA fracasan cuando tratan de predecir qué se seleccionará como causa en cadenas causales donde el orden de los acontecimientos no pueden ser alterados; esto es, el modelo HMS introduce la dirección del tiempo como condición del resultado y, por tanto, de la predicción.

Hilton, McClure y Slugoski dividen en cinco las formas de organizar cadenas causales: 1) Temporal; 2) Coincidente; 3) De desarrollo; 4) Cadenas de oportunidad; 5) Preventiva (ver Figura1).

Temporal (Miller and Gunasegaram 1990)  
*Jones and Cooper must both toss the same in order to win*  
 Distal does not constrain proximal  
 Events are temporally switchable

Coincidental (Wells *et al.* 1987)  
*Speeding ticket → short cut → glass + flat tire → caught up in rush hour → being delayed by senior citizens at crossing → being late*  
 Distal does constrain proximal  
 A causes B, B causes C, etc., *in this particular case*  
 Events switchable in time in general, but not in this particular case

Unfolding (Causal-generative/mechanistic) (Hart and Honoré 1985; Hilton *et al.* 2003)  
*Storm(s) → ice formation → skid(s) → crash(es in general)*  
 Distal strongly constrains proximal  
 A causes B, B causes C, etc., *in this particular case, but also in general*  
 Events are *not* switchable in time, either in this case, or in general

Opportunity chains (Hart and Honoré 1985; McClure *et al.* 2003)  
*Youth sets fire to shrub + breeze fans flames → forest fire*  
 Distal enables proximal  
 A “enables” B, B causes C  
 Events are not switchable in time, neither in this case, nor in general

Pre-emptive (Halpern and Pearl in press-a, in press-b; Mandel 2003c)  
*Murderer poisons victim whose fate is sealed, but who is murdered by another person before he dies of poison*  
 Distal precedes proximal  
 A is independent of B, B causes C in this case  
 A causes C in general, B causes C in general  
 Events are switchable in time in this case, and can be switched in general

**Fig. 1: Cinco tipos de cadenas causales (en Hilton, McClure y Slugoski, 2005:50).**

El SPA, según Hilton y colegas, tiene una alta capacidad de predicción en el tipo de cadena causal en el que el orden temporal es poco relevante para el resultado, caso de las cadenas *temporales* y *coincidentes* –por ejemplo, dos personas que tiran una moneda al aire y ganan un premio si ambos sacan el mismo resultado (cadena temporal); o bien, una serie de pequeñas desdichas que, sin estar directamente relacionadas, acaban por resultar en un accidente de coche, como es el caso de la coincidente. Sin embargo, en aquellas cadenas dependientes de su orden en el tiempo (ya sea porque los sucesos se encadenan de manera causal o porque una serie de eventos anteriores permiten que sucedan después otros) se producen errores en la predictibilidad. Esto es porque las predicciones deben ser hechas sobre particulares. Es decir, en una cadena de desarrollo, por ejemplo, en la que el evento A causa B, B causa C, etc., no siempre el primer evento va a ser seleccionado como la causa del resultado R. La búsqueda de causas se verá condicionada por la presencia o ausencia de agentes con intenciones: se prefiere elegir las acciones intencionales pues se perciben “suficientes en las circunstancias” y, además, covarían en alto grado con el resultado.

En el HMS la mutabilidad no se percibe como relevante a la hora de seleccionar causas –en este modelo, además, la mutabilidad se relaciona con las causas necesarias y expresiones como *más mutables* no se contemplan. Las acciones intencionales prevalecen en las explicaciones y suelen atribuirse como condiciones para que tal o cual resultado se dé.

Supongamos que en un día en el que la temperatura está por debajo de cero grados (precondición) un sujeto decide rociar una carretera con agua con la intención de provocar un accidente; poco después un conductor pasa por aquel lugar, pierde el control del coche y se estrella contra un árbol. De los distintas condiciones para el accidente, el que entre

ellas se encuentre un sujeto que tenía la intención de provocar el accidente suele señalarse como aquello que si se cambia evitaría el accidente, pues es suficiente dadas las circunstancias y, además, es altamente probable que si el agente hubiese decidido quedarse en casa en lugar de rociar la carretera el resultado se hubiese evitado.

Ya que el PC, según el HMS, se rige por la búsqueda de condiciones necesarias y, en eventos que se desarrollan en el tiempo existe una plétora de candidatos a condición necesaria, uno de los criterios por los que se guía la elección sería el de anormalidad. La anormalidad podría entenderse como aquello que no cumplió con lo que se espera según sus propiedades o atributos. De este modo, fue anormal desviarse del camino habitual a casa si todos los días se elige ese camino. Si se tuviese allá un accidente, esta elección tendría muchas posibilidades de ser elegida como la causa del mismo. Pero lo normal está sujeto a un conjunto de normas que no dependen solo del individuo –aquello que el considera anormal en su comportamiento –sino que dependen de las relaciones sociales, las leyes o diferentes condicionantes culturales e históricos. De esta forma, cuando un abogado que defiende a un violador se atreve a señalar a la víctima como culpable de su propia agresión mediante un alegato de tipo «ella habló toda la noche en el bar con su cliente y, durante el acto, no opuso resistencia», éste está señalando que la mujer tuvo un comportamiento *anormal*, pues las reglas implícitas en el comportamiento social dicen que las mujeres no van solas a los bares y hablan con desconocidos, y que, en caso de violación, la resistencia de la mujer debe ser contumaz (Catellani y Milesi, 2005). Como puede apreciarse, lo que es normal tiene un carácter condicionado por todo aquello que se espera no solo de los individuos sino del individuo como parte de un conjunto de derechos y obligaciones de aquellos colectivos en donde se sitúa. En el caso de la violación, los argumentos espurios del abogado defensor tratan de librar a su cliente de una bien merecida condena apelando a la cuestionable extrañeza del comportamiento de la mujer, y la señala como causa necesaria del ataque de su defendido.

La diferencia entre lo normal y lo anormal viene determinado, por tanto, por criterios morales, sociales o culturales («¿qué debería haber hecho?») en lugar de por criterios de probabilidad («¿qué es lo que habitualmente hace?») (Catellani y Milesi, 2005; Hilton, McClure y Slugoski, 2005). Por ejemplo, los paparazzi que perseguían con sus motos a Diana de Gales por las calles de París considerarían esto normal –i.e. lo que deben hacer. Sin embargo, estos mismos fotógrafos podrían decir que lo anormal fue que el conductor estuviese drogado –i.e. lo que no debería ser; así se le señala como el culpable del accidente en el que murieron Diana, Dodi al Fayed y el propio conductor, como algunas hipótesis *conspiranoicas* subrayaron.

#### **1.3.2.4 Algunas consideraciones finales al respecto de los tres modelos de predicción de atribución de causas.**

La posición del HMS resulta bastante atrayente pues introduce un elemento que los otros modelos parecen obviar: cuando se eligen momentos como mutables debemos tener presente ese momento en concreto y toda historia relacionada con el evento en cuestión. Esto implica que tratar de predecir cuál va a ser aquello que se va a seleccionar como causa está directamente influido por el mundo pues el PC es un fenómeno situado. Si el PC puede diferenciarse del RC es porque el primero está atado al mundo y a lo sucedido, y ordena en sus preferencias aquello que se detecta como accesible a la voluntad de los sujetos. En nuestras interacciones con el mundo, en la que explotamos los nichos informacionales que habitamos, las relaciones causales sirven de explicación y, aunque

también pueden ser usadas para evitar o provocar, solo el PC tiene esa capacidad retrospectiva que escapa a la explicación fuerte de relación entre fenómenos.

Sin embargo, esto no implica que el PC deba buscar necesariamente *la* causa. El criterio de anormalidad permitiría detectar aquello que, tal vez, no debería haber ocurrido, y ayuda a prevenir o provocar el evento, pero su funcionamiento difiere del RC que relaciona eventos y consecuencias. Así, el PC se presenta como una forma de pensamiento en el que aquello que se conoce sobre el mundo y la capacidad de gestionar la información que se obtiene permite generar secuencias temporales hipotéticas sobre lo que pudo suceder en las que se atiende en mayor medida a las intenciones de un sujeto antes que responsabilizar a elementos físicos –como que la carretera esté helada. Nuestra atribución de causas atiende en mayor medida a esta forma de responder a los sucesos del mundo que a situarnos siempre en una perspectiva externa que sea ajena a nuestros prejuicios o emociones. Atribuir una causa no es solo explicar cómo se da un fenómeno, sino comprenderlo y situarse en ese fenómeno. Volveremos a ello más adelante.

## 1.4 El dispositivo del pensamiento contrafactual

Hasta ahora este trabajo se ha limitado a describir qué es el PC y cómo opera en la atribución de causas, sin embargo, aún no hemos descrito de forma sistemática de qué manera se activa, qué forma adopta el enunciado contrafactual y cuáles son las consecuencias de su uso. En este epígrafe trataremos con estos asuntos. Para ello hemos aplicado un criterio de orden cronológico, es decir, cómo se desarrolla el PC en una secuencia temporal. De esta forma, comenzaremos por los criterios de activación, como *el incumplimiento de las expectativas*, el *criterio de anormalidad* o las emociones. Describiremos como el momento de inflexión es una característica fundamental del PC: sin un lugar en el tiempo en el que se calcule que las cosas podían haber sucedido de forma distinta, el pensamiento está atrapado en los hechos. Continuaremos con la forma que adopta el pensamiento contrafactual, esto implica cómo son los contrafactuales al alza y a la baja, cómo el conocimiento sobre el mundo afecta al PC y a qué se atiende antes cuando se atribuye una causa suficiente. Finalizaremos con las consecuencias del PC: cómo el PC crea significado de cadenas de eventos en las que el orden temporal y las consecuencias de las decisiones pudieron parecer triviales en un primer momento; además, el PC es una forma de controlar y preparar el comportamiento futuro.

### 1.4.1 Condiciones de activación del pensamiento contrafactual

Para que el PC se active necesita que se cumpla al menos una de estas condiciones.

- (6) Es suficiente que R en S incumpla las expectativas.
- (7) Es suficiente que R en S cumpla con el *criterio de anormalidad*.
- (8) Es suficiente que R en S produzca una emoción E.
- (9) Es suficiente que R en S sea percibido como un resultado negativo.

Recordemos que el PC podría ser *automático* o *deliberativo* (Hilton, Mclure y Slugoski, 2005): mientras que el deliberativo propone un PC que es activado de forma consciente con el fin de explicar un acontecimiento, dotarlo de significado, atribuir una causa, etc. el automático suele activarse sin un deseo consciente cuando algo que se esperaba no sucede como se esperaba. Que el proceso sea consciente o automático es indiferente para la aplicación de estas condiciones. Por ejemplo, alguien se familiariza con una situación que se sucede con



regularidad, el que deje de pasar dispara de forma automática el PC; sin embargo, también puede utilizarse de forma deliberativa para averiguar porqué esto sucede. Así, si un niño de entre 2 y 3 años reconoce un fenómeno que se repite, en caso de que no se dé, muestra sorpresa; esto implica el activar dos modelos de la realidad: el que ha sucedido y el hipotético (lo que debería haber ocurrido). Sin embargo, el niño no activa el PC para explicar de manera abstracta al suceso, sino que, en todo caso, afrontará el fenómeno cara a cara para averiguar qué sucedió –como cuando se acerca para *comprobar* el motivo de que tal o cual no sucediese.

El *criterio de anormalidad* activa el PC cuando se detecta algo –en una persona, o un conjunto de personas, objeto, suceso, etc. –que, dado el conjunto de sus características definitorias, dejó de comportarse como se supone que *debía* hacerlo. Se diferencia del *incumplimiento de las expectativas* en que este último tiene un carácter predictivo: dadas las propiedades P de un objeto, se puede predecir que ese objeto se comportará de un modo determinado. En caso de que esto no ocurra, se habrán incumplido las expectativas. Los dos modos están relacionados –de hecho son bastante parecidos incluso en su descripción y aunque puede darse un criterio de anormalidad sin incumplir las expectativas, siempre que se incumplen las expectativas es porque se tiene un criterio sobre aquello que es regular, y, según la literatura que ha estudiado el fenómeno, lo normal y las regularidades son conceptos afines. Matizaremos estas afirmaciones más adelante.

Las emociones suponen una de las condiciones más importantes para que el PC se dispare. Existe cierto consenso en que hay emociones que dependen directamente del PC. Pese a esto, aquí trataremos con la idea de que, dado el resultado de una cadena de eventos, una emoción que se desencadena opera en la activación del razonamiento contrafactual. Esto supone una novedad con respecto a esta tradición de investigación, pues implica que el pensamiento no se activa de forma pura mientras que la emoción es un subproducto de su uso; emoción y pensamiento suceden debido a interacciones mutuas. Aunque la importancia de la emoción ha sido apuntada alguna vez (Mandel, Hilton y Catellani, 2005), casi todos los trabajos al respecto se dirigen a demostrar cómo el PC amplifica emociones existentes o genera otras que solo pueden darse si se evalúa el pasado y se determina que pudo haber alternativas (Coricelli y Rusticini, 2010; Habib, Cassoti, Borst, Simon, Pineau y Houdé, 2012; Mandel, Dhami y Mandeep, 2005; Medvec, Victoria, Madey y Gilovich, 1995; Niedenthal, Tagny y Gervasky, 1994). Trataremos de defender que las emociones operan en procesos de ida y vuelta entre éstas y el PC: Así como el PC activa emociones, también las emociones activan el PC.

También activa el PC percibir los resultados de una cadena de acontecimientos como negativo.<sup>19</sup> Ahora bien, no siempre ni en toda circunstancia pues también los resultados positivos activan el PC. El matiz al respecto es que los resultados positivos suelen ser peores activadores que los negativos. Cuando consideramos de una cadena de eventos que el resultado fue perjudicial para alguien, el PC tiende a activarse para ofrecer una alternativa mejor al mundo actual; sin embargo, eso tampoco sucede siempre ni de igual forma: un resultado negativo puede disparar un contrafactual a la baja; se percibe como negativo pero siempre se puede pensar que el escenario hipotético pudo ser peor. Sea como fuere, el juicio que se profiere sobre el resultado de una cadena de eventos supone un posible

---

<sup>19</sup> Aunque carezcamos de argumentos suficientes para justificar esta afirmación, es bastante probable que detectemos algo como negativo (o positivo) precisamente porque se activó el PC, y no al revés. Sin embargo, mientras no podamos justificar esta propuesta, seguiremos adoptando aquella sobre la que hay consenso, esto es, que el juicio sobre los resultados de una cadena (ya sea porque se esperaba o se deseaba que fuese) sirve como desencadenante del PC.

activador del PC. Resulta más razonable que el PC se dispare cuando el curso de nuestras acciones (o las de los demás) no han logrado satisfacer sus objetivos que cuando estos se cumplen (Byrne, 2005:11; Roese y Olson 1997: 2).

Las diferentes explicaciones que pueden ofrecerse a por qué pensamos que tal o cual resultado de una cadena de eventos sea negativo requeriría un tratamiento que este trabajo no puede ofrecer. Basta, sin embargo, que sea percibido como inconsistente con la expectativa del agente y, tal vez, sus deseos. Al respecto, podrá detectarse cierta ambigüedad si nos dirigimos a evaluar un resultado negativo, pues ¿nos guiamos por elementos cognitivistas (expectativas) o emocionales (deseos)? El aspecto cognitivista abarca el cálculo racional de aquello que podría haber pasado, mientras que el deseo no tiene porqué corresponderse con la proyección de cálculo de probabilidades de que tal o cual suceda. Alguien puede calcular es poco probable el ir al baile de fin de curso sin pareja y tratar de seducir allí a una compañera, y, sin embargo, desearlo e, incluso, llegar a hacerlo. Nótese que la diferencia entre ambos aspectos es pura invención: el deseo suele condicionar el cálculo y aquel que va al baile a seducir es porque considera probable que suceda. En cualquier caso, el resultado se percibe de un modo u otro porque se esperaba o se deseaba que fuese de una forma determinada.

Para finalizar este epígrafe, atenderemos a un aspecto que consideramos que es la única condición necesaria en el funcionamiento del PC: establecer un momento de inflexión. Sea como sean las condiciones que dispararon el PC, el señalar un momento como responsable del resultado y pensar que ahí comenzó la realidad actual es necesario en el PC. Es lo que hemos denominado *momento de inflexión* –o, en otros términos, en resultado siempre apunta a un comienzo, es por ello que el PC es el sentido de un comienzo. En el enunciado contrafactual este punto de inflexión se hace explícito («si  $\neg P$  entonces...») o en términos más literarios «¿qué hubiese sucedido si  $\neg P$ ?»). Pese a que el momento de inflexión se produce en el *in media res* de la vida, supone un punto y a parte: el mundo se reordena a partir de ahí para justificar cómo es el momento actual dado cómo podía haber sido si el momento de inflexión no se hubiese producido. Es donde comienza la narración de una parcela de la existencia.

#### **1.4.1.1 Criterio de anormalidad e incumplir las expectativas.**

Dos de las condiciones de activación del PC son el criterio de anormalidad e incumplir de las expectativas.

Hilton, McClure y Slugosky (2005) señalaron al criterio de anormalidad como guía en la mayor parte de los casos en donde existe atribución de causas. Lo anormal se percibe como suficiente en las circunstancias y con un alto grado de mutabilidad. Sin embargo, aquello que se piensa como normal está lejos de poseer un contenido específico y general. Lo *normal* solo lo es desde la subjetividad o los distintos contextos socioculturales; de hecho, subjetividad, cultura y sociedad operan unos sobre otros a la hora de establecer criterios de normalidad, los cuales pueden cambiarse con el discurrir del tiempo. De esta manera, se señala como normal tanto lo que se denomina como *rutinario*, como aquello que la persona *P* por tener los rasgos *Q* y pertenecer al conjunto de los *R* debería haber hecho. Si entendemos anormalidad por excepcionalidad, al tratar de buscar una explicación, atribuir causas o alguna otra de las características del PC, aquello que se desvía de lo que todos los días sucede, suele señalarse como la condición fundamental para el resultado (Byrne, 2005). Lo rutinario como antítesis de lo excepcional.

Supongamos el caso «CRIS»: Cuando Cristina vuelve del trabajo se encuentra con un atasco en su camino habitual, así que decide tomar una ruta diferente que le libre de estar parada un buen rato. En el trayecto alternativo para evitar el atasco Cristina es herida de gravedad al ser embestida por otro coche que está pilotado por un conductor borracho.

Si se propone el caso «CRIS» a un grupo de personas y se les pide que localice aquello que, de haber sido de otro modo, hubiese evitado el resultado, mayoritariamente se obtienen respuestas que señalan a Cristina, pues se percibe en alto grado de mutabilidad el que «si no hubiera elegido la ruta alternativa no hubiese sucedido el accidente» (Branscombe *et al.*, 1999; Spellman, 1997, 2005; Byrne, 2005). Esto es, se presta una mayor atención a aquello que desestabiliza la rutina antes que otro tipo de eventos que, si se plantea el ejemplo con otras palabras, se hubieran señalado como causa –por ejemplo, el cálculo sobre la mutabilidad se realiza desde la historia de Cristina, si, por ejemplo, se cambiara el punto de vista al del conductor borracho, la atribución de causas señalaría a otro elemento. El que Cristina haya elegido desviarse implica *el control* de Cristina sobre los acontecimientos y sugiere que inició una cadena que acaba en el accidente –i.e. desencadena así la situación *excepcional*. La rutina es aquel lugar seguro donde las cosas siempre pasan igual, como el mecanismo de un reloj que no necesite mantenimiento. Se preste una mayor o menor atención a los resultados de este experimento, lo cierto es que si se percibe un acontecimiento como excepcional, puede activar el PC, generalmente para atribuir causas que expliquen aquello que ha sucedido.

El criterio de anormalidad también opera sobre aquello que se considera como que debía haber sucedido dado que la persona P posee unos rasgos Q y pertenece al conjunto de los R. Pese a que las categorías pueden ayudarnos a que los sujetos nos movamos con alguna pequeña seguridad en la complejidad de la sociedad, este tipo de generalizaciones están constreñidos por normas, prejuicios u obligaciones, y están lejos de ser perfectas para el análisis de lo sucedido. Por ejemplo, puede ser útil saber que Juan, que es bastante tímido, salió de la fiesta cuando unas personas comenzaron a burlarse de él; si estas personas no le hubiesen insultado, Juan estaría en la fiesta. Sin embargo, cuando se amplía aquello que debería ser, según aquellas características en las que se le cataloga, podemos topar con serios inconvenientes. Si se piensa que las mujeres no deberían ir solas a casa, y María, que es una mujer, es robada mientras iba sola de camino a casa, podemos encontrarnos en la situación de culpar a María de hacer aquello que debería haber hecho dado el colectivo en la que se le inscribe –las mujeres (Hilton, McClure, Slugosky, 2005; Liu y Hilton, 2005; Milesi y Catellani, 2005).

Lo *normal*, como podría esperarse, es un constructo sociocultural que depende de demasiados factores como para poder ser acotado de manera apropiada. Lo normal acaba por ser aquello que es considerado como tal, lo que no ayuda a su definición. Es cierto que lo normal también es aquello que se espera que ocurra dada cierta regularidad, sin embargo quisiéramos diferenciar el fenómeno del criterio de anormalidad –que se basa en el análisis posterior a los sucesos basado en aquello que debería ser dadas las circunstancias –de lo que hemos llamado *incumplir las expectativas*, dirigido hacia la predicción de eventos.

Insistimos que criterio de anormalidad e incumplir las expectativas están relacionados. Sin embargo, puede darse lo anormal sin incumplir las expectativas, mientras que incumplir las expectativas implica anormalidad. Dada una regularidad en el mundo se puede predecir que si se cumplen las circunstancias para que se de P, sucederá Q. Se puede haber *heredado* el conocimiento de esta regularidad en forma de ley general de la naturaleza, pero no es necesario: constantemente relacionamos eventos que permiten deducir qué sucederá. De

esta forma, si se sostiene una piedra y se conoce las propiedades de un cristal, cuando se lanza la piedra al cristal se espera que este se rompa. Si es el cristal el que rompe la piedra, desde luego se habrá incumplido las expectativas.

Se ha demostrado que incumplir las expectativas es un fenómeno que se da en niños de seis meses (Baillargeon, 1986, Baillargeon, Scott, Rose y He, 2012): si se familiarizan con ciertos elementos, los niños se desconciertan o se inquietan si ese fenómeno no se da. Niños de seis meses *esperan* que los objetos permanezcan pese a que puedan desaparecer del campo de visión. Aunque en los trabajos de Piaget esta habilidad fue situada en nueve meses, diferentes pruebas han demostrado que esta capacidad está activa y opera al medio año. Por ejemplo, si el niño se familiariza con la física de un objeto, como un tren de juguete que realiza un recorrido fijo, y desaparece de la vista del niño –entra en un túnel –éste espera que el objeto reaparezca; si esto no sucede, se produce el incumplimiento de las expectativas; éste se expresa en forma de desconcierto, nerviosismo o que el niño se acerca vaya a buscar el objeto.

Dado que a estas cortas edades la adquisición del lenguaje es escasa, estas pruebas han servido de combustible para la causa de la versión nativista en la teoría de la mente. Primero, porque pese a carecer de conceptos el niño parece establecer teorías sobre aquello que sucede en el mundo, y, segundo, este tipo de teorías parece que también las aplica a los seres humanos. El conocido test de falsas creencias de Wimmer y Perner (1983; Perner, Leekam y Wimmer, 1987) en el que se da un caso de incumplimiento de las expectativas, sirve como ejemplo de que niños de esa edad poseen una teoría de la mente basada en la atribución de estados mentales. Sin embargo, esto está lejos de justificarse.

Otros investigadores (Gallagher, 2006; De Jaegher, Di Paolo y Gallagher, 2010) han buscado una aproximación diferente al fenómeno del incumplimiento de las expectativas buscando la respuesta en el aprendizaje y la enculturación social en la que no es la metarrepresentación de los estados de otras personas (o que el niño haga teorías sobre lo que sucede) aquello que activa la decepción: los sentimientos y acciones relacionados con el incumplimiento de las expectativas se activan cuando las dinámicas que el niño reconoce en éstos encuentros dejan de producirse. Abordaremos estas cuestiones más adelante en 1.4.

El incumplir las expectativas se dirige hacia la predicción de acontecimientos pues se establece según regularidades que están fuertemente establecidas, por lo general mediante leyes naturales, aunque no siempre ni en toda circunstancia –esperamos que el ascensor baje cuando pulso el botón de llamada, pese a que desconozca las leyes o la mecánica del artefacto en cuestión. La expectativa no necesita estar en primer término todo el tiempo, es decir, que seamos conscientes de que *eso* va a pasar. Precisamente, se es consciente de que cierto evento esperado no se ha cumplido cuando este ya sucedió, pues estas regularidades permanecen como presupuestos o, incluso, podrían operar de forma preconsciente. Cuando subimos una escalera esperamos que esta no se caiga (pese a que la posibilidad está ahí). Confiamos en que el sistema experto que ha construido la escalera (Giddens, 1991) o, de forma más sencilla, nuestros encuentros con escaleras hagan que *olvidemos* que pueden derrumbarse –o que dejemos de prestar atención a esa posibilidad. Solo cuando esto sucede nos preguntamos por lo sucedido, mientras tanto permanece ausente cualquier pensamiento al respecto.

Como hemos visto, tanto incumplir las expectativas como el criterio de anormalidad activan el PC en su faceta de atribución de causas. Ambos operan mediante aquello que sabemos sobre el mundo; no son formas de razón a priori.

### 1.4.1.2 Emociones

Aunque la literatura al respecto es aún escasa, hay cierto consenso sobre que el PC produce emociones; a este fenómeno se le ha llamado emociones generadas por contrafactuales (Roese, 1997:6. Siriois *et al.*, 2010: 1675-1676. Coriceli y Rusticini, 2010: 241-242).<sup>20</sup> Entre estas emociones que se producen mediante el PC podemos encontrar la depresión, la venganza, el arrepentimiento, la vergüenza, el alivio, la gratitud, la confianza, la sospecha, la satisfacción, la culpa, la tristeza, la envidia o el resentimiento (Landman, 1993; Kahneman y Miller, 1986; Kahneman y Tversky, 1982; Niedenthal, Tagney y Gervasky, 1994; Quelhas *et al.*, 2008; Byrne, 2005; Byrne *et al.*, 2001; Zeelenberg y Van Dijk, 2005; Teigen, 2005).

Se entiende que estas emociones no podrían darse sin que operara una reflexión sobre las posibilidades del pasado. Así, alguien solo puede estar resentido con alguien si y solo si considera que la otra persona pudo haberse comportado de forma diferente; de esta manera, ese sujeto está resentido solo si piensa sobre aquello que sucedió. En cierto modo, intuitivamente, esto parece así: a la reflexión racional le sigue una emoción –como reacción fisiológica causada por el pensamiento. Debemos poner en duda, en cierta medida, esta intuición: apoyar que las emociones son siempre un subproducto indeseado de lo intelectual resulta una explicación un tanto insuficiente para ciertos fenómenos, como el del PC. Algunos autores (Teigen, 2005) han propuesto que, pese a que el PC genere emociones, su funcionamiento ocasiona que se amplifique emociones existentes; además, se considera que el PC es parte constitutiva de la emoción –como en el caso del arrepentimiento. Según trataremos de apuntar, junto con incumplir las expectativas y el criterio de anormalidad, la emoción forma parte de la triada de desencadenantes suficientes del PC.

Salvo alguna excepción, poco o nada se ha dicho sobre cómo las emociones son una condición del PC. Esto significaría señalar la importancia que éstas tienen en la atribución de causas y en la activación de ciertos modos del pensamiento que consideramos racionales. La dimensión psicológica y la biológica forma parte de la cognición como un todo que desborda las fronteras del cerebro; en la cognición, debería pensarse la división cuerpo, mente y entorno como inexistente (Nöe, 2009). Es por ello que presentaremos alguna explicación, a modo de tentativa, en la que trataremos de justificar que un proceso emocional complejo –como en el arrepentimiento –implica una construcción narrativa de la emoción, una reacción física ante un fenómeno y el uso del PC como soporte que hila éstas reacciones físicas con la narración que articula el fenómeno; así las emociones ayudan

---

<sup>20</sup> El término emociones contrafactuales, que es el utilizado en la bibliografía sobre esta cuestión, induce a error, pues las emociones no pueden ser contrafactuales –es como decir emociones emocionales, o algo parecido; un sinsentido. Es por ello que hemos optado por denominarlas *emociones generadas por contrafactuales*, pues 1) emoción y PC son entes diferentes y 2) según los argumentos esgrimidos por estas personas, es el PC el que genera las emociones, con lo que se sugiere que son emociones producidas por el PC. Cabría, tal vez, explicar que no todo aquello que llamamos emoción lo es. Además, algunas tradiciones consideran que hay dos tipos, aquellas que podrían llamarse básicas o reactivas –dolor, ira, alegría (James, 1980:516-529) frente a las complejas –envidia, resentimiento, amor, etc. Las emociones complejas se han identificado como *narrativas* (Goldie, 2004, 2012) pues implican un trasfondo narrativo en la que contextualizar aquello que se siente y, además, están moldeadas mediante procesos de enculturación. En cualquier caso, este también es un debate abierto del que este artículo no puede hacerse eco ni resolver.

a desencadenar las explicaciones de un fenómeno y tratar de buscar en el resultado de una cadena de eventos el *sentido de un comienzo*.

Si seguimos los razonamientos expuestos hasta ahora, podríamos pensar que el PC es un proceso meramente intelectual, cuya génesis y desarrollo camina por sendas en las que se calcula aquello que pudiera haber sucedido de cambiarse el resultado de una cadena de eventos; de esta forma, no es necesario que la persona que genera el contrafactual tenga una conexión, contacto o implicación con aquello que se profiere. De otro modo, nuestros enunciados contrafactuales tanto podrían haber sido válidos para situaciones que nos involucren como las de otros sobre los que jamás se ha tenido contacto.

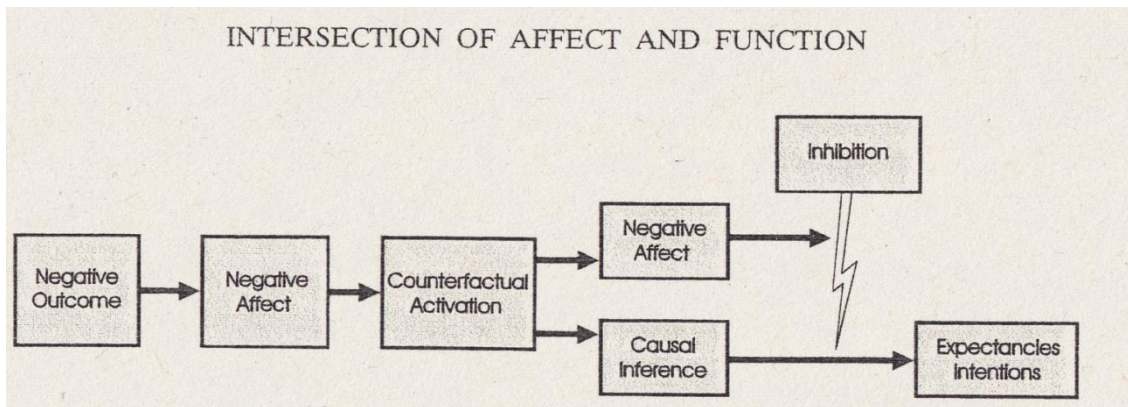
En los casos de laboratorio, no se ha subrayado la importancia de la emoción de forma suficiente, ya que los sujetos a los que se aplica las tareas contrafactuales son diferentes a los que les sucede los problemas expuestos en estas ejemplos. Es por esto que algunos investigadores han comenzado a realizar trabajo de campo para que es protagonista de la narración contrafactual y aquel que es preguntado sean la misma persona. De esta manera, se puede confirmar si una persona implicada directamente en la narración atribuye causas de la misma forma que los no-implicados y, sobre todo, qué importancia tiene la emoción en estas decisiones. Por ejemplo, se han realizado investigaciones con convictos a los que se les pregunta sobre las causas que provocaron su encarcelamiento (Dhami, Mandel y Souza, 2005).<sup>21</sup> También se comienza a tener en cuenta el compromiso de un profesional con aquello que estudia –como sucede en la historiografía –y cómo elementos de juicio relacionados con estados emocionales (o preconcepciones) les influyen en tareas contrafactuales (Tetlock y Henik, 2005).

\*\*\*

La psicología ha mantenido un mayor interés en la realidad psicológica del pensamiento contrafactual que otras áreas debido a que el PC parece íntimamente relacionado con las emociones, la percepción social y el auto-entendimiento (Roese y Morrison, 2009). Roese y Olson (1997:13), propusieron el siguiente esquema temporal sobre cómo se relaciona la emoción y el razonamiento contrafactual (fig 2).

---

<sup>21</sup> Es significativo que algunas de las conclusiones que se extraen de estos estudios en las cárceles establecen que los contrafactuales que producen los convictos van dirigidos a cómo podrían haber mejorado el resultado para evitar estar encarcelados. Aunque existe un porcentaje de ellos que buscan en el pasado formas de haber evitado su vida como criminales, la mayor parte de ellos calcula qué hicieron mal para ser atrapados, de tal modo que no vuelva a suceder. Como advertimos, son estudios escasos y preliminares: conclusiones de este tipo solo llevan a pensar que los convictos están determinados a seguir delinquir tras su puesta en libertad.



**Fig.2. Roese y Olson, 1997:13.**

Se puede pensar así que la emoción es siempre una consecuencia del uso del PC, aunque pudiera existir otro sentimiento previo. Por ejemplo, se puede estar enfadado y, tras una reflexión sobre los eventos, decepcionarse por la negligencia de un compañero —«si Juan se hubiese comportado de otra forma entonces...». Otras emociones, sin embargo, se pueden ver amplificadas por el PC. Por ejemplo, dos personas pierden su avión por diferentes motivos; la primera llega al aeropuerto media hora después de que su vuelo parta, mientras que el segundo llega justo cuando cierran las puertas del avión. Ambos pueden sentirse defraudados, enfadados, frustrados, etc. consigo mismos, sin embargo, el sentimiento de aquel que lo pierde por los pelos se amplifica mediante el uso del PC, pues la posibilidad de poder haber llegado al avión si solo alguna de sus vicisitudes no hubieran pasado se presenta como algo bastante real (Kahneman y Tversky, 1982). El caso de Stroka y el 11-S también resume bien esa idea de amplificación y producción de emociones mediante el PC. Algo similar sucede en la atribución de los adjetivos *afortunado* o *desafortunado* sobre un resultado y la sensación de arrepentimiento: es el PC el que dadas las alternativas afirma una cosa u otra (Teigen, 2005). Pero, a pesar de que es incontrovertido el hecho de que el PC amplifica la emoción o la genera, existen ciertos problemas en los que este tipo de explicación resulta insuficiente.

Pensemos en el caso de la depresión. Este tipo de malestar se genera o bien por un hecho traumático o bien por pequeños casos aislados que acaban por desbordar el ánimo de aquel que lo sufre. Se caracteriza porque cualquier actividad se convierte en una tarea hercúlea para la voluntad y por un estado de tristeza generalizado. Muchas de las personas con depresión, cuando reflexionan sobre aquello que le ha sucedido y que pueden atribuir como causa de su estado actual, tienden a percibirse a sí mismos como incapaces de haber cambiado el resultado. Esto es, detectan los eventos como incontrolables en lugar de imaginarlos como mutables:

«[D]epressed people frequently perceive the causes of negative events as features of their character or native abilities. Thinking counterfactually about features that cannot be easily changed has no cognitive or behavioral benefit. It maybe becomes self-defeating when a counterfactual related negative emotion like guilt is erroneously directed to the self.» (Quelhas *et al.*,2008: 356).

Pero en la depresión también viene incluido los pensamientos invasivos en los cuales se recrea de forma recurrente eventos en los que el sujeto se considera incapaz de haberlos modificado. No hay un deseo explícito de calcular los costes, beneficios y pérdidas en caso

de haber realizado distintas acciones, sino que la depresión se plantea como un bucle de carencia heurística de resolución de problemas. Al sujeto le asalta una emoción que le lleva a preguntarse por qué está en esa situación; se responde mediante el PC que la causa de ello es P; se pregunta: ¿puede solucionar P?; la respuesta siempre es *no*, porque es ajeno a su voluntad; no hay alternativa a esa respuesta, con lo que volvemos a la primera parte: «¿por qué estoy así?» Este esquema simplifica mucho la realidad y exagera la cuestión cognitiva; seguramente sea todo mucho más sencillo, simultáneo e inmediato: «si mi falta de voluntad me llevó a esto poco puedo hacer para cambiarlo». Sea como fuere, lo interesante de este tipo de casos es que la frontera entre activar el PC de forma voluntaria o que se active gracias a una emoción, no está tan claro ni es tan intuitivo como pudiese parecer en un primer momento. Es por ello que la emoción no puede ser solo consecuencia del PC –o solo sirva para amplificar lo que ya existía, sino que es parte constitutiva de alguna emoción y éstas, además, son condiciones para que el PC se active.

Entre las condiciones para que se active el PC incluimos la emoción como causa suficiente. Si el resultado de una cadena de acontecimientos produce una emoción, el PC se activa. Es cierto que los acontecimientos que nos rodean no siempre se perciben relaciones entre sus partes que llevan hasta un resultado. El funcionamiento suele ser el contrario, desde el efecto remontamos a las condiciones que lo causan y es ahí donde se percibe que ese evento no estaba aislado sino que se le integra como consecuencia de una cadena de acontecimientos. Es por ello que si decimos que una emoción se da por el resultado R de una cadena de eventos debemos pensar que **a)** no tiene por qué saberse exactamente cuáles fueron las condiciones de R, ni siquiera que R es un resultado –aunque se conozca que los hechos suceden en un orden temporal y nunca de manera aislada –y **b)** es la emoción la que activa el PC y, desde ahí, se puede reconstruir mediante una narración cuáles pudieron ser las condiciones que llevaron hasta R. La emoción es, así, es una condición del PC.

Juan vuelve a casa. En el trayecto sufre un encontronazo con un camión. Mientras que dan parte al seguro y se pone en marcha, pierde alrededor de veinte minutos. Cuando llega a casa, Juan encuentra a su mujer muerta. Dado ciertos antecedentes de su esposa (la *historia* de ella), el marido no tarda en comprender que ha sufrido un ataque al corazón. Se siente enfadado, frustrado, furioso. Se activa el PC: «mi mujer ha muerto porque ese camionero tuvo la culpa»; el odio se dirige contra aquel que impidió que llegase a casa antes y, tal vez, evitase el resultado. Esto sucede de forma casi inmediata: es innecesario realizar grandes cálculos ni sopesar todas las alternativas. Su encontronazo con el camión responderá a casi todas las características que forman el PC –es un hecho excepcional, que depende de la intención de alguien, cercano en el tiempo y, por ello, mutable en alto grado –sin embargo, no necesita repasar de forma consciente y sistemática cuáles son esas características para señalar al camionero como culpable. Como puede apreciarse, *la* causa de la muerte *es* el ataque al corazón, sin embargo, los esfuerzos se centran en aquello que el hombre cree que pudieran haber evitado el resultado.

Dijimos que el incumplir las expectativas es otra condición para el PC. Sin embargo, ¿qué es incumplir las expectativas sino una reacción emocional sobre aquello que se espera? Se imagina que un evento sucederá, y en caso de que no pase, se siente decepción, inquietud, nerviosismo, etc. Solo mediante las reacciones físicas se puede saber si un niño prelingüístico esperaba tal o cual cosa y, en cambio ha encontrado otra situación distinta. Lo imaginado, como futuro a suceder, continua activo como modelo (hipotético) del mundo mientras aquello que está sucediendo en la actualidad contradice el modelo –esto es, dos modelos del mundo activos simultáneamente. La emoción (la sorpresa, la decepción, etc.) se da como incumplimiento de las expectativas.



Aunque este trabajo no intente dar una respuesta al problema de la emoción, debemos proponer algunas cosas al respecto para tratar de defender la naturaleza procesual del PC en tanto que cohesiona en una narración las emociones con los juicios sobre las situaciones hipotéticas. Es por ello que debemos suponer que algunas emociones complejas que se dilatan en el tiempo, como el amor, el resentimiento o la venganza, deben ser entendidas como un proceso en el que se producen múltiples estados que se relacionan mediante estructuras narrativas.

Crear que el PC genera emociones se presenta como algo intuitivo, entre otras cosas, porque existe una larga tradición, de la que en nuestra contemporaneidad William James es un de sus máximos representantes, que considera que una emoción se corresponde a una reacción fisiológica de algún tipo, por lo general causado por un estado interno o externo. Por ejemplo, al ver a un furioso animal salvaje con apariencia hostil, el pulso se acelera, la adrenalina dispara sus niveles habituales y finalmente, corremos. El animal activa la emoción, pero ¿qué es la emoción? Para James (1980) la emoción no está en ningún lugar más allá de la suma de todas estas reacciones; si pudiéramos observar cómo corre alguien perseguido por un oso, podríamos señalarlo y decir «siente miedo». Otra manera tradicional de entender la emoción (de raíces aristotélicas) consiste en creer que a cada emoción le corresponde un estado mental determinado (o *basado en un juicio cognitivo*, si se usa otra terminología). Cada emoción es una entidad específica con características ontológicas determinadas que pueden ser discernidas mediante el juicio racional. El miedo, así, es un estado mental al que acompañan todas estas reacciones fisiológicas. De esta manera, mientras se ve al animal salvaje se puede razonar acerca de emoción que se siente. Sea como fuere, ambas posiciones vienen a defender una naturaleza de la emoción que se circunscribe a una experiencia concreta del sentimiento. Tal reacción o estado mental corresponde con lo que es una emoción.

Pero, ¿cómo podemos aplicar este tipo de explicación en emociones que se dilatan en el tiempo y en las que resulta complicado relacionar una reacción física o estado mental concreto? Cuando alguien se enamora y es consciente de ello, las manos sudan, se altera el ánimo y la inquietud es constante. Si la persona a la que se dirige el amor corresponde, se desata la euforia, la inquietud se reduce y otro tipo de sentimientos se activan. Si la relación continua, los estados de excitación desaparecen y otro tipo de reacciones pueden surgir, como el cariño, el cuidado, o estados de ánimo que solo pueden explicarse en la intimidad. El amor, pues, difícilmente puede señalarse en un punto exacto, pues carece de sentido; es un proceso en el que los sentimientos cambian pero que una narración estructura y otorga coherencia acerca de la emoción que pudiera corresponder. Sobra decir que la forma de estas narraciones depende de múltiples condicionantes, entre los que se incluye aquello que la cultura en la que se está inmerso dice que tal o cual sentimientos corresponden con la emoción E.<sup>22</sup> El caso de amor romántico tal y como lo entendemos en las sociedades europeas, por ejemplo, es un claro caso de invento medieval. ¿Implica esto que antes del

---

<sup>22</sup> Pudiera parecer que se insinúa que son las sociedades, como entes abstractos, las que dictan lo que es un sentimiento o una emoción. Esta no es nuestra intención. Primero, las sociedades están formadas por personas, por lo tanto no hay entes abstractos ajenos a éstas personas que dicten y creen normas. Segundo, cuando se dice que es la sociedad la que moldea la emoción o la adapta a la cultura implica que en los procesos de enculturación aprendemos a qué emoción atiende tal o cual reacciones físicas, y cuál es la respuesta adecuada a esas emociones. Así, la frustración por carecer de un objeto que se desee no se expresa como una llantina, pataleo y revolcarse en el suelo como poseído por un ente demoníaco. Los usos y costumbres producen que la reacción a cierta emoción se discipline.

medieval no existía el amor? Por supuesto que existía, sin embargo la forma en la que se estructuraban ciertos sentimientos que tenían que ver con la atracción sexual, el cortejo o las relaciones de interdependencia entre seres humanos se explicaban, estructuraban y procedían de formas distintas. Los sentimientos, de hecho, debían ser los mismos, era la emoción la diferente.

Existe muchas objeciones a este punto de vista sobre la emoción como proceso en el que la narración es un elemento fundamental. Jesse Prinz (2004:18) habla del *problema de las partes* y el *problema de la abundancia*. Si se pretende explicar un fenómeno emocional, puede decirse que, pese a que sea un proceso, alguna de sus partes debería ser de mayor relevancia que otras para poder definir aquello que se experimenta; por ejemplo, podría decirse que el amor implica un afecto sin condiciones por lo amado y esa es su principal característica pese a su naturaleza procesual –sería esto el *problema de las partes*. En cambio, el problema de la *abundancia* plantea que podemos pensar en que todas las partes, sin distinción, son importantes para el todo de la emoción, entonces ¿cómo se relacionan en un todo coherente? La emoción, así, debe ser entendida como una entidad unitaria del pensamiento –como, por ejemplo, un estado mental.

Pero, según Peter Goldie (2012:63-65), aunque podamos decir que es una unidad, comprender la emoción como un evento o estado mental implica que sus partes se relacionan causalmente. Esto es, contendrá en sus partes condiciones necesarias. Sin embargo, dada la naturaleza procesual que la constituye, la emoción está formada por partes heterogéneas que pueden darse o no, en un orden temporal indeterminado. Por ejemplo, en la aflicción se dan distintas etapas, entre ellas, recuerdos, acciones intencionales, imaginación, sentimientos, etc. que se suceden en contingencia. Todas estas etapas son heterogéneas y dan cuenta de lo que es el proceso de la aflicción. Si las emociones fueran eventos o estados unitarios, sus partes determinarían como desactivar la emoción (aquello que era necesario para que se diese), mientras que las partes constituyentes de un proceso solo permiten que se *mantenga*: ninguna de sus partes es esencial (memorias, acciones, etc.), pero todas permiten que siga activa la aflicción. En este sentido, los procesos pueden detenerse, mientras que los eventos, dada sus fuertes conexiones causales, carecen de esa capacidad. De esta forma, el proceso de cocinar o de firmar un cheque puede detenerse en cualquier momento. Si se sigue esta explicación, podríamos decir que el PC es otra etapa contingente de la emoción. En el caso de la aflicción, podríamos pensar que si Juan está sumido en un proceso de duelo por su mujer fallecida por un ataque al corazón, el PC operaría *in media res* de las etapas de la emoción indicando aquello que se considera pudiera haberse hecho para evitar el resultado o, incluso, desactivar la aflicción.

El planteamiento de Goldie no está exento de problemas: si bien es cierto que la actividad procesual de firmar un cheque o cocinar es heterogénea, pues deviene de una suma de distintas partes que llevan hasta su resolución (sacar la chequera, agarrar una pluma, usar la habilidad de escribir, etc.) y puede ser interrumpida por alguna circunstancia, ¿podríamos decir que alguien hizo *P* si nunca se terminó la actividad? Tendría poco sentido, dado su falta de resolución. Sin embargo, si una persona tiene aflicción y, dada una contingencia, deja de sentirla, nadie diría que no sintió aflicción. Ciertas actividades responden a intenciones, como cocinar o firmar un cheque, que, de no ser resueltas elimina su sentido; mientras que una emoción puede tener sentido incluso sin resolución, pues, no se dirige al mundo con un propósito determinado, de esta manera, al interrumpirlas se las puede seguir llamando de una forma determinada. Tal vez comparar el cocinar con la emoción solo sirva para entender qué es un proceso.

Si estamos en lo cierto, el PC permite entender la emoción con un inicio, formar cierto significado sobre aquello que sucede en la emoción y explicar en qué manera pudo haberse evitado como parte de la de ésta. Como hemos dado a entender, el PC no busca *la* causa en la explicación –en tanto que necesaria –como Goldie afirma que sucede, acertadamente, en la explicación causal (p.69). Esto es, decir que alguien siente aflicción porque murió su esposa explica, en efecto, cual fue la fuente de esa emoción; pero esta explicación resulta insuficiente para comprender todo lo que a esa persona le está sucediendo. La experiencia de la aflicción, puede ser narrada para crear un todo coherente –que es lo que da en sí nombre a la emoción –que no solo explique, sino que «revele» o «exprese» aquello que se siente, además de cómo y en qué sentido *eso* se interrelaciona con la historia de cada uno y la de los demás. Sí, se puede decir que la causa de la emoción es la muerte de la esposa de Juan, pero si Juan no hubiese tenido una historia junto a su esposa, la emoción carece de sentido –sentirla, definirla o cualquier otra cosa. Es por ello que la explicación narrativa es más importante para Juan que solo la explicación causal.

En el caso del PC, pese a que comparta con el RC su carácter explicativo en la atribución de causas, establece unas relaciones bien distintas con la emoción, como aquí se ha venido a decir. Se señala aquello que inició ese suceso –*in media res* de la vida, no porque necesariamente fuera la causa, sino porque fue una condición que pudo cambiar el resultado. Si Juan hubiese evitado chocar con el camión de camino a casa hubiese salvado a su mujer: esto se establece como una creencia razonable en Juan, pues imagina que su voluntad pudo haber marcado la diferencia entre la vida y la muerte –incluso aunque objetivamente estuviese equivocado. La aflicción no solo activa toda una serie de etapas relacionadas con la acción, la memoria o la imaginación, sino que además elabora un PC con el que se trata de pensar como empezó aquello y cómo pudo haberse evitado.

#### 1.4.1.3 El sentido de un comienzo: la obligatoriedad en la elección de un momento de inflexión.

«...asking “what would my life be like if this *pivotal* experience has not occurred?” facilitates understanding of the event’s significance in the big picture of life.»  
(Roese *et al.*, 2010: 106).

«Nuestra noción de tiempo incluye, entre muchas otras cosas, *kairos*, *chronos* y *aion* (...) Juegan, como podría haber dicho Wittgenstein, y al jugar van formulando las reglas.»  
(Kermode, 1983:55)

«She laugh when I tried to tell her/ Hello only ends on goodbye »  
(Rodríguez, *Sandrevan Lullabye*).

Una pareja de recién casados está de Luna de Miel en las Bahamas. Mientras contemplan un cielo estrellado cerca de la playa, él le pregunta a ella «¿recuerdas cómo fue el principio de todo esto?» Ella le responde: «Sí, claro. Una supermasa expandiéndose a toda velocidad

en un inmenso Big Bang. Eones después, las partículas formaron gases; los gases se agruparon solidificaron y condensaron en materiales que serán estrellas y planetas, bla, bla». Por supuesto que ella comprendió que la pregunta se refería a cómo comenzó su relación. La respuesta, bien encaminada, explica cómo comenzó todo lo que hizo posible que se diese la relación. Sin embargo, ¿qué relevancia tiene esa narración del Todo en el discurso que el chico esperaba oír? Es evidente que sin Big Bang no hubiese habido relación y que, en sí, esta pequeña historia de amor se inserta *in media res* en la historia universo, pero ¿tiene algo que ver el Big Bang con *un sentido de comienzo* para la existencia de esta pareja? ¿Hubiera supuesto alguna diferencia si ella hubiese contestado «Dios así lo quiso»?

En este epígrafe trataremos una de las condiciones fundamentales del PC, el establecer un momento de inflexión. Un lugar en el tiempo en el que las cosas podían haber sido diferentes. Para ello, el PC se remonta desde el resultado hasta la condición suficiente que lo causa. Una especie de *máquina del tiempo* siempre disponible. A su vez, el PC también permite extraer significado de los eventos del pasado. Aquí se tratará qué es el momento de inflexión y cómo éste influye en la creación de significado de un evento. Por otra parte, las narraciones fruto del PC establecen lo que denominamos el *sentido de un comienzo*, pues dado un resultado (el final) se elabora una narración que apunta al momento de inflexión (el principio) en el que se hila presente, pasado y futuro. Para ello los términos *cronos* y *kairós* ayudarán a comprender esta forma de conceptualizar los eventos en el tiempo que discurre entre contingencia y necesidad. Dejaremos para el punto 1.4.3.1 los detalles relacionados con el generar significado que implica el uso del PC pese a que, como podrá observarse, entre ambos fenómenos existe una relación inquebrantable.

\*\*\*

El momento de inflexión es aquel suceso del pasado que resulta «resbaladizo» (Hofstadter, 1985; Byrne, 2005); de este se piensa que, en potencia, podría haber sido diferente y, además, hubiese modificado el resultado de los eventos que le sucedieron. Aunque se sepa que otros momentos tuviesen también esa opción en potencia, el momento de inflexión tiene la fuerza de haber sido señalado como el responsable; de algún modo, es un lugar del tiempo cargado de trascendencia; de hecho, aunque cualquier condición suficiente puede alterar el resultado, el momento de inflexión debe tener una relevancia especial, pues no trata solo de explicar un evento, sino reordenar toda una narración sobre la propia existencia. Además, aunque se pueda percibir cualquier devenir en el tiempo en término de cadenas de acontecimientos, la relación entre un resultado y un momento de inflexión puede ser inexistente más allá de la importancia que le dé el sujeto que se evalúa a sí mismo.

Si, por ejemplo, un ladrón considera que la culpa de que esté encerrado es no haber escuchado a su madre, la relación entre *ser atrapado* y *escuchar a una madre* tiene una estructura muy débil; si así lo considera es porque ese evento fue un momento de inflexión en la vida del ladrón y no porque haya razones suficientes para pensar que entre las palabras de su madre y su arresto haya algún tipo de relación causal, lógica u objetiva. Pudo desoír a su madre pero haberse dedicado a cualquier otra cosa que no fuese robar bancos. Sin embargo, cuando recapacita sobre su arresto, *la* causa que se impone sobre las demás, es el recuerdo de una conversación en la que su madre le decía que debía evitar juntarse con indeseables.

Otro ejemplo (Goldie, 2013): Alguien pierde su avión. Cuando revisa cómo es posible que lo haya perdido considera que fue aquello lo que le demoró al hecho de detenerse a mirar el

correo electrónico. La culpa de perder el avión fue de ese error ¿Es esto así? ¿Hay alguna forma objetiva por la cual determinar que tiene razón? Bien, si pudiésemos adoptar una posición de Ojo de Dios, se podría determinar no solo lo ocurrido, sino lo posible e ir probando las consecuencias de cada una de las acciones que realizó durante la mañana y que pudieran haberle hecho perder el avión. Sin embargo, esta posición es inalcanzable. El que esta persona seleccione ese momento atienda a multitud de razones, algunas relacionadas con el sentido común («no se debería mirar el correo si no es importante cuando debo ir al aeropuerto y voy mal de tiempo»), otras con la autopercepción («siempre hago estupideces como mirar el correo cuando voy mal de tiempo»), o simplemente porque es la acción más relevante que realizó antes de subirse a un taxi, (pues ya de camino al aeropuerto, él se convierte en un actor pasivo de su propio drama). Sin embargo, ¿qué hay de objetivo en ello? Tal vez fuese *estúpido* detenerse a mirar el e-mail pero también pudo haber pensado que debió hacer que sonara el despertador antes, o haber desayunado en el aeropuerto y así ganar tiempo.

Como veremos, aunque la elección del momento tiene poco de objetivo, los mecanismos que llevan hasta este han sido estudiados y, aunque no hay una respuesta definitiva, sí parece que cumplen ciertos patrones. Para lo que nos interesa, puede ser una simple atribución de causas explicar por qué perdió el avión; pero si el avión en el que iba a embarcar es asaltado por unos terroristas que acaban por estrellarlo en el World Trade Center, el creer que consultar el correo electrónico evitó su muerte se convierte en un punto de inflexión. El dicho popular «ese día volví a nacer» expresa de manera bastante adecuada la idea de transcendencia causada por el evento.

El matemático George Pòlya (1971) presentó un interesante modelo matemático, conocido como la urna de Pòlya, que podría explicar de otra manera cómo podría funcionar un momento de inflexión. Supongamos que introducimos en una urna dos pelotas de distinto color, rojo y azul. Si sacamos una al azar existe un cincuenta por ciento de sacar rojo o azul. Demos el caso de que sacamos una roja. Al sacar la roja la devolvemos a la urna e introducimos otra de color rojo. Ahora las posibilidades de sacar la azul se han reducido; sacamos otra bola roja y la devolvemos junto con otra más. A urna tiene tres bolas rojas y una azul. Imaginemos que repetimos el proceso. Conforme más bolas rojas sacamos menos posibilidades de que pillemos una bola azul, pues se reducen al mínimo. Esto no implica que nunca salga una bola azul, solo que por cada bola roja que se extraiga se hará improbable. Este modelo puede permitir comprender cómo funcionan algunos sucesos en una serie temporal. Puede ser que no todos los momentos tengan igual importancia y, desde uno en particular, las posibilidades de que suceda una cosa diferente a un resultado R se reducen al mínimo. La importante tarea del PC, si tenemos en cuenta este modelo, sería encontrar un punto de equilibrio en el que las posibles caminos a suceder estén equilibrados.

\*\*\*

El momento de inflexión debe ser percibido de tal modo que se piense que sus consecuencias tuvieron una importancia considerable para el devenir de una persona, colectivo, nación, etc. Que exista consenso sobre cierto estado de cosas ayuda a creer el que aquello fue un momento de inflexión —si todo el mundo afirma que los judíos dieron una puñalada por la espalda a los alemanes durante la I Guerra Mundial y esa fue la causa de la derrota, será más fácil creer que la puñalada fue un momento de inflexión, incluso aunque sea falso e insidioso, como sabemos. Por tanto, es indiferente la importancia

objetiva del evento elegido: cuando se selecciona una inflexión en el tiempo se le está otorgando relevancia, pues de otro modo no se hubiera elegido.

Si alguien cree que podía haber evitado empaparse por culpa de la lluvia si hubiera llevado un chubasquero, convierte la decisión de haber salido de casa sin abrigo en algo importante; así, esta persona señala esa decisión como inicio (de algo que es narrable) que acaba con él empapado quejándose por no haber tomado el abrigo. Además, señalar un momento u otro va cargado de razones que están implícitas en el acto y que solo adquieren significado en el conjunto de una narración más amplia. Si tratamos solo de explicar cómo se mojó este hombre, el salir de casa sin abrigo es la solución; pero, por ejemplo, nada dice de por qué decidió salir sin abrigo. Esta persona pudo llegar a pensar que era mejor salir sin abrigo pues tenía una razón equivocada sobre el comportamiento de la climatología en Londres; pensaba que si amanece soleado, permanece soleado. El momento de inflexión no se constituye exclusivamente mediante una explicación causal, sino que debe indagarse en las contingencias particulares de cada evento específico.

\*\*\*

Para poder realizar el enunciado, el dispositivo del PC necesita de ese lugar en el tiempo en el que las cosas pudieran haber sido de otro modo. Para ello el PC está respondiendo de forma implícita (a veces explícita) a la pregunta: «¿Qué hubiera pasado si P no hubiese sucedido?» Esta cuestión es el fundamento de la ucronía como narrativa ficcional o como método historiográfico. En la ucronía se especula cómo pudo ser el mundo si tal o cual evento relevante de la Historia no se hubiera dado. Su punto de arranque debe ser, precisamente, una respuesta a una pregunta contrafactual del tipo «¿qué hubiera pasado si?»». El momento de inflexión que se plantea en esta pregunta es aquello que se debe afrontar durante la narración. Por ejemplo, ¿Qué consecuencias hubiera tenido para algunos habitantes de California el que el las potencias del Eje hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial? como se narra en *El hombre en el castillo* (Dick, 1962/2005).

La crítica literaria especializada en ciencia ficción utilizó el término *momento jumbar*, para referirse al momento de inflexión. Este nombre es la traducción de *Jon Bar Hinge* o *JonbarHinge*; John Barr es un personaje de la novela *The legion of Time* (Jack Williamson, 1952). En un momento del relato, este John Barr tiene que elegir entre recoger un guijarro o una brújula. Esta elección supone una de los grandes momentos de inflexión de la historia de la humanidad: de ello depende que, tiempo después y gracias a esa decisión, llegue a existir una civilización utópica, cuya capital es llamada Jonbar, o bien que se produzca una terrible tiranía.

Aunque en el segundo capítulo se tratará en exclusiva el tema de las ucronías, el mencionarlas aquí resulta oportuno. La ucronía, como forma narrativa que amplía el ejercicio del PC, supone ordenar el tiempo de la Historia conforme a eventos relevantes. Cada momento de inflexión dota de profundo significado a lo que somos, ya sea como individuos, como país, como comunidad, o como parte de la humanidad. El momento de inflexión, como un lugar relevante en el tiempo, se convierte en un tema de debate no solo por los que se dedican a la historia contrafactual sino por la historiografía en general. Determinar que tal o cual momento de la Historia —esa decisión, esa guerra, ese artefacto, etc.— resulta un lugar constituyente para el devenir de los acontecimientos posteriores es cribar aquello que *entra* o *sale* de la Historia. Aunque pueda pensarse que hay sucesos que por sí mismos son parte de la Historia, el criterio de autoridad de los que se dedican a ella destacan qué momentos han sido decisivos en nuestro devenir. Estos artefactos culturales

derivados de esa actividad –las monografías, artículos, películas, documentales, etc. – forman el corpus sobre lo que merece ser recordado, pues pretenden reflejar, de alguna manera, aquello que somos. Es por esto la seria responsabilidad que los cuidadores del pasado tienen con el presente. Walter Benjamin, en las *Tesis sobre la filosofía de la historia* (1940), criticó cómo la locomotora imparable del autoproclamado progreso había arrojado para siempre a las cunetas de la historia todo aquello que se pretendía que quedase enterrado en el tiempo. La única medicina para tratar de impedir estas injusticias, la historiografía, debe ser un ejercicio de imaginación y revisión; volver a los caminos transitados por los historiadores siempre encierra cierto acto de justicia con los olvidados.

El elemento H(h)istórico del PC nos sitúa en un horizonte más amplio en la que se realiza un *entramado* entre nuestra existencia y los sucesos del mundo, incluso aquellos que sucedieron en un pasado remoto. Este ejercicio es imaginativo y narrativo. Imaginativo pues juega con los elementos posibles dadas ciertas circunstancias: busca las condiciones que permitieron el resultado en los eventos del pasado; narrativo pues la mente estructura en forma de narración los resultados de la atribución de causas.

\*\*\*

De la obra de Frank Kermode (1983) *El sentido de un final* puede inferirse que el pensamiento se articula de forma narrativa. No se trata, en fin, de que exista un *yo narrativo* metafísico (como en Ricoeur, tal vez) –no es este nuestro problema a tratar, ni siquiera el tema de interés de este trabajo –sino que el pensamiento tiende a estructurar los sucesos del mundo, ya sea para explicarlos, entenderlos u ordenarlos, en forma semejante a cómo se estructura una narración. Esto es, no solo las narraciones nos ayudan a comprender el mundo –como podría ser la función de los mitos, los refranes o las parábolas (Turner, 1996) –si no que, incluso, algunas hipótesis postulan que podemos comprender cómo y por qué se actúa conforme a razones gracias a éstas (Hutto, 2008; Hutto y Radcliff, 2007). La mente, así, construye constantemente pequeñas historias y las proyecta (Turner, 1996:12), lo que podría indicar que la vida consciente del pensamiento es esencialmente narrativa (Goldie, 2013).

Es indiferente que aquello que se narre sea lo que sucedió a la hora de la cena o el teorema de la gran unificación, el pensamiento los articula de tal modo que adopte una forma narrativa. Afirmó Jerome Bruner (2001) que el discurso científico y el narrativo se diferenciaban por sus procesos de verificación. Mientras que el científico se apoya en pruebas formales y empíricas, el narrativo se verifica mediante la verosimilitud. Un científico por mucho que especule o haya envuelto sus hipótesis en formas metafóricas debe terminar por «predecir algo que sea verificablemente correcto. Los relatos no tienen ese requisito de verificabilidad» (2001:26) La narrativa, además, se encarga de las vicisitudes, acciones y peripecias humanas. Estas acciones, además suelen ser representadas mediante causas y efectos que desarrollan la narración. Además, ambos discursos presentan diferentes modelos causalidad.

A pesar de estas diferencias, como hemos hecho notar, muchas hipótesis científicas parten de narraciones. Las metáforas, las analogías o los cuentos sirven para comprender cómo y de qué manera se dan los sucesos del mundo. A veces, estas narraciones no llegan a convertirse en teorías científicas sostenibles: así es el particular caso de la economía, en el que las acciones de sus agentes se ven motivadas por narraciones que, en la mayoría de los casos, carecen de fundamentos teóricos. Creer en estas narraciones y actuar conforme a ellas producen efectos en el mundo, y estos efectos, a su vez, repercuten en las narraciones:

la historia hace el mundo y el mundo a la historia.<sup>23</sup> El discurso se difumina entre la ficción y la realidad. Pese a esta circunstancia que permite cierta permeabilidad, las fronteras entre los discursos están ontológicamente delimitadas.

En el PC, como disposición de la imaginación, permite que se den estos dos discursos. Por una parte, el PC necesita recrear los eventos del pasado tal y como podrían haber sucedido mediante una narración que los estructure. Puede, para ello, valerse de tropos (White, 1992a) u otros lugares comunes de la narrativa como son los géneros (Bruner 2001); desde una óptica determinada, el pasado pudo ser una comedia o una tragedia, por ejemplo. Como hemos venido señalando, que lleguemos a estas conclusiones en donde se extrae significado de secuencias temporales implica no dejarse llevar solo por la fantasía: es necesario que las conexiones entre eventos que no sucedieron partan de un momento de inflexión que pudo propiciar que aquello se diese. De esta forma, algunos discursos científicos, como el de la imaginación histórica y otros más verificables, como es la atribución de causas, entran en juego. No basta con la narración, el PC necesita servirse de herramientas científicas cuando trata de generar enunciados.

\*\*\*

Pese a que Kermode propone que toda narración implica un cierre narrativo –i.e, un final –la vida se caracteriza por numerosas situaciones en las que un final, tal y como se plantea en un relato de ficción, resulta un tanto ilusorio y forzado (Goldie, 2013). Sin embargo, creemos que la propuesta de Kermode no implica necesariamente que todo relato deba estar cerrado sino que todo comienzo de un relato está orientado desde esa génesis hasta un final. Cuando, por ejemplo, se hace un cierre narrativo de una experiencia traumática, significa simplemente que aquella experiencia puede ser narrada, y como tal, adopta una estructura que desde su inicio se encamina hacia un final, no que, en otra terminología, «se haya superado» o no «exista necesidad de hablar de ello», esto es, muerto y enterrado.

El tic-tac de un reloj es ya en sí una narración. Tal vez la más sencilla (Kermode, 1983: 52). El tic-inicio anticipa tac-fin; tic carece de sentido sin el tac: es el cambio lo que implica que algo ha sucedido entre uno y otro. Un tic-tic-tic es predecible, pero constante e irrelevante a la larga: es sucesivo, no hay pasado ni futuro. En cambio, pase el tiempo que pase entre uno y otro, el tic «sostiene una fuerte expectativa del tac» que implica el fin de ciclo. Hay un principio de *llenado* y *vaciado* entre ambos momentos. Para Kermode, el tic implica un sentido de final que apunta al tac. En nuestra propuesta, el tac implica un sentido de comienzo que se cumple en el tic. Entre medias de la Creación y el Apocalipsis solo queda el relato que los une, plagado de momentos necesarios e irrepetibles. La Génesis lleva al Apocalipsis, pero si hay Apocalipsis debe haber habido alguna Génesis. Si sostenemos una visión lineal del tiempo y si el comienzo remite hacia un final, este final, por tanto, debe señalar también el comienzo. Si el RC mira al final desde el comienzo, el PC mira al comienzo desde el final.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> «El economista Robert Heilbroner observó una vez que cuando fallan los pronósticos basados en teorías económicas, él y sus colegas se ponen a contar historias (...) aún cuando existe una teoría viable» (Bruner, 2001:53).

<sup>24</sup> David Velleman en *How we get along* (2009) se pregunta por qué consideramos al *tic* como inicio y no al *tac*. Su respuesta es la que sigue:

«[...] Peter Brooks, [...] compara la cadencia de una narración con las vicisitudes de un instinto en la teoría freudiana. El comienzo de una historia, según Brooks, es como el estímulo que impulsa la búsqueda de la disminución de estímulos, la picazón que exige



Si de alguna forma concedemos que el pensamiento se articula en forma narrativa, ¿las estructuras concretas que adopte cada vez que se narre algo son universales o responden a criterios culturales, de aprendizaje u otro tipo? Parece que las narraciones en las que se dan hitos irrepetibles que ordenan y orientan la narración es un fenómeno inexistente en culturas con una concepción circular del tiempo. La escatología, en cambio, es una muestra de visión del tiempo lineal en la que los sucesos se concatenan en el tiempo, con una dirección concreta. Además, cada uno de ellos se presenta como único e irrepetible: la venida de Cristo, la creación del mundo, o el Apocalipsis (Gómez-Ramos 2003; Fraser, 1990; Gell 1996). Esta aprehensión del concepto implica dos formas diferentes del tiempo, el que simplemente pasa y los momentos clave de oportunidad; lo contingente y lo necesario; el *cronos* y el *kairós*.

\*\*\*

Kairós, palabra griega sin una traducción exacta, había sido usada por Aristóteles en la *Retórica* (1354b) para significar un tiempo del discurso que podía ser adecuado o definitivo para lograr algún efecto concreto –en general, convencer sobre algo. Ese tiempo era entendido como un *momento propicio de oportunidad*, -i.e. el momento oportuno de hacer algo o la medida justa al hacer algo (Kinneavy, 1986; Kinneavy y Eskin, 2000). El concepto *kairós* tiene un significado añadido de «destino del tiempo» o «momento de crisis» (Tilich, 1936). La palabra *crisis*, remitiéndonos a su etimología, puede ser entendida como *juicio* o *separación*. El *kairós* se nos presenta así como un momento en el que hacemos un juicio sobre una situación o un evento concreto.

El cronos, por otra parte, se contrapone al kairós: el cronos como «tiempo que pasa» o «tiempo de espera» (Kermode, 1983) es el tiempo en «cantidad», mientras que el kairós lo es en «calidad» (Smith, 1986), esto es, el kairós es algo que ocurre en un momento que no podría suceder en otro, mientras que en el cronos no hay distinción entre momentos, todo son cualitativamente similares. Si el kairós tiene un significado intrínseco es por «su relación con el fin».<sup>25</sup>

---

rascarse; la parte central es como el aplazamiento de la disminución del estímulo debido a los obstáculos y los esfuerzos mal encauzados; y el final es como liberar la satisfacción que lleva a la calma, aunque sólo sea de forma temporal. Creo que Brook está en lo cierto al buscar la naturaleza de los finales en la naturaleza del afecto humano, pero también creo que su enfoque basado en la teoría del instinto de Freud es excesivamente limitado y controvertido. No se necesita la teoría freudiana para sostener la observación simple de que el afecto humano obedece a un ciclo de provocación, complicación y resolución. [...]Me gustaría pedir prestado a Brooks y a de Sousa, primero, la idea de que las más tempranas historias de nuestras vidas versan sobre las vicisitudes de nuestras emociones; y, también, que la forma de esas historias se determina, en primera instancia, por la naturaleza del afecto humano, aunque esta podría modificarse posteriormente a causa de las influencias culturales. La cadencia que la convierte en historia es la de la excitación y la resolución del afecto, un patrón que se programa biológicamente. Con lo que entendemos las historias de una forma visceral, a través de nuestros cuerpos. [...]La noción de entendimiento visceral se ilustra mediante el caso del tic-tac del reloj de Kermode. Lo que propongo es que entendemos la cadencia del tic-tac de los músculos de la cara y la boca, que se tensan en la primera sílaba y se relajan en la segunda. El ciclo de tensar y relajar se integra en la naturaleza misma de los músculos, y eso es lo que nos lleva a percibir *tic* como principio y *tac* como final. Casi del mismo modo, entendemos la cadencia de una historia a través de los procesos naturales de nuestra sensibilidad emocional» (132-133; traducción al castellano de Mercedes Rivero).

<sup>25</sup> «la estación, un punto en el tiempo lleno de significación, cargado de un sentido que deriva de su relación con el fin (...) en el *kairós* la noción de cumplimiento es esencial» (Kermode, 1983:53-54).

Hubo una importante transformación en el uso de estas palabras griegas en las culturas en las que se percibe el tiempo de forma lineal. Así toda la literatura cristiana –la escatológica con mayor énfasis –estructura su visión del mundo conforme a momentos irrepetibles cargados de significación que se suceden: estos momentos transforman el cronos en kairós. Así, en Marcos (1:15) se puede leer «Se ha cumplido el tiempo [kairós] y el reino de Dios es inminente. Arrepentíos y creed en el evangelio». Toda la existencia se articula entre el kairós Alfa de la creación, el kairós del Advenimiento, y el kairós Omega del Juicio Final. Pero no son solo éstos los momentos decisivos, cada kairós es, en sí, un momento de iluminación, claridad, o razón –según quiera entenderse –para los Padres de la Iglesia. Así, cuando San Pablo cae del caballo o San Agustín reflexiona sobre su vida, esos momentos representan un lugar de inflexión en la existencia: para ellos en ese ahí y ahora *el tiempo se ha cumplido*.

El teólogo protestante Paul Tillich (1936) percibe esta sustancial división entre tiempos inaugurada por los cristianos como esencial para entender la vida (cristiana) y el propio cristianismo. Pues ¿puede existir un momento *kairós* de mayor importancia que la liturgia donde se representa, captura y se traen al presente aquello que no fue un simple pasar del tiempo como fue la trascendente *última cena*? Por otro lado, el advenimiento de Cristo, según Tillich, marca el comienzo del tiempo: así, el Mesías logró lo que toda las tradiciones y teodiceas anteriores no lograron, ordenar el presente teniendo como pivote su llegada entre los hombres. El cristianismo no solo reescribe el pasado para que se ajuste a esta nueva metafísica de la existencia, sino que crea el pasado tal y como lo conocemos. Ni el mayor devoto de Zeus hubiese llegado tan lejos en la metafísica de la existencia como un puñado de cristianos lograron hacer en un par de siglos. El ejercicio del PC tiene algo de esta idea de reescritura, pues conforme los eventos fueron el orden y significado que pudieran encerrar carecen de importancia hasta que sucede algo que obliga a una reflexión. Es ahí, al señalar aquello que se considera responsable del resultado, cuando se ordena el pasado de tal forma que se acabe por comprender aquello que sucedió y cómo comenzó todo. Ese tiempo vacuo se llena de importancia.

El momento de inflexión, tal y como se describió, no es en sí un kairós. Aunque el kairós es trazado como un tiempo que se convierte en específico cualitativamente, es más adecuado pensar que el kairós es la posibilidad de que el tiempo signifique, y llena así aquello que transcurre entre el comienzo y el fin. No es un significado concreto, sino pensar que existe un sentido entre el inicio y el final. El kairós convierte el mero sucederse de eventos en una visión total de la existencia que divide lo pasado, del presente y del porvenir. Lo que las herramientas del PC permiten es, desde lo que consideramos el fin –el resultado –remontar hasta el momento en que comenzó todo. El fin precipita un sentido de comienzo: si algo termina es que tuvo que empezar de algún modo.

Cuando el recién casado le pregunta a su pareja cómo han acabado allí en la playa de las Bahamas contemplando las estrellas, le está pidiendo que le narre una historia de cómo se conocieron, lo difícil que esto es dadas las infinitas posibilidades, lo poco probable de su encuentro y cómo esto ha cambiado sus vidas (para bien). Es decir, cuál de todas esas condiciones suficientes considera relevante para que, de haber estado ausentes, hubiese impedido el matrimonio. Para ello no hace falta explicar que el Big Bang es la respuesta de toda existencia y todo evento; solo que le hable lo trascendente de los momentos que han vivido juntos, del significado con el que carga sus vidas; qué fue aquello responsable de que ambos sea ahora felices. Sobre como el cronos se transformó en kairós desde el momento de inflexión que cambió sus vidas.

## 1.4.2 Forma de los enunciados contrafactuales.

Cuando se utiliza el PC de forma deliberada o automática, se manipulan representaciones del mundo (modelos) que dan lugar a enunciados contrafactuales. Estos enunciados suelen compartir ciertas características en su forma y la articulación del contenido de tal manera que enunciar un contrafactual supone responder a ciertos patrones. Es innecesario que estos enunciados acaben por ser verbalizados: manipular los modelos mediante el PC lleva a manejar condicionales del tipo contrafáctico; el PC, por tanto, no necesita ser expresado para que se dé.

Siempre que se genera un contrafactual este será *al alza* [*upward*] o *a la baja* [*downward*], es decir, el mundo alternativo expresado en el enunciado será mejor o peor que el resultado de la cadena de acontecimientos al que se refiere. Para ello hay que emitir un juicio previo y percibir que R es el resultado de una cadena de eventos en el tiempo. Así, un contrafactual nunca expresa un mundo en el que las cosas permanecen tal y como fueron si se modifica un evento que sucedió: si esto ocurriese se estaría frente a un semifactual («incluso si hubiésemos estado atentos la invasión era inevitable»). Cuando se emite un enunciado al alza o a la baja suelen añadirse o quitarse detalles sobre aquello que podría haberse hecho para modificar el resultado («si hubiese hecho P» o «si no hubiese hecho P»); se denomina a esto contrafactuales *aditivos* o *sustractivos*.

Como se ha apuntado en diversas ocasiones, el PC se utiliza en procesos de atribución de causas en los que se pone la atención en cómo prevenir o provocar el resultado. Es por ello que el PC no trata de identificar la causa, sino aquellas condiciones suficientes en las circunstancias que permitan o impidan el resultado. De esta manera, los enunciados generados por el PC atienden antes a las intenciones de los sujetos involucrados en las cadenas de eventos que a las condiciones necesarias para que el resultado se diese. Si alguien provoca un accidente al mojar una carretera en un día en el que la temperatura heló el asfalto, el PC se centra en señalar la intención del sujeto que moja el asfalto como la culpable del resultado y no las bajas temperaturas. Del mismo modo, el orden en el que articulan las narraciones sobre los eventos afecta al resultado del PC en su faceta de atribución de causas: los eventos más cercanos en el tiempo al resultado se identifican antes como causa del resultado.

Por último, aquello que se conoce sobre el mundo afecta a la enunciación. Así, plantear un imposible es vetado por el PC como alternativa. Es cierto que lo que se conoce sobre la realidad es algo que cambia a lo largo de la existencia, y aquello que resultaba imposible años atrás es ahora algo posible. Esto no supone diferencia alguna, pues el PC trata con aquello que se considera o se cree verdadero, no con lo que es verdadero *en sí*. Es por ello que a veces no queda claro si se opera con la imaginación o con la fantasía al tratar de dar uso al PC. Las fronteras son difusas, como las de la posibilidad e imposibilidad. Sea como fuere, el PC está condicionado por los conocimientos que se poseen de tal modo que el número de ingente de posibilidades sobre lo que podría haber sucedido quedan reducidas considerablemente gracias a ello.

### 1.4.2.1 Contrafactuales al alza y a la baja.

El PC genera enunciados en forma condicional en el que el antecedente es un evento sucedido en el pasado y el consecuente se presenta como aquello que hubiese sucedido si el antecedente no se hubiera dado. Así, el antecedente es aquello que se señaló como momento de inflexión: un lugar en el tiempo que se considera relevante para prevenir el

resultado. Dado esto, el resultado que puede ser expresado en el enunciado contrafactual puede ser considerado *al alza* [*upward*] o *a la baja* [*downward*] (Markman y McMullen, 2003; Markman *et al.* 2006; Roese y Olson, 1997, i.a). Un contrafactual al alza presenta un mundo mejor cualitativamente comparado con el actual; por el contrario, un contrafactual a la baja presenta un mundo peor que el actual. Es necesario que todo contrafactual sea al alza o a la baja. Si el resultado es el mismo *incluso si* se cambia el antecedente se estaría ante un semifactual, los cuales, veremos, operan de forma diferente.

El contrafactual al alza evoca emociones negativas (Roese y Morrison 2009) como amplificar la vergüenza o la culpa (Mandel y Dhami, 2005). Como suele ocurrir con el PC, aquello mutable que previene el evento suele ser algo que se percibe como controlable (Markman, Gavanski, Sherman, y McMullen, 1995); consecuencia de ello se da cierta sensación de *control retrospectivo* (Siriois *et al.* 2010) –se cree que pese a que las cosas salieron mal pueden mejorarse para la próxima vez, pues se poseía el control de la situación de una manera u otra. El contrafactual al alza se presenta, por lo tanto, como una «mejora de la realidad» [reality-improving] (Markman, Gavanski, Sherman y McMullen, 1995).

Los resultados *a la baja*, en cambio, suelen estar relacionados con el mantenimiento del *status quo*. Si se piensa que de tomar tal o cual decisión en cierto estado de cosas, producirá un presente peor que en el que se vive, se concluirá que es preferible que los acontecimientos sucediesen de la forma en que se dieron o que las cosas se queden como están. De esa forma *Qué bello es vivir* (Frank Capra, 1946) podría ser un buen ejemplo; Un ángel le muestra a George Bailey (Jon Stewart) cómo todo cambiaría a peor si éste cometiese suicidio.<sup>26</sup> El resultado *a la baja* suele estar asociado con el fenómeno de la autocomplacencia.

Puede darse el caso de patologías en las que solo se vean resultados *a la baja* (depresión) o *al alza* (perfeccionismo) cuando generamos contrafactuales.

En anteriores epígrafes se afirmó que un resultado que se percibe como negativo en una cadena de eventos es una condición bastante probable para que se desencadene el PC. Esto es así porque el PC se centra en cómo pudo prevenirse tal o cual resultado. Sin embargo, también el PC puede ser entendido como una forma de centrarse en cómo provocar que tal o cual estado de cosas suceda. Es por ello que no siempre se piensan mundos posibles mejores al actual sino que también pueden darse mundos peores. De esta manera, la función preparatoria del PC también puede orientarse hacia el conformismo. Sea como fuere, existen ciertas dificultades sobre cómo se evalúa un resultado, si es que se hace, que trataremos de resolver.

En principio, parece que evaluar un resultado es algo perfectamente posible. Dados ciertos acontecimientos pensamos cómo pudo ir a mejor o a peor según ausencias o presencias de

---

<sup>26</sup> Este ejemplo ha sido utilizado por algunos otros autores como ejemplo de contrafactual al alza (Roese y Morrison 2009). Aunque nosotros entendemos de otra forma el mensaje que el ángel lanza a Bailey, convendría exponer el punto de vista contrario. El juego que el ángel le propone descubre a Bailey una ciudad devastada por el vicio, la corrupción y el desespero si él se suicida; por lo tanto, la situación general de la ciudad irá *a peor*. Sin embargo, se puede entender que irá *a mejor* si Bailey evita suicidarse. Pensamos que Roese y Morrison no tienen en cuenta que Bailey no se mata, con lo cual, lo que el ángel le propone consiste en un juego prospectivo que se dará si este lleva a cabo su intención de matarse; por lo tanto la realidad es *a la baja*, y no *al alza*, como pudiera parecer. Sea como fuere, aunque relevante, la distinción que aquí apuntamos es sutil y no afecta a las conclusiones.

eventos. Sin embargo, como se destacó al hablar de las emociones, muchas de nuestras reacciones son rápidas y *viscerales*. Si Juan regresa al hogar y encuentra a su mujer muerta de un ataque al corazón no necesita un pensamiento consciente que anuncie «¡Oh! Este es un resultado negativo en una cadena de acontecimientos» para que se dispare un contrafactual al alza: el hecho de creer que si no hubiese chocado con el camión hubiese llegado a tiempo para salvarla *es* un contrafactual al alza. Realizar un cálculo consciente sobre cómo mejorar o empeorar un resultado es algo excepcional. En el caso de Juan, no se necesita revisar uno por uno todos los acontecimientos que llevan al resultado –de hecho, el accidente no es *la* causa del ataque al corazón. El PC resuelve la situación bajo el supuesto de que si no hubiese chocado su mujer estuviera viva. Es posible que futuras reflexiones sobre el evento le lleven a resultados diferentes –o semifactuales que le hagan pensar que pase lo que pase el resultado hubiese sido el mismo. Sin embargo, las primeras reacciones se activan y se resuelven sin un cálculo consciente y deliberado, sino de rápidas conexiones que tratan de prevenir el resultado sucedido. Sus contrafactuales son al alza incluso si no ha evaluado conscientemente como negativo el resultado.

Pero el PC también delibera sobre acontecimientos de forma consciente e intencional. Para determinar un resultado *al alza* o *a la baja*, previamente se ha tenido que resolver si el resultado de una cadena de acontecimientos ha sido positivo o negativo. Sin entrar en demasiados matices al respecto, por lo general se evalúa el resultado de una cadena de eventos conforme a unos criterios de *éxito o fracaso*, o, si se prefiere otra terminología, de *satisfacción o de insatisfacción*. Incumplir las expectativas o el criterio de anormalidad son condicionantes para que se señale aquello que pudo haber sido según lo esperado y que no fue. De otro modo, siempre que se tenga un plan sobre aquello que se pretende que suceda, es más fácil señalar si el resultado fue un éxito o un fracaso.

Si se planea atracar un banco se considera un éxito robar el dinero y, además, se estará satisfecho –esto es, la realidad se ajusta al deseo. Puede darse la situación de que el atraco sea un éxito en tanto que se robó el dinero, pero entre medias hubo un tiroteo y murió un civil. Esta circunstancia, que es indeseada para los ladrones, puede modificar sustancialmente la idea de éxito o satisfacción pese a que se robara el dinero. Sobra decir que las dimensiones del éxito o del fracaso tienen demasiadas condiciones (subjetivas) a la hora de determinar un resultado.

Son más habituales los contrafactuales que plantean resultados al alza que a la baja. Esta circunstancia es de esperar dado que son los resultados negativos los activan el PC en mayor medida que los positivos. El PC es un buen regulador del comportamiento mediante el análisis de los acontecimientos pasados; para ello, el producir contrafactuales que piensen un resultado al alza que implique una mejora de la situación resultante sería una buena motivación para que el comportamiento futuro trate así de condicionarse conforme a estas suposiciones. Sin embargo, cuando se considera que las decisiones tomadas fueron las correctas, las óptimas o adecuadas, el contrafactual puede expresar resultados a la baja. Estos resultados también serán usados para regular el comportamiento futuro, pues al aceptar que se acometió con corrección se procederá a repetir lo sucedido y a mantener (o evitar perder) el valor adquirido mediante los actos que se llevaron a cabo. Siguiendo con el ejemplo del atraco, si fracasa y el ladrón es atrapado por la policía, éste puede pensar *al alza* «Si me hubiera ajustado al plan, ahora estaría en Belice», pero también podríamos pensar *a la baja* «afortunadamente no disparé a los policías, si eso hubiera ocurrido ahora estaría muerto», ¡incluso ambas cosas! Como puede apreciarse, un resultado negativo ayuda a activar el PC, pero no indica necesariamente que deba surgir un contrafactual al alza. Los eventos negativos suelen generar contrafactuales *al alza*, pues, como se ha sugerido, éste

tiende a ser una especie de aviso de corrección de comportamiento en situaciones futuras, pero no siempre ni en toda circunstancia.

Que las condiciones para considerar éxito o fracaso el resultado de un evento tengan un alto componente subjetivo no implica la ausencia total de criterio. Para llegar a la conclusión de que puede ser al alza o a la baja debe haber alguna manera de comparar *con qué* pudo ser mejor o peor, como puede esperarse. Es lo que se llama *efecto de contraste* [*contrast effect*] (Roese y Morrison, 2009:19). De esta manera, si alguien está apostando y gana 50€ podrá sentirse bien, pero si esa persona, por determinadas decisiones o sucesos quedó cerca de ganar 300€ en lugar de los 50€, puede que ya no se sienta tan bien. Así, si pierdes el avión por cinco minutos se convierte en un drama mayor que perderlo por más de treinta: el mero hecho de pensar que con un poco más de prisa se hubiera alcanzado el objetivo genera un mayor número de contrafactuales al alza que si la posibilidad de subir al avión quedase demasiado lejos. La subjetividad del contraste entre lo sucedido y lo que podía haber sucedido se amplifica cuando se queda cerca del mejor resultado, como puede suceder en un evento deportivo en el que existe una clasificación. Nada objetivo indica que esto tenga que ser así, pero parece que el fenómeno se amplifica siempre que hay cierta *escala* de resultados posibles.

Medvec *et al.* (1995) estudiaron las respuestas emocionales que los deportistas tuvieron con respecto a sus logros en la olimpiada de Barcelona del 1992; en estos trabajos se puede apreciar este *efecto de contraste*. Descubrieron que los medallistas de plata generaban un mayor número de contrafactuales al alza, mientras que los medallistas de bronce lo hacían a la baja (Medvec *et al.* 1995:609). Además, los ganadores de la plata tendían a amplificar sus sentimientos de responsabilidad, culpa e insatisfacción en mayor medida que los de bronce. A pesar de que el orden, en todos los sentidos, que una final olímpica parece objetivar, esto es, que A es mejor que B que es mejor que C, etc., y de que, sí esto es así, ser plata significa que *solo* una persona es mejor, este pensamiento no logra ser satisfactorio. Mientras el ganador de la plata cree que «pudo haber sido mejor si...» el ganador del bronce se siente satisfecho de lo sucedido en mayor medida pues, al menos, consiguió una medalla; en este caso, «menos es más».

Los estudios al respecto de Medvec *et al.* dejan abierta una interesante cuestión: ¿son estos efectos a corto plazo o se sentirá el medallista de plata igual de mal dentro de cinco años? Las declaraciones de un medallista de plata mucho tiempo después de perder el primer puesto sugieren que este efecto rumiante y autopunitivo del PC se perpetúa en el tiempo. Abet Kibiat perdió la medalla de oro en las olimpiadas de 1912 de Estocolmo frente al británico Arnold Jackson; en la recta final «salió de la nada» para vencerle por una décima de segundo. «A veces me levanto y digo: “¿Qué fue que me sucedió?” Es como una pesadilla.» Kibiat tenía noventa y un años cuando dijo esto en 1989 (Medvec *et al.*, 1995:609). Setenta y siete años después de la carrera aún le perseguía ese recuerdo y cómo podría haberse resuelto de otro modo.

#### 1.4.2.2 Adición y sustracción.

La forma que los contrafactuales adoptan pueden ser *aditivos* («Si hubiera hecho») o *sustractivos* («si no hubiera hecho...») (Roese y Olson, 1997; Siriois *et al.*, 2010; Milesi y Catellani, 2011). En otras palabras: según la estructura lingüística del contrafactual, éste puede añadir elementos a la realidad, caso del aditivo, o quitarlo, como ocurre con el sustractivo. Cuando añadimos cosas a los hechos ponemos atención a elementos de la escena que podían haber resuelto el problema de otro modo más adecuado. Por el

contrario, en los contrafactuales sustractivos simplemente se borran opciones existentes que pudieron haber interferido en el resultado; los sustractivos tienen menos posibilidades de generar mejoras en las actuaciones futuras que los aditivos (Roese y Olson, 1997).

Por ejemplo, tras una derrota electoral el *think tank* del partido cree que «Las cosas hubieran ido mejor si hubiéramos dicho más cosas de izquierda». El contrafactual refiere a esa campaña electoral concreta y a unos discursos *poco de izquierda* que se dieron en esa campaña; consecuentemente la solución para ganar en el futuro parece pasar por aumentar el número de mensajes de izquierda (Milesi y Catellani, 2011).

Hay que tener en cuenta que para que se den resultados aditivos o sustractivos, debe haber *posibilidad real de elección* entre el conjunto de elementos disponibles. Cuando nos encontramos con dos posibilidades en las que una es el espejo de la otra, en términos puramente lógicos, no podemos estar hablando de sustraer o añadir. En un juego de cartas como el Blackjack en el que las opciones sean *pasar* [*stay*] o *ir* [*hit*], la una se convierte en el espejo de la otra, pues *pasar* implica *no ir*, y viceversa. (Roese y Olson, 1997; Byrne, 2005). Un jugador de Blackjack puede pensar recurrentemente «no debí pasar» cuando recuerda cómo perdió todo su dinero, pero allí, en el escenario del juego, no hay elementos extras que le permitan haber sorteado las dificultades de la derrota, excepto haber ido. Si el jugador se dice *la próxima vez debería ir*, esto no va a garantizarle el éxito cuando tenga que volver a administrar su comportamiento. Un juego como este depende demasiado del contexto en el que se debe *pasar* o *seguir* como para establecer normas generales apriorísticas, *pace* generalidades que se aprenden rápidamente –como que es más recomendable *pasar* en determinadas situaciones.

En el mundo de la vida, las opciones varían desde las que, como en el Blackjack, dependemos de decisiones-espejo, y aquellas en las que no parece haber restricción alguna en cuanto a cómo conducirse. En algunas corrientes de teoría de la acción, que se den situaciones como las del Blackjack en las que las opciones estén tan coaccionadas (en las que una de las opciones implique la no opción de la otra) automáticamente se considera que *no hay elección*. La agencia es apartada por el exceso de coacción.

#### 1.4.2.3 El conocimiento sobre el mundo afecta al pensamiento contrafactual.

Aquello que se conoce sobre el mundo afecta al desarrollo de enunciados que genera el PC. Resulta dificultoso bloquear aquellas cosas que se dan por conocidas sobre el mundo y sustituirlas por otras que no se den –el esfuerzo cognitivo es similar al que sucede al mentir. Saber que Río de Janeiro está en Brasil impide, o al menos dificulta, aventurar contrafactuales que impliquen que «Río de Janeiro está en Dinamarca». Aceptar que «la gasolina alimenta al fuego» dificultará que se plantee como alternativa razonable a «¿cómo se pudo evitar el incendio?» una que implique «arrojar gasolina a las llamas».

Lo que conocemos no solo anula, dificulta o impide ciertas posibilidades del PC, sino que también ayuda a reducir un supuesto número infinito de posibilidades hasta un cómputo finito entre las que elegir. «Knowledge can block people from envisage possibilities [...] they think about a limited set of possibilities» (Byrne, 2005:28). El conocimiento sobre algo ayuda a pensar las mutaciones dentro de un conjunto limitado que el propio conocimiento aporta. En este conjunto limitado, también, tendemos a dejar fuera los *mundos milagro* (Byrne 2005: 10), así como contrafactuales que vayan contra las leyes de la naturaleza –en la misma línea que David Lewis trazó (1973a:559). De esta forma si sabemos que los líquidos se ven afectados por la Ley de la Gravedad, se descarta, dado un resultado R en una cadena

de acontecimientos S, todas las posibilidades que incluyan en su enunciación que los líquidos dejen de verse afectados por esta ley.

Aquello que se considera un mundo milagro en categorías aparentemente más laxas también está constreñido por aquello que se considera que se sabe de tal o cual objeto, relación de sucesos, etc. De esta forma incluso sobre situaciones en las que no poseemos un conocimiento empírico –como en cualquier tema relacionado con la metafísica –el PC también se ve afectado por aquello que se conoce. Por ejemplo, Pascal Boyer (2002) considera que las religiones presentan cualidades ontológicas con propiedades muy fuertes sobre todo aquello sobre lo que se cree.

Esto tiene una interesante deriva sobre la narrativa de ficción y aquello que se sostiene sobre sus personajes cuando trascienden un formato representacional u obra concreta. De esta manera, la respuesta a la pregunta *¿cómo es un vampiro?*, coincidirán en algunos aspectos que constituirán aquello que podemos decir sobre *qué es un vampiro*, aunque pudiera haber variantes. Así el deseo de sangre y la inmortalidad, responden a la ontología de este ser de ficción. Que un vampiro brille como el diamante cuando le de la luz del sol resulta, cuando menos, chocante dentro de la ontología del vampiro. De la misma forma los dioses nunca van a poseer cualidades que resulten incoherentes para la ontología *ser-supremo*. Si éste ser supremo no deja de ser un reflejo perfeccionado de lo que es ser humano (y por tanto de aquello a lo que podríamos desear ser), tenderemos a no atribuir cualidades que resultasen totalmente indeseables o absurdas desde la propia ontología de la atribución de cualidades. De esta manera se puede pensar en un dios lo sabe todo, pero no que solo sabe los miércoles y los viernes. O que Dios lo ve todo, y no «que tiene cinco hígados y con el cuarto siempre sabe qué hora del día es de forma muy precisa».

El PC trata de descartar todo aquello que pueda pensarse como fantasía –los delirios y las alucinaciones tienen un mayor carácter de involuntariedad, por lo que quedan fuera en este caso. Pero tengamos en mente que los límites entre lo racional y lo fantástico son, en ocasiones, demasiado sutiles. Propositiones que pasan por fantásticas pueden situarse al tiempo en el plano de la racionalidad y viceversa, según se den ciertas condiciones en el mundo. Supongamos que una sociedad considera una fantasía que los negros puedan compartir las cualidades racionales de los blancos: esto puede o no responder a un hecho objetivo, pero si la sociedad comienza a dar razones suficientes para pensar que esto es incorrecto, podría dejar de ser un enunciado racional para convertirse en pura fantasía. Con esto no afirmamos que las fronteras entre lo fantasioso y lo racional sean arbitrarias, sino que están fabricadas con materiales porosos que permiten, de vez en cuando, el traspaso de condiciones de un lugar a otro, según se suceden las contingencias culturales, pase el tiempo, se aprenda o desaprenda.

#### **1.4.2.4 Atención sobre el orden temporal de los eventos.**

Siempre que se utilice el PC en su faceta histórica, el orden temporal que los acontecimientos parecen adoptar influye a la hora de considerar aquello que pudo ser la causa. Según el mecanismo de pensamiento que utilicemos en la atribución de causas, aquello a lo que se atribuye responsabilidad sobre el resultado cambia, o bien, el PC acaba por influir en el RC. En la literatura sobre atribución de causas, los eventos que más cerca se sitúan en el tiempo del resultado suelen señalarse como los responsables. Sin embargo, hemos visto que esto no es así y aquello que se detecta como mutable atiende a bastantes



factores, como, por ejemplo, el hecho de que las acciones intencionales se presentan con un carácter más mutable que la inacción.

En el caso «CRIS» la causa del accidente es el conductor borracho, sin embargo se percibe (en la mayoría de los casos) la elección de Cristina de tomar un atajo como aquello que produce el resultado. Si alguien moja una carretera para provocar un accidente, se atribuye una mayor responsabilidad al sujeto que a que el día esté helado –podemos pensar que se hubiese sido un día soleado, el este criminal hubiese preparado otro tipo de trampa para los conductores. Incluso en casos en el que la conexión causal es débil o inexistente o simple superstición, el orden de eventos importa.

Supongamos lo siguiente en una narración:<sup>27</sup> Semiramis es una reina Asiria que, víctima de un complot para derrocarla, acaba por ser asesinada por un mercenario. Días después, mientras este mercenario camina por un mercado, una estatua de Semiramis cae sobre él, dejándolo gravemente herido. Durante su larga recuperación comprende el mensaje que los dioses le han enviado y decide abandonar su vida de asesino y mamporrero a cuenta de los demás. Como puede apreciarse, entre el asesinato de Semiramis y la caída de la estatua no hay relación causal alguna más allá de lo que el mercenario –o el lector– haya querido suponer. Estamos ante un caso de simple casualidad que se llena de significado gracias al orden de sucesos de los acontecimientos. Supongamos ahora una variación distinta. Un mercenario camina por un mercado y una estatua de Semiramis cae sobre él, produciéndole graves heridas. Durante su larga recuperación recibe una visita de un ministro de la reina que está urdiendo un complot; le pide que acabe con la vida de la Semiramis. Dada la extraña coincidencia, el mercenario llega a la conclusión de que la estatua que casi le aplasta fue una señal para que se negase a aceptar el trabajo.

El introducir la flecha del tiempo –i.e el orden los de sucesos en el mundo– es una de las condiciones con las que el PC opera. Es indiferente si en realidad A causa B; lo importante es que haya razones suficientes y justificadas para creer que si  $\neg B$  entonces  $\neg A$ .

Un modelo como el de SPA (Spellman, Kincannon y Stose 2005), predice que en una *cadena causal*, el primer acontecimiento se suele apreciar como el culpable del resultado –se arroja una colilla encendida → quema una hojas secas → arde el monte → se quema la casa del que tiró la colilla. La causa de que se queme la casa es de aquel que arrojó la colilla. Por el contrario, si se piensa en los hechos como una *cadena temporal* la culpa se arroja sobre el último acontecimiento; esto supone que, en cierta medida, según se perciba cómo se llega hasta el resultado, se atribuye una causa u otra. Así si una jugada de un equipo de fútbol, que se corresponde con una cadena temporal, el delantero acaba por no marcar gol, se le señala como culpable, en lugar de, por ejemplo, al portero cuya decisión también resulta importante para el orden de acontecimientos.

Otros modelos ponen en cuestión el resultado del SPA dado que sus predicciones fallan cuando nos encontramos ante ejemplos de cadenas en las que el orden de acontecimientos es invariable. Ahí, elementos como la acción, la intención de algunos sujetos o la anormalidad, entran en juego considerablemente cuando se atribuyen diferentes grados de mutabilidad –como era el caso del modelo HMS. Según esto, deberíamos suponer que la

---

<sup>27</sup> Como puede apreciarse, es esta una variante de la famosa historia de Semiramis tal y como se aparece en Currie (2010). Las conclusiones son similares en Currie: el orden causal de acontecimientos viene determinado por la forma de la narración, pues nada parece indicar que el asesinato de Semiramis cause que su estatua caiga sobre su asesino, solo cómo se ha narrado el orden de los sucesos.

jugada de fútbol es un desarrollo de acontecimientos en los que A no causa B, B no causa C y así, pues, en caso contrario, la predicción de SPA señalaría al portero y no al delantero como el blanco de las críticas, cosa que en general no sucede. Sin embargo, esta crítica también encierra algún problema, pues desdeña que lo que se percibe como mutable sea relevante en la elección: si la mutabilidad es aquello que si se deshace (mediante el pensamiento) modifica el resultado, debe tener un peso específico a la hora de atribuir causas; es por ello que si se reflexiona sobre un acontecimiento, percibir grados de mutabilidad condiciona aquello que se elige como causa para el resultado entre las condiciones existentes. Chutar a puerta se percibe con mayor mutabilidad a que el pase de inicio de jugada que realizó el portero.

Esta discusión puede llevar, como podrá apreciarse, hasta una errónea afirmación como es pensar que, dada una narración, se suele prestar mayor atención a los eventos que se sitúan próximos en el tiempo que aquellos que están alejados del momento de la enunciación (Byrne, 2005). Esto es solo así si y solo si se considera con mayor grado de mutabilidad (en sentido de prevenir o provocar el resultado) a ese último acontecimiento. Aunque consideremos errónea esta perspectiva, encierra ciertas cuestiones de interés: ¿existe un límite cuando se trata de detectar aquello con mayor grado de provocar o evitar un resultado? ¿cómo rastreamos esa mutabilidad? La intuición de aquellos que apoyan esta perspectiva puede estar bien encaminada: es posible que rastremos la mutabilidad en orden contrario a la dirección del tiempo. Si se dan (en una narración) unas condiciones [A, B, C, D] que se ordenan temporalmente y un resultado R ¿se remonta el curso de la corriente temporal buscando la causa siguiendo el orden [D, C, B, A]? ¿existe un déficit en la imaginación para atribuir causas a condiciones conforme más se aleja el evento del resultado? Nuestra apuesta, como se ha indicado con anterioridad, apunta a que remontamos la corriente temporal en busca de las causas, el resultado (el final) apunta siempre a un comienzo. Esto no implica, necesariamente que tengamos que analizar una por una todas las condiciones posibles para atribuir una causa de comienzo.

Existe una discusión al respecto de cómo opera el PC en estos casos. Por ejemplo se alude al *efecto de temporalidad*, la tendencia a deshacer mentalmente los eventos recientes incluso en una secuencia de eventos independientes, como el experimento «JONES» trata de demostrar (Byrne *et al.*, 2000):

Jones y Cooper participan en un concurso de televisión en el que cada uno de ellos deben sacar en orden una carta de una baraja francesa. Si las cartas son del mismo color, ganarán 1000€. En el caso de que sean distintas, ninguno gana. Jones saca una carta de color rojo. A continuación, Cooper saca una de color negro. Dado el resultado, la mayor parte de las personas involucradas en enjuiciar el caso, consideran que Cooper sentirá mayor culpabilidad que Jones y se le responsabilizará en mayor medida que a su compañero de perder el dinero. Por otra parte, se considera que el punto de inflexión lo otorga Cooper, pues se percibe en mayor medida el hecho de que sacase una carta negra como el mutable para cambiar el resultado.

Existe una variante, «JONES 2», en la cual Jones saca una carta negra y, debido a un problema técnico, se debe repetir la operación; esta vez saca una carta roja. Luego Cooper saca una carta negra. Dado esto, podría pensarse que el foco de atención pudiera haber ido hasta Jones, pues, de hecho, sacó una carta negra. Pero no es así: de nuevo los resultados son sorprendentemente similares al primer caso. Que Jones saque una carta tiende a ser pesado como fijo en el tiempo, inmutable, mientras que el acto de Cooper se interpreta como mutable, debido la proximidad con el resultado.

El caso «JONES» no justifica que los últimos acontecimientos sean aquellos que se perciben como más mutables, pero sí puede servir como ejemplo de que el proceso de búsqueda de lo mutable comienza en los acontecimientos que más se aproximan al resultado. ¿Cómo podría probarse esto último? Existe una controversia en la literatura sobre contrafactuales al respecto que trata de dirimir, en cierta medida, si existe algún límite a la imaginación cuando se trata de distinguir las probables condiciones que pueden haber causado un resultado. Esta discusión se centra sobre lo que se ha denominado contrafactuales «cortos» y «largos». La diferencia fundamental entre ambos está en la proximidad temporal del contrafactual con respecto del resultado. Así un contrafactual «largo» estará temporalmente (y, en la mayor parte de los casos, causalmente) más alejado de la resolución que los «cortos». Si se defiende este proceso ascendente en la búsqueda de hechos mutables, se puede aventurar que en edades tempranas se debe tener una mayor dificultad con los contrafactuales «largos». Diferenciar entre contrafactuales «cortos» y «largos» o referirse a condiciones cercanas o lejanas temporalmente resulta bastante parecido.

Para estudiar esta dificultad con el PC se ha utilizado niños entre los 3 y 7 años. El niño escucha una historia sobre algún suceso en concreto y deben responder unas preguntas. Por ejemplo, se les pide que digan qué debía haber hecho tal o cual personaje de la narración para evitar el resultado. Para ello, hay implícitos en el relato algún contrafactual «corto» y «largo». Hay cierto disenso sobre los resultados: Para Beck, Riggs, Gorniak (2009:344) los niños responden de manera adecuada tanto a los contrafactuales «cortos» como a los «largos»; esto va en contra de las conclusiones expuestas por German y Nichols (2003:520),<sup>28</sup> que muestra la dificultad que tienen los niños para resolver o responder a contrafactuales largos en *tareas contrafactuales* que impliquen inferencias sobre cadenas causales.<sup>29</sup> Es bastante probable que Beck *et al.* estén en lo cierto en este caso, y los niños sean capaces de responder adecuadamente sobre un contrafactual «largo». Sin embargo, queda la siguiente duda: ¿los niños habrían respondido de la misma forma si en el experimento hubiéramos omitido señalar aquellos momentos que consideramos de

---

<sup>28</sup>German y Nichols (2003). Por contra, Chan y Hahn (2007), también replican con éxito los experimentos de Beck, Riggs y Gorniak.

<sup>29</sup>El experimento en cuestión (Beck, Riggs y Gorniack, 2009:353-354, que replica el realizado por German y Nichols 2003:516-517) consiste en presentar a un personaje, Kate, que se siente feliz gracias al jardín que tiene cultivado. Decide entonces llamar a su marido y para que pueda verlo. Para avisarlo se dirige por la puerta del jardín. Al abrirla, su perro escapa y pisotea todas las flores, motivo por el cual Kate se siente ahora infeliz. Estas son las preguntas que se les hacen a los chicos sobre la historia:

- 1- En este momento, ¿Mrs. Kate es feliz o está triste?
- 2- Al comienzo de la historia, ¿Mrs. Kate era feliz o estaba triste? ¿Y si el perro no hubiese pisoteado las flores, sería Mrs. Kate feliz o estaría triste?
- 3- De qué color es la camisa de Mrs. Kate (esta es una pregunta de relleno para desviar la atención de los niños a otro asunto).
- 4- ¿Qué hubiera pasado si Mrs. Kate no hubiera ido a llamar a su marido, sería feliz o seguiría triste?

La discusión entre ambos grupos se centra en la respuesta a la última pregunta. Unos consideran que si el experimento se ha realizado correctamente se corrobora que los niños tienen tendencia a responder *abrir la puerta* como causa de que ahora no sea feliz; en consecuencia, los niños tienen dificultades con los contrafactuales *largos*. El otro grupo de investigación sugiere que es indiferente y que los niños responden *abrir la puerta* o *no haber llamado al marido* como causas señaladas de que Kate sea ahora infeliz; estos investigadores no consideran que los niños tengan problemas con los contrafactuales «largos».

inflexión? ¿Habrían sido ellos capaces, por su cuenta, de localizar como determinante un punto más alejado del tiempo que otro más cercano?

Aunque la respuesta queda aún abierta, podemos concluir un par de cuestiones: a) si en la narración no existen marcadores de condiciones, los niños tenderán a elegir aquello que está más cerca del resultado y b) dadas estas marcas, los niños eligen entre los «cortos» y «largos» de igual manera siempre y cuando estos niños tengan cierto dominio y comprensión del lenguaje (Beck, Riggs y Gorniak, 2009; Ferrell, Guttentag y Gredlein, 2009; Guajardo, Parker, y Turley-Ames, 2009). Cuando no existe ese dominio y comprensión, los niños tienden a elegir los «cortos». Esto vendría a demostrar que no se trata tanto de un déficit de imaginación como lingüístico, siempre y cuando pensemos que la imaginación es completamente independiente del lenguaje. Sin embargo, la imaginación –como el PC– dependen del uso y adquisición del lenguaje. Pudiera ser que existiera la imaginación sin lenguaje pero la de este tipo que apela a lo contrafactual necesita de cierta maestría en el uso del lenguaje para poder realizar aquello que se le propone; de hecho, dudamos que se pueda dar una imaginación contrafactual que resuelva este tipo de test sin el lenguaje. Volveremos a ello en 1.5.5 y 1.5.6.

#### 1.4.2.5 Intencionalidad

En caso de que se intente atribuir causas mediante el PC, las acciones se juzgan con mayor grado de mutabilidad que las inacciones (Hilton, McClure y Slugosky, 2005; Byrne, 2005; Branscombe *et al.*, 1996). Por tanto, un resultado de una cadena de acontecimientos en los que la agencia humana intervenga suele ser señalado como causa suficiente para que se produzca. Esto se produce en mayor medida cuando se dan cadenas de desarrollo (en las que se existe un mecanismo de causación entre sus partes) o de oportunidad (cuando A *permite* B, B causa C).<sup>30</sup> Se atiende a aquellos acontecimientos en donde las decisiones sobre cómo actuar fueron relevantes para el resultado, pese a que haya otras condiciones que puedan señalarse como causas.

Si un sujeto derrama un líquido en la carretera cuando las temperaturas son bajo cero para provocar un accidente, la atribución de causas y aquello que el PC plantea como modificable recae sobre la intención del sujeto en lugar de las temperaturas bajo cero, que permite el resto. Un rayo impacta contra un lecho de hojas secas, se inicia un incendio devastador en el que mueren varias personas; nos preguntamos ¿cómo pudo haberse evitado? Si bien es el rayo la causa del resultado, las hojas secas son condiciones que permiten que sucediese. Es por esto que se pedirán responsabilidades política pues nadie estaba encargado de limpiar las hojas muertas.<sup>31</sup>

Otra cuestión por la que se suele poner el acento en las acciones es que damos por supuesto que sobre éstas se pudo tener el control de prevenir o provocar el resultado. Aunque pudiera ser cierto que se tenga el control de toda acción que se lleva a cabo, y no solo cuando son actos de volición, en múltiples ocasiones las condiciones escapan del control de los agentes. Es por ello que el PC de a entender que todo estaba bajo control, pese a que esto sea ilusorio y perceptible solo de manera retrospectiva –incluso cuando los

---

<sup>30</sup> Al respecto, véase el apartado 1.3.2.3.

<sup>31</sup> «Counterfactual thoughts focus on one sort of causal relations, *enabling relations*, whereas causal thoughts focus on another sort, strong causal relations (and in some cases, weak causes). The difference in the focus of people's causal and counterfactual thoughts arises because they think about different possibilities when they mentally represent enabling relations and strong causes relations.» (Byrne, 2005:109, la cursiva es nuestra)

eventos controlables no sean la causa del resultado (Byrne, 2005). En el caso de «CRIS», pensar que se pudo evitar el accidente cambiando de ruta, pese a que hay involucrado un conductor borracho, es un ejemplo de este deseo de control retrospectivo.

El caso «CRIS» presenta un añadido moral. Al sopesar la situación y proponer como causa de la cadena de acontecimientos que concluirá en el accidente de coche la intención de Cristina de desviarse, se la está culpando del accidente. Si creemos que a la hora de juzgar el caso estamos operando de manera objetiva antes los hechos, es bastante probable que estemos equivocados. Consecuencia de nuestros procesos de enculturación sobre cómo suceden las cosas en el mundo (el criterio de anormalidad) y la conexión probada entre atribuciones intencionales y moralidad, estos condicionantes operan a la hora de emitir juicios en los que la frontera entre intenciones y consecuencias no está bien definida o resulta contraintuitiva (Knobe y Nichols, 2008 :130-132). En parte, es la propia narración de los eventos la que nos dispone a pensar que detrás del resultado está la intención-acto de Cristina antes que atribuir la responsabilidad del accidente al borracho.<sup>32</sup>

Recordemos que una larga tradición ética enquistada en la psicología popular se inclina a pensar que solo los actos intencionales merecen ser censurados. De esta forma, al borracho no se le culpa por los actos cometidos durante su borrachera, pues éstos suelen ser involuntarios o enajenados,<sup>33</sup> aunque al borracho sí se le puede culpar de emborracharse. En el caso de Cristina, el borracho se presenta como una fuerza incontrolada –ya borracho poco puede hacerse porque está «enajenado, fuera de sí». Aunque seamos conscientes de que el peso de la culpa del accidente no debe caer sobre Cristina, intuitivamente estamos recurriendo –mediante la retrospectiva del PC –a su intención de desviarse como causa-culpa.

El caso «HARRY» (Roese y Morrison, 2009: 18) presenta bastantes similitudes con el de «CRIS»: Harry es robado por la noche camino a su piso. No resulta complicado pensar cómo pudo haberse evitado argumentando que si hubiese ido más tarde o hubiera tomado otra ruta, Harry aún conservaría su dinero. Aunque nadie puede responsabilizar a Harry de que haya sido robado, pues la causa parece evidente, el PC, que pone el foco en aquello que podía haberse *deshecho*, acaba por responsabilizar a la víctima.

Aunque un tipo de defensa de los criminales en un juicio tal que afirmase que «si la víctima no quería ser asaltada, solo tenía que haber tomado otro camino» sea bastante endeble, no hay que olvidar que son esos pensamientos, precisamente, los que asaltan a la víctima

---

<sup>32</sup>Respecto a la elaboración de los ejemplos que predisponen ciertas respuestas, Knobe (2008:130) expone un caso interesante que imbrica lo moral con las consideraciones intencionales. La historia es la siguiente: El presidente de una compañía recibe la visita de su vice-presidente. Este le dice: «Estamos pensando el poner en marcha un nuevo programa. Nos ayudará a conseguir grandes beneficios, pero también dañará al medio ambiente.» El Presidente le responde: «No me importa dañar el medio ambiente. Solo quiero conseguir todo el beneficio posible. Comencemos el programa.» Inician el nuevo programa. Por supuesto, el medio ambiente queda dañado. Pregúntate: ¿El presidente de la compañía ha dañado *intencionalmente* el medio ambiente?

En un alto porcentaje, las respuestas afirman que el Presidente tenía intención de dañar el medio ambiente. Ahora, cabe cambiar en la historia “dañar” por “ayudar”. ¿Qué piensan los encuestados sobre las intenciones del Presidente, dado este cambio? Sorprendentemente, la mayoría de las personas opinan ahora, que no hay implicación moral, que el Presidente no tenía intención de ayudar al medio ambiente.

<sup>33</sup>En la literatura filosófica «las consideraciones morales parecen influenciar las intuiciones de las personas sobre si un comportamiento es intencional» (Knobe, 2008:131), lo que nos lleva, en cierta medida nada desdeñable, a situar al borracho fuera de las consecuencias morales, en este caso.

cuando reflexiona sobre aquello que podía haber ocurrido. Además, en determinadas circunstancias, estos juicios contrafactuales ayudan al victimario antes que a la víctima. Por ejemplo, un abogado puede señalar que «la víctima no hubiese cooperado activamente, el perpetrador no hubiese podido quitarle los vaqueros y proceder a la violación» como defensa para su acusado (Castellani y Milessi, 2005:183). De otra manera, mediante el contrafactual trata de que se perciba que en la víctima residía la intención de ser violada. Debemos señalar que el juego de intenciones –Harry no tenía la intención de que le asaltasen, mientras que los asaltantes estaban predispuestos a asaltar –supone un interesante punto a la hora de pensar y atribuir responsabilidades de forma causal y contrafactual. Es por ello que el caso de la violación es tan dañino: el abogado trata de omitir la intención de forzar a la víctima mientras enfatiza que existía una intención en la víctima de que la forzasen.

Kahneman y Tversky (1982) sugieren que se actúan más contrafactuales que remitan a omisión o inacción cuando hay una considerable distancia temporal entre los hechos y el momento de la enunciación; la percepción de irreversibilidad, en este sentido, opera a la hora de jugar con lo contrafactual mediante la IC. Según esto, un pensamiento del tipo «debí haber jugado más con mi hijo cuando era niño» solo puede darse cuando es imposible restañar esa situación y dado el suficiente tiempo para atribuirse una omisión de responsabilidades. En la forma que adopta el PC, no resulta baladí la consideración lineal del tiempo y la percepción de irreversibilidad.

Para acabar, debemos tratar de evitar la confusión entre inacción y omisión. La inacción implica la ausencia de agencia específica en el ocurrir de acontecimientos. En el impacto de un fenómeno natural la agencia está ausente, pero también sucede cuando alguien es torturado. La omisión, en cambio, consiste en una expresión de la voluntad que se manifiesta como la ausencia de acción. Si alguien observa un accidente en la carretera y sigue conduciendo sin detenerse, estamos ante un caso de omisión. Si alguien pretende demoler la casa de otra persona y antes de que suceda ocurre un terremoto que la derriba, estamos ante un caso de inacción.

### **1.4.3 Consecuencias del uso del pensamiento contrafactual.**

En este epígrafe destacaremos dos de las importantes consecuencias del uso del PC: la regulación del comportamiento y la creación de significado.

Una de las funciones del PC es la regulación del comportamiento. Considerado que tal o cual resultado R es consecuencia de P, si se pretende evitar o producir R se hará o no se hará P. Si un estudiante suspende un examen y genera un enunciado del tipo «si hubiese estudiado más habría aprobado» está expresando la idea de que modificando su comportamiento aprobará su próxima prueba. Como veremos, esto no es siempre así ni en todas las circunstancias; el PC puede servir para lo contrario: si el mundo posible propuesto es peor que el actual, puede considerarse que las acciones que se llevaron a cabo fueron las adecuadas. Fenómenos de este tipo se asocian con la autocomplacencia.

Otra de las consecuencias del uso del PC es la creación de significado. El PC, además de dar una explicación a por qué se dio un resultado, nos sitúa dentro de esa relación temporal de eventos y las condiciones que llevan al resultado: el marco de la comprensión. Esto se articula en una narración que pretende relacionar de forma coherente aquello que sucedió con el conjunto de la existencia del ser que reflexiona sobre el evento. Es por ello que el

PC, curiosamente, facilita pensar que pese a la cantidad ingente e incontrolable de posibilidades, aquello que sucedió era, precisamente, lo que debió pasar. El caso que mejor lo explica es el de los dos enamorados que rastrean las posibilidades de que su relación hubiese sucedido y acaban por pensar que el destino guió todas las decisiones. Pero, como veremos, el destino como categoría de lo inevitable es solo alguna de las justificaciones sobre el significado de ciertos resultados. Una persona que pierde a su mujer por haberse detenido a beber en un bar adquirirá una nueva perspectiva sobre el mundo a raíz de evaluar cómo pudo haber cambiado el resultado; si bien es cierto que puede llegar a pensar que estaba destinado a que eso sucediese, la muerte de su mujer se impregna de un contenido moral exclusivo que resulta insustituible y circunscrito a ese evento concreto en el espacio y en el tiempo.

Existen algunas otras consecuencias que no trataremos. Una de ellas, es que ¡pensar sobre lo que podía haber sucedido resulta divertido! (Galinsky *et al.*, 2005). La cantidad de publicaciones sobre ucronías justifica en cierta forma que especular con el tiempo y los eventos sucedidos resulta una experiencia gratificante, tanto como lector como escritor. No todo comportamiento debe tener una contrapartida trascendente, el PC es también lúdico por naturaleza. Por supuesto, esto también tiene parte oscura: el PC puede suponer un cerrojo mental que incapacite al sujeto para ciertas actividades. Los bucles autopunitivos que se basan en el juicio sobre posibilidades convierten al PC en disfuncional.

#### 1.4.3.1 Generar significado

«What matters [...] is not the meaning of life in general, but rather the specific meaning of a person's life at a given moment».

Victor Frankl (1984:171).

El uso del PC genera significado sobre lo sucedido entre dos momentos del tiempo, como son el resultado de una cadena de eventos (el final) y la condición que permite ese resultado (el comienzo). Para ello, el PC *remonta* desde el resultado hasta la condición razonando aquello que hubiese impedido o provocado el evento. Como se señaló, este ejercicio de atribución de causas tiene como fin explicar la relación entre eventos. Sin embargo, existen preguntas que surgen de la explicación que ésta no acaba de satisfacer. Además, explicar algo no implica comprenderlo.

El PC nos permite pensar en momentos de nuestros lapsos vitales que, mediante la reconstrucción lógica de acontecimientos pasados, nos lleva a concluir que fueron *claves* a la hora de comprendernos. Supongamos que alguien que pierde las piernas puede explicarse cómo sucedió, pero si esta persona se pregunta «¿por qué a mí?» una explicación basada en la causalidad se queda corta. Si bien es cierto que el PC tampoco es un mecanismo de resolución de problemas existenciales mejor que el RC o cualquier otro, la búsqueda de prevención del efecto sucedido puede remontar el pensamiento más allá de la mera conexión causal. Esto implica que el significado que se extrae de esa relación entre momentos en el tiempo conecta al individuo con marcos más amplios, como su propia existencia, la Historia, la cultura, etc. Si seguimos con el ejemplo, si esa persona pisó una mina, el porqué perdió las piernas está claro; si se pregunta «¿por qué a mí?», se responde «nunca debí compartir la euforia por combatir» y esta persona sitúa este discurso en el contexto de la I Guerra Mundial, se obtiene que la mina no fue la que inició una cadena de eventos que le lleva a perder las piernas, sino los desmanes imperialistas y el fervor guerrero

que arrastró a tanta gente hasta la muerte durante el siglo XX. Si no se hubiese dejado llevar por la ilusión por la guerra su situación sería bien distinta. El significado de su vida está condicionado por marcos más amplios (el nacionalismo inglés, por ejemplo) que no se circunscribe a relaciones causales entre eventos, pues percibe en la acción de ir a la guerra el elemento mutable, aquello donde comenzó todo. El significado del resultado se comprende solo atribuyendo un comienzo en la relación entre la víctima de la amputación y sus creencias de que la lucha armada era la única posibilidad de acción en Europa.

Es en lo que se considera mutable, por lo general, donde reside el significado (Galinsky *et al.*, 2005). Es por ello que, insistimos, aunque una explicación de los eventos basado en la atribución de causas necesarias puede significar, esto no sucede siempre ni en todos los casos, pues en ocasiones resulta insatisfactoria la explicación por sí misma. Es la búsqueda de explicación en marcos más amplios y el contraste entre lo sucedido y lo que podría haber sucedido la que produce un surgir de significado que de otra manera permanecería oculto.

« [C]onstructing counterfactuals may instead increase the perception that life's actual path was meaningful, because the contrast underscores the opportunities, relationships, and achievements that would not have occurred without these key elements in one's life narrative (...) makes the mutated events more meaningful and significant in one's history and life» (Roese, *et al.*, 2010:107).

Como puede observarse en la cita, este significado aflora tanto para los resultados que se consideran negativos como para los positivos. Por ejemplo, una abogada de éxito recuerda los buenos momentos en la Facultad de Derecho cuando era joven: el amor incondicional que surgió en ella por la abogacía y el ejercicio del Derecho; piensa, «si hubiera escogido ir a la Facultad de Historia, ahora no sería feliz». Esto solo es posible si contrasta su presente con una alternativa imaginada a la baja; es decir contrapone el modelo real con el hipotético. El pensar que su situación es mejor así justifica sus decisiones pasadas, como es el cursar Derecho. Puede observarse que es indiferente que el reafirmarse en sus decisiones por parte de la abogada tenga una base objetivamente cierta. Si el modelo hipotético nunca se ha cumplido, poco o nada puede saberse de si hubiese sido feliz llevando otra existencia diferente: no se juzga aquí lo acertado o erróneo de estos juicios, o el isomorfismo entre la preferencias y el mundo, sino lo que subjetivamente supone la evaluación de los eventos y fenómenos que se van sucediendo en la existencia de una persona.

El PC es un dispositivo cuyo uso implica el surgir de significado, no de evaluaciones epistémicas siempre acertadas. La construcción de historias sobre los eventos pasados –los motivos por los que sucedieron y como se condujeron –provee «coherencia causal, temporal y temática al conjunto de significado de la identidad» (Singer, 2004: 442). Debemos pensar, entonces, el significado como «la emergencia de una narrativa personal caracterizada por la conectividad, propósito y desarrollo» (Roese *et al.*, 2010: 106). Ese *sweet spot* de la existencia, esas claves del *devenir ser*, explota y se explora mediante el PC como mecanismo imaginativo; imaginación contrafactual escarbando significado.

Dado que no hay un límite específico al que remontarse en el pasado en busca de condiciones suficientes que señalen el comienzo –pese a que haya elementos que sean objetivamente más relevantes que otros –la plétora de posibilidades existentes a tener en cuenta puede resultar abrumadoras. Baste pensar cómo alguien ha llegado a nacer. Si



eliminamos cierta metafísica irrelevante, ¿cabe imaginarse cuál es la probabilidad de que alguien llegase a este mundo? Partiendo desde sus padres hasta cualquier remoto ancestro, pasando por la evolución de la especie, el devenir de la tierra y la formación del universo, la inmensa cantidad de situaciones posibles por las cuales alguien ha llegado a existir convierten cualquier forma de vida en algo destacable. Sin embargo, esto tiene una consecuencia inmediata: dado lo imposible, loco y aleatorio de la existencia o bien ésta se plantea como determinada por fuerzas más allá de la vida o bien se contempla como un caos absoluto totalmente irrelevante.

Los distintos estudios sobre cómo extraemos significado de las cadenas de eventos caminan en dirección a que el pensamiento cuando trata de razonar acerca de esta miríada de posibilidades llega a enfatizar la importancia de las decisiones tomadas, y, por tanto, del control que podemos ejercer sobre éstas antes que sucumbir ante una visión descontrolada del cosmos (Roese *et al.*, 2010); la otra posición que se asume al respecto es que aquello que sucede pasa por alguna razón, ya sea porque estaba prefijado —el destino— o bien fuerzas metafísicas guían las decisiones (Galinsky *et al.*, 2005).

Si seguimos con el caso de los dos recién casado que presentamos en la sección 1.4.1.2, y a la pregunta de él «¿cómo comenzó todo esto?» refiriéndose a la relación recibe la respuesta «por qué Dios lo quiso así» ella ha delegado la responsabilidad de sus decisiones a un pasado prefijado por una fuerza metafísica. El significado que se extrae de ese lapso entre su primer encuentro y estar contemplando las estrellas en las Bahamas señala a Dios como responsable y dirigente del universo. Si hubiese utilizado la palabra *destino*, el resultado y el significado, serían más o menos similares. Utilizar el destino como explicación resulta irresistible para vencer el vacío inaprensible de la alta improbabilidad de que un suceso se dé. Por ejemplo, una persona sube a un autobús desde hace cinco años a la misma hora para ir hasta casa de sus padres ya que debe hacerse cargo de uno de ellos. Un día decide no ir pues tiene una fuerte gripe y considera que podría ser perjudicial para su familiar. El autobús al que siempre sube se estrella. No hay supervivientes. ¿Qué puede pensarse al respecto? Otro caso: alguien que nunca juega la lotería excepto el día que gana el premio gordo ¿cómo reaccionar ante tanta casualidad? Como se ha dicho, es tentador permanecer sin culpar al destino como explicación, pues las altas probabilidades de que ese día concreto que se estrelló el autobús estuviese enfermo o ganar la lotería la única vez que se juega son realmente bajas (Galinsky *et al.*, 2005). Pero, aunque bajas, no son improbables.

La tensión en la explotación del significado pivota entre los extremos de dejar todo en las manos del destino y del control retrospectivo. Entre la falta absoluta de posibilidad de intervención y dejar margen a la voluntad que produce resultados. El determinismo no es aquí una enfermedad que se cure con la probabilidad. Sin embargo cabe reseñar que, en ambos casos, esta reacción que trata de comprender sucede porque estos eventos han sido inesperados. En otras palabras, aunque esta tensión se dé de una forma u otra siempre que trata de explicarse, comprender y dar orden a una relación de eventos, son los resultados inesperados —aquellos que o bien incumplen las expectativas o son anormales— los que generan un mayor número de explicaciones que van desde el destino a lo incontrolado. Entre medias se puede encontrar el efecto «*lo sabía*» (Fischhoff, 1982: 341): la sensación de que eso que iba a suceder, de que, de algún modo, era previsible. Sin embargo, no hay duda de que las cosas que pasan son más fáciles de prever cuando han ocurrido que antes de que sucedan; es este efecto una forma de salvaguardar erróneamente la idea de que se es consciente de todas las decisiones que se toman así como se prevén todas las consecuencias resultantes de las decisiones. Por otro lado, las explicaciones basadas en el destino tienden a

enfatar que la decisiones aparentemente triviales no lo son dado, por ejemplo, las consecuencias de una cadena de eventos (Galinsky *et al.*, 2005).

No cabe duda de que le PC permite extraer comprensión de las cadenas de eventos al contraponer aquello que sucedió con lo que pudo haber sucedido. De dónde surge el significado suele coincidir con la percepción sobre la mutabilidad del evento. Es cuestión diferente que el contenido del significado, sobre todo ante lo excepcional, pivote entre atribuir responsabilidad al destino, las fuerzas metafísicas o que se acabe por sucumbir ante la desesperanza del caos de la probabilidad; cuestión que, además, sigue en discusión. La literatura al respecto es escasa y no existe un consenso definitivo sobre las tendencias del PC ante otros eventos que no sean excepcionales –pese a que el PC tiende a activarse cuando se incumplen las expectativas, lo anormal o ante una reacción emocional. Por ejemplo, cabe hacer estudios entre personas de religiones diferentes, en contextos socioculturales distintos para comprobar si el destino o la metafísica –como la idea de *la mano de Dios*– operan igual ante lo inesperado de igual forma o si se racionaliza los eventos de maneras diferentes.

#### 1.4.3.2 Función preparatoria (o de regulación del comportamiento)

«It appears that thoughts about what might have been may plague us for a very long time.»  
Medvec *et. al.*, (1995:609).

El PC se usa para (i) corregir el comportamiento futuro (Roese y Olsen, 1997) o (ii) como función reguladora del comportamiento (Siriois, Monforton, Simpson, 2012).

En cuanto a (i), volvamos al supuesto de un atracador cuyo asalto a un banco fue un fracaso. Mientras va hacia la comisaría, el ladrón piensa «podía haber evitado el arresto si hubiese escuchado a mi madre». De este modo está creyendo que no haber *escuchado a su madre* es la causa de que vaya a ir a prisión. Dado que percibe su encarcelamiento como algo negativo, el PC articula un modo de prevenir el resultado y señalar en qué punto podía haberse girado en otra dirección. Además, con esta aserción encamina su comportamiento futuro a la posible regulación del mismo bajo la condición *escuchar a las madres*. «[...] such causal inferences may be applied, by way expectancies and intentions, to future behavior and possible improvement. [...] Counterfactual thinking may be viewed largely as metaphorical avoidance behavior» (Roese y Olsen, 1997: 3). Tal vez, si recuerda lo que su madre le dijo evite acabar en prisión en el futuro, porque si la hubiera escuchado no habría sacado la pistola en el banco o, simplemente, se hubiera abstenido de participar en el delito.

La conexión causal entre aquello que le dijo su madre y el resultado del atraco es, a lo sumo, débil y absolutamente contingente. Sería inconcebible afirmar como verdadero que el omitir el discurso de su madre es *la* causa de la detención. Lo importante es que el atracador cree que es así, y atribuye la responsabilidad de su detención a desoír los consejos que le dieron –nótese que estos consejos tiene una fuerte deriva moral –en lugar de algún detalle relacionado con el plan para llevarse el dinero.

Un caso similar al del ladrón es aquel en que un alumno, tras recibir una calificación negativa en el examen, piensa «si solo hubiera estudiado un poco más»; en efecto, si cree que ése es el problema sabe que la solución y mejora del resultado pasa por *estudiar más* la

próxima vez. El estudiante cree en el enunciado «si hubieras estudiado habrías aprobado», atribuye la causa de su suspenso a su indolencia y, además, sabe que ese enunciado le implica a él como ser y no como abstracción analítica en la que se imbrican antecedente y consecuente bajo condiciones de verdad. Tampoco debe entenderlo solo como una *verdad cuasi axiomática* en la que se explicita que todo buen alumno que estudia para los exámenes aprueba –pues se puede aprobar haciendo trampas o sobornando. De alguna manera, cuando el estudiante piensa en esa norma en la que se da por verdadero que estudiar lleva al aprobado, entiende que sus actos son importantes para que ese enunciado se cumpla. Estudiar como acto de volición que puede cambiar un estado de cosas del mundo. Solo así el contrafactual puede tener repercusiones sobre las decisiones futuras (Coricelli y Rusticini, 2010:241. Byrne, 2005:11; Markman y McMullen, 2005), y si el alumno verdaderamente cree que sus actos tienen repercusión en el mundo, debería modificar su comportamiento futuro para ajustarse a esa creencia, junto con el deseo de aprobar, en el momento en que se dé una circunstancia parecida –como sería una nueva prueba de evaluación.

Por supuesto, que un sujeto llegue a la conclusión de que si no hubiera hecho A entonces hubiese sucedido B, no garantiza que la próxima vez que se dé una circunstancia parecida el comportamiento se inhiba. Aunque el agente suponga que esto es así y crea de corazón que si hubiera modificado su comportamiento el resultado hubiese diferido, pueden darse ciertas circunstancias que impidan el control del comportamiento. Un drogadicto con alto grado de dependencia puede pensar «debí haber escuchado a mi madre» y sentirse culpable ante su dosis, pero lo más probable es que continúe consumiendo; en el caso de la depresión, el sujeto puede inferir en la cadena causal de acontecimientos qué tendría que haber hecho para mejorar el resultado y, a la vez, pensar que carece de las habilidades adecuadas para que se hubiera dado un cambio en la situación sucedida (Quelhas *et al.*, 2008). En otras palabras, atribuir causas y creer en que tal o cual condición implicaba el resultado de una cadena no impide necesariamente que el suceso se repita; pese a ello, puede observarse que el PC cumple con su cometido como *sentido de comienzo*.

Los contrafactuales al alza, que devienen de resultados negativos, suelen ser más preparatorios que los contrafactuales a la baja. Esto es así porque, pese a que los contrafactuales a la baja potencian las emociones negativas, se orientan a prevenir el resultado buscando aquello que se considera que lo provocó. Los contrafactuales a la baja, sin embargo, suelen detectar aquello que provocó el resultado, aumenta las sensaciones positivas y pretende que se mantenga al resultado en el futuro. Visto así, el contrafactual al alza sirve en mayor medida para el aprendizaje. Esto no significa que el contrafactual a la baja deje de tener un peso en la resolución de problemas importantes, solo que la tendencia de este tipo de enunciados es la conformidad con lo sucedido, lo que se identifica con la carencia de aprendizaje.

En cuanto a (ii), las similitudes con (i) son evidentes. Sin embargo, el tiempo de enunciación es otro. Mientras que en (i) evaluamos el contrafactual para su aplicación en el futuro, en (ii) nos encontramos ante la situación en la que deberíamos poder aplicar aquello supuestamente aprendido mediante la aprehensión del contenido de los enunciados proferidos en (i). Esto es, de algún modo, poner a prueba lo que se supone que se infirió mediante el cálculo contrafactual y poder, así, modificar el resultado futuro. La reflexión contrafactual previa nos ayudaría en la situación presente. Así, el ladrón que está a punto de reincidir piensa en lo que su madre le dijo pero también en cómo le atraparon la última vez y decide desistir; el alumno, ante el inminente examen, decide estudiar pues piensa que así evitará el desastre. Puede que ni el alumno apruebe ni que el ladrón deje robar en la

próxima oportunidad que tenga, pero en ese preciso instante, se percibe como un momento de giro, la experiencia pasada opera para tratar de regular el comportamiento.

### **1.5 ontogenia del pensamiento contrafactual y recursos cognitivos: ¿son necesarias ciertas competencias lingüísticas para el desarrollo del razonamiento contrafactual?**

Desde hace aproximadamente treinta años se discute sobre la forma en la que lenguaje y pensamiento articulan su relación. Podrían resumirse, a grandes rasgos, en tres posiciones: (1) Es el pensamiento el que da forma, ordena y estructura el andamiaje lingüístico; (2) El lenguaje articula el pensamiento; éste permite superar nuestras limitaciones naturales, así como potenciar, crear y estructurar nuevas formas de racionalidad, como pueden ser nuestras capacidades metarrepresentacionales; (3) El pensamiento y el lenguaje mantienen una relación de dependencia mutua en la que el lenguaje forma el pensamiento y éste al lenguaje.

Una de las disposiciones del pensamiento sobre la que se discute si precede al lenguaje o solo puede articularse mediante las capacidades lingüísticas es la del pensamiento contrafactual. Esta forma de racionalidad reflexiona sobre eventos sucedidos en el pasado y genera enunciados condicionales contrarios a los hechos mediante operadores lógicos del tipo «si...entonces»: «Si hubiese comprado el billete de lotería ahora sería rico», «si Messi hubiese pasado la pelota, el Barcelona hubiera ganado la Liga de Campeones». Pero esta forma de pensamiento opera también a un nivel más *simple* en el que se activan simultáneamente dos modelos de la realidad, el real y el hipotético, como sucede en los juegos de simulación. En estos juegos, la dependencia con el lenguaje es menos evidente o, incluso, innecesaria. Si situamos la discusión pensamiento-lenguaje en el terreno del PC podemos preguntarnos de forma análoga: ¿es necesario el lenguaje para que generemos PC? O bien, ¿es el acto de simular un mecanismo innato que implica el uso explícito de una forma de razonamiento contrafactual?

En este epígrafe defenderemos que el PC es producto de un largo desarrollo que se origina en los juegos de simulación y que culmina sobre los doce o trece años cuando se demuestra un uso maduro del PC, así como de ciertas competencias lingüísticas como los términos de actitud, pronombres personales y operadores lógicos. Además, el PC manipula representaciones con contenido conceptual y es una forma de pensamiento más débil que el causal, en tanto que las relaciones entre antecedentes y consecuentes son suficientes “dadas las circunstancias” (i.a, Mandel, Hilton y Castellani, 2005; Byrne 2005; Spellman, Kincannon y Stose, 2005; Epstein y Roese, 1997); atribuye como suficiente (condición que permite) que dado C, suceda X en una situación S, en relación de contingencia (De Jaegher, Di Paolo y Gallagher, 2010).

Pese a esta necesaria articulación lingüística, defenderemos que formas del PC surgen en los juegos de simulación, en donde el lenguaje aún es rudimentario o el sujeto que simula es incapaz de verbalizar acerca de aquello en lo que se está involucrando (Rafesteder, Schwitalla y Perner, 2012). El PC irá discurriendo desde un encuentro necesario con lo actual en los juegos de simulación (lo que denominamos comportamiento contrafactual) hasta que la adquisición del lenguaje y la maestría en ciertas capacidades lingüísticas que provoquen que esta forma del pensamiento pueda operar sobre lo no-actual. Por lo tanto,

en nuestra propuesta está implícito que el lenguaje es la herramienta por la cual se articula el pensamiento<sup>34</sup>.

La discusión sobre si necesitamos un uso competente de términos de actitud –como *desear*, *querer*, *temer*, etc. –pronombres personales y operadores lógicos es reciente (Rafetseder y Perner, 2010; Rafetseder, Schwitalla y Perner, 2012). Hasta el momento, las dos posiciones principales sobre cuándo se desarrollaba el PC se dividían entre aquellos que afirmaban que el razonamiento contrafactual era un hecho comprobado a los dos años de edad durante los juegos de simulación (Leslie, 1994; Perner, 1994), y los que, sin negar esto, sugerían que es un fenómeno que se manifiesta a la par que se adquiere el lenguaje (Dias y Harris, 1988, 1990; Byrne: 2005). Pese a la aparente continuidad, ambas formas de PC se estructuran de manera diferente. Cuando adquirimos habilidades lingüísticas el PC se hace independiente de lo actual: Es innecesario tener presente una situación concreta para poder solucionar una tarea contrafactual o pensar «qué hubiera sucedido si». Sin embargo, los juegos de simulación son dependientes de aquellos objetos que se tienen presente y, en principio, no es necesario una comprensión y un uso del lenguaje para realizarlos: los niños de dos años juegan sin saber explicar a qué juegan. Dividimos en dos las formas que puede adquirir el PC; de esta manera encontramos el comportamiento contrafactual en los juegos de simulación, en los que el lenguaje no es una condición y los procesos del PC propiamente dichos, que implican la manipulación de representaciones mentales. Pensamos que el comportamiento contrafactual en los juegos de simulación es una condición necesaria para el futuro desarrollo del PC. Supone el paso de lo actual a lo no-actual. Este paso no implica que el comportamiento contrafactual se pierda: éste permanece durante toda nuestra existencia en mayor o menor medida (por ejemplo, cuando actuamos, o representamos algo que sucedió ante los demás simulando que somos tal o cual).

Existe un fenómeno de similares características al del PC: la atribución de estados mentales, también conocida como teoría de la mente (ToM). Aunque en las propuestas tradicionales sobre la ToM (i.a Fodor, 1985 ; Crane, 2008) este mecanismo se presenta como nativista, en nuestra aproximación a la atribución de estados mentales defenderemos que (1) en la ToM y el PC es necesario activar de manera simultánea (al menos) dos modelos de la realidad, (2) son mecanismos de largo desarrollo, (3) aunque este desarrollo parece atender a ciertos hitos en edades concretas, no hay una relación necesaria entre edad y adquisición de habilidades, puesto que pueden ser aprendidos; Para justificar (3) nos apoyaremos en los descubrimientos de Peterson y Siegal (2000) que demuestran como sordos de nacimiento son capaces de desarrollar estos dispositivos cuando son introducidos en entornos comunicativos en donde se usan de manera competente términos de actitud u operadores lógicos.

De manera que podamos explicar estos fenómenos, se comenzará por aclarar en qué términos la atribución de estados mentales y el PC se relacionan. Continuaremos con los tres modelos de ontogenia del PC: 1) paralelo al desarrollo del aprendizaje del lenguaje (3-6 años), 2) es precoz y previo a la enseñanza escolar (18-24 meses); se demuestra durante los

---

<sup>34</sup> «Meaning is not something internal. It is not internal to me; it is not internal to the experts. Meaning depends on practice, in very much the way that the powers of the rook in chess depends on practice [...] It is a matter of being able to use a Word correctly (that is, of being able to participate in the practice) [...] To learn a language is to acquire a knowledge. But to a very great extent linguistic knowledge isn't knowledge that such and such is the case; rather, it is the acquisition of a set of abilities to use words and handle things. In a ranged cases, linguistic knowledge depends on our active engagement with our surroundings.» (Nöe, 2009: 90-91)

juegos de simulación, y 3) es tardío y forma parte de un largo proceso (12-14 años). A continuación, justificaremos nuestra posición sobre que el PC y la ToM son procesos de larga duración, independientes de una edad concreta, apoyándonos en cómo los sordos de nacimiento son capaces de superar los test de falsas creencias cuando aprenden a usar de manera competente ciertas capacidades del lenguaje. De esta manera, justificaremos nuestra disposición a pensar que es el lenguaje el que forma al pensamiento, y no al revés.

### 1.5.1 Pensamiento contrafactual y atribución de estados mentales.

La ToM se ha entendido tradicionalmente como un mecanismo nativista que permite la atribución de estados mentales. De este modo, para que se produzcan, serían necesarios dos modelos de la realidad que se activen de forma simultánea. Debido a esto y a que en el PC también es necesario activar dos modelos (el real y el hipotético), existen numerosas propuestas en las que se relaciona la ToM con el PC (i.a. Lillard, 2001; Guajardo y Turley-Ames, 2004; Perner *et al.*, 2009; Beck *et al.*, 2009, 2010; Guajardo, Parker, Turley-Ames, 2009). Además, se considera que el PC y la atribución de estados mentales están regulados por el mismo mecanismo cognitivo (función ejecutiva), dependen de demostrar maestría en el uso de expresiones que denoten actitud, y utilizan mecanismos metarrepresentacionales. Es por ello que se pensaron que los test de falsas creencias (FBT) demuestran también las capacidades contrafactuales. En cierta medida, parece que esto es así: aquel que no supera un FBT tampoco supera un test que esté orientado al PC. Es un todo o nada: pasar el FBT es pasar el test sobre contrafactuales y al revés. Es por ello que se estableció cierta relación de dependencia entre ToM y PC. Leslie (1994) incluso sugirió que el PC es una condición para la ToM.

Por lo general, la ToM se entiende como un mecanismo cognitivo a través del cual podemos acceder a los estados mentales de los demás, entre los que se incluyen los del sujeto que los sondea. De otro modo, así se atribuyen estados mentales (Baron-Cohen, Leslie y Fritch, 1985). De alguna manera, no literal, se *lee* la mente de los demás a través de sus acciones. Además, los defensores de la ToM como un mecanismo nativista (Fodor, 1985) añaden a ésta su carácter predictivo: si sabemos qué hay en la mente de tal o cual persona podemos saber qué es lo que va a hacer. Así, si Pedro lleva una cerveza en la mano se puede aventurar sin mucho espacio para el error que «Pedro quiere beber una cerveza»; si sabemos que Pedro quiere una cerveza adivinaremos que irá a por ella. Por tanto, toda ToM suele caracterizarse por ser abstracta, intelectualista, y centrada en las razones teóricas.

Esta posición ha recibido fuertes críticas (Gallagher, 2006; Hutto 2008). Para entender a los demás, una aproximación abstracta, que presupone tercera persona, no ayuda a explicar sus razones: un acercamiento en segunda persona debería ser lo adecuado. En este sentido, el carácter predictivo de la ToM fracasa. Conocer estados mentales no garantiza saber qué, cómo o de qué forma una persona hará algo. Y en el caso de que podamos predecirlo, no sería necesario un mecanismo de acceso a otras mentes. Además, el que sea altamente mentalista presupone la existencia de mentes con estados, lo cual es bastante cuestionable. Cabe añadir que pese a que toda ToM es distinta, aquellas en las que se enfatiza el uso teórico de la misma (como en la Teoría Teoría) pierden que la razón práctica sería, en todo caso, de mayor importancia si pretendemos entender sus estados mentales; los cuales, además, debería situarse no solo en la mente, sino en todo el cuerpo: gestos, expresiones de la emoción, movimientos, etc. Implicaría esto o bien ampliar el concepto de mente o bien

asumir de alguna forma la inexistencia de estados mentales más allá de lo lingüístico o lo descriptivo.

Por otra parte, las personas con algún tipo de autismo tienen problemas tanto para desarrollar adecuadamente respuestas a las tareas contrafactuales como para la atribución de estados mentales. Esto último tampoco supone una respuesta definitiva a la conexión que se da entre ambas, pero parece apuntar que, de alguna manera, el poder interpretar la mente de los demás y el PC guardan cierta relación –sea un *mindreading* nativista u cualquier otra posición que adoptemos al respecto por la que nos asomamos a la mente de los otros.

En nuestra propuesta sostenemos que durante los juegos de simulación se da un tipo de comportamiento contrafactual que carece de un lenguaje que dé cuenta de la actividad que se está llevando a cabo. Esto conlleva la pregunta: ¿Podría existir también una forma de ToM que opere sin la necesidad de poseer mecanismos lingüísticos, entre los que se incluyen los subpersonales como en el *mentales*? Si nos ceñimos a aquellos que defienden la Teoría Teoría como único modelo para una ToM, eso sería improbable: se necesita atribuir un estado mental –*simular*, por ejemplo –al sujeto que se observa para que ambos se involucran en una actividad. Sin embargo, nuevas aportaciones a la discusión han cuestionado la necesidad de poseer conceptos tales como *desear, querer, temer*, etc., para que alguien pueda involucrarse en una actividad conjunta o reconocer en las actitudes de lo demás sus intenciones (Gallagher, 2004; Gallagher y Povinelli, 2012; Hutto, 2008, 2007). Reaccionar ante los actos de los demás es una cuestión de reconocer y atribuir actitudes intencionales en lugar de generar y atribuir actitudes proposicionales. De esta manera, un niño puede participar en un juego de simulación sin necesidad de *leer la mente* de su pareja de juego –y así, formarse un modelo de la mente del otro –, basta con que el niño reconozca qué pretende su compañero mediante sus acciones. Tal vez, se debería ampliar el concepto de ToM para dar cuenta de esto, o bien, pensar que ésta no se da hasta adquirir maestría en conceptos sobre actitud; antes de que esto suceda, tal vez deberíamos utilizar términos como *teoría de la interacción* (Gallagher, 2004) para describir el fenómeno, pues reconocer las intenciones en los actos ajenos tiene mayor relación con las actitudes corporales que con *entrar* en la mente de los demás.

La controversia más profunda que subyace a la discusión se centra en las capacidades metarepresentacionales de la ToM o del PC: ¿surgen ambos mecanismos a edades tempranas debido a que son esencialmente metarepresentacionales? Nuestra propuesta se encamina a que el ser humano puede reconocer las intenciones de otro ser sin mecanismos específicamente metarepresentacionales en los que, además, el lenguaje juegue un papel mediador; niños con un lenguaje precario, o sin lenguaje, son capaces de continuar una tarea que se dejó inacabada un adulto –y en la que el adulto no le ha solicitado ayuda alguna (Tomasello, Carpenter, Call, Behne y Moll, 2005); incluso reaccionar sin saber explicar qué está haciendo o representárselo antes de abordar la tarea (Perner, 1994).

Aunque estas actitudes de los niños puedan explicarse si se argumenta que la metarepresentación es independiente del lenguaje, creemos que es el lenguaje, precisamente, el que permite acceder a un nivel metarepresentacional de la mente. Así, debemos diferenciar entre responder a actitudes intencionales y explicar algo conforme a razones usando actitudes proposicionales. Las actitudes intencionales –aquellas en las que el niño reconoce y reacciona acorde a la situación dada –no necesitan un contenido conceptual específico. En las actitudes proposicionales, en cambio, el contenido lingüístico explícito es necesario para comprender el conjunto de lo sucedido en tal o cual situación; es decir, explicar y comprender por qué alguien actuó conforme a razones. Si decimos «Juan

abandonó la fiesta porque fue insultado» explicamos de forma implícita que las razones por las que Juan se marchó incluyen «Juan cree que fue insultado» y «Juan desea que no le insulten». Las actitudes proposicionales implican contenido y condiciones de verdad; las actitudes intencionales se dirigen hacia las intenciones y no hacia proposiciones sobre otros agentes, por lo que sus términos son extensionales. Poseer actitudes proposicionales deviene de haber actuado y comprendido el mundo mediante actitudes intencionales (Hutto, 2008). De esta forma, defenderemos que en los juegos de simulación es innecesario tener un acceso proposicional a los estados mentales del otro. Basta con reconocer qué es aquello que ocurre para reaccionar de forma adecuada.

### 1.5.2 Pensamiento contrafactual entre los cuatro y los seis años.

La mayoría de los autores que sitúan la emergencia del PC paralela a la adquisición de lenguaje y a un uso consciente e intencionado de enunciados contrafactuales, coinciden en que a los seis años éste manifiesta signos de madurez (Dias y Harris, 1988, 1990; Byrne, 2005). Pese a ello, diversos experimentos tratan de adelantar su aparición hasta la franja entre los cuatro y cinco años (Riggs *et al.*, 1998; Guajardo y Turley-Ames, 2003), sirviéndose del argumento de que a estas edades los resultados de los test se superan con cierta estabilidad. A parte de esto, los conceptos que refieren a estados mentales comienzan a usarse de forma explícita a partir de los cuatro años (Clemens y Perner, 1994). La frontera de los tres años sigue siendo difícil de cruzar: allí los aciertos en las tareas contrafactuales se sitúan en unos parámetros en los que es difícil afirmar que se trate de algo más que azar.

Podemos exponer las dos posiciones –no necesariamente contrarias –sobre la emergencia del PC entre los 4-6 años: A) aquellos que consideran que es relevante la adquisición de lenguaje y, sobre todo, comprender qué sentido tienen los enunciados contrafactuales en un contexto determinado y B) aquellos que consideran que nuestra cognición regula los procesos de razonamiento contrafactuales mediante la función ejecutiva, con independencia de nuestras capacidades lingüísticas. Sea cual sea aquello a lo que se le otorgue mayor relevancia, estos autores detectan una relación entre el surgimiento del PC y la atribución de falsas creencias en los FBT. Esta relación de dependencia permite afirmar que tanto el lenguaje como la función ejecutiva regulan la producción de PC y la atribución de estados mentales.

Aunque en esta línea de investigación hay suficiente consenso sobre que el PC se da en esta franja de edad, (excepto en cuál aspecto es considerado como más relevante, si el cognitivo o el lingüístico) debemos señalar que ciertas emociones, que dependen de una relación contrafactual con el mundo, no se dan antes de determinadas edades. Esto podría sugerir que se necesita un proceso de maduración más largo para que todas las formas del PC estén presentes. Por ejemplo, la comprensión del remordimiento solo comienza a ser efectiva a partir de los nueve años (Ferrell, Guttentag y Gredlein, 2009). Es probable que las emociones relacionadas con lo contrafactual, como el alivio o la decepción, necesiten estar enmarcadas en contextos más amplios en los que sea adecuado entender, por ejemplo, qué es el remordimiento, por qué se debe sentir o cómo se estructura en una narración; el razonamiento contrafactual ayudaría a establecer cómo comenzó la emoción y, así, determinar qué es lo sucedido por el que se desencadenó la emoción. Sin embargo, si nos referimos a los conceptos que refieren a emociones sencillas (como la felicidad o la tristeza) éstos son aprendidos y usados con cierta rapidez.

Como hemos apuntado antes, existe una corriente en la investigación del PC que señala su relación con el desarrollo de la atribución de estados mentales (Guajardo y Ames, 2004;



Perner *et al.*, 2009; Beck *et al.*, 2009, 2010; Guajardo, Parker y Ames, 2009). Se consideraría que la ToM es un caso especial de PC, puesto que cuando atribuimos estados mentales involucramos el razonamiento contrafactual (Guajardo y Ames, 2004:55). Según esta premisa, si decimos que Max cree que la galleta está en esta jarra y no en esta otra, debemos sustituir aquello que sabemos sobre el mundo –en qué jarra se guarda la galleta –para atribuir a Max una creencia sobre dónde cree él que está, y, por tanto, predecir su comportamiento (dónde va a mirar). Esto supone mantener dos modelos sobre el mundo: el que conocemos y aquel que pensamos que es la creencia de Max. Es por esto que para demostrar esta relación entre PC y ToM se recurre al *test de falsas creencias* (FBT). Si un niño es capaz de atribuir falsas creencias a otra persona demostraría que éste tiene ciertas competencias tanto en PC como en ToM (Beck *et al.*, 2009; Drayton *et al.*, 2012); de otro modo, cuando un niño puede atribuir una creencia que no comparte otro ser, está considerando alternativas posibles a su realidad.

Los primeros test sobre falsas creencias de Wimmer y Perner (1983) tratan de demostrar cómo los niños poseen la capacidad de distinguir entre su modelo del mundo y el modelo del mundo de los demás; al superar el FBT el niño atribuye una falsa creencia que éste otro no comparte. Esto supone activar dos modelos sobre la realidad de forma simultánea. Por otra parte, las supuestas funciones predictivas de la ToM apoyan que los FBT sirven no solo para atribuir estados mentales sino para proyectar cuál va a ser el próximo movimiento de aquel al que se le atribuye un estado mental.

Los niños sometidos al test «wimmer-perner» son testigos de una escena en la que Max (un peluche) guarda una galleta en una de las jarras que tiene frente a él; una queda a la derecha del niño y otra a la izquierda; Max la deposita en la jarra de la izquierda. Mediante alguna excusa narrativa, Max debe abandonar la sala. Mientras esto sucede, un encargado del experimento (u otro personaje) que hasta el momento no había intervenido, decide cambiar la galleta de jarra. Cuando Max regresa se le pregunta al niño «¿Dónde buscará Max su galleta?»<sup>35</sup> Los mayores de tres años suelen superar el test señalando dónde mirará Max cuando vuelva, en lugar de dónde está la galleta en ese momento. Si Max cree que la galleta que guardó está en la caja roja, irá a la caja roja a buscarla. Si Max no actúa tal y como el niño espera, suelen expresarse sentimientos de desconcierto, nerviosismo o que se lance a buscar el objeto, en una clara actitud relacionada con que se ha incumplido sus expectativa (Baillargeon, 1986).

Como se ha indicado, el superar el FBT ha llevado a la conclusión de que el PC y el desarrollo de la ToM son paralelos, pues supone que el niño es capaz de mantener dos modelos de lo real de manera simultánea (el suyo y el de Max). Este tipo de descubrimientos ha provocado que se afirme que estas dos capacidades se desarrollan entre los dos y cinco años (Drayton *et al.*, 2012). Por otra parte, las supuestas funciones predictivas de la ToM apoyan que los FBT sirven no solo para atribuir estados mentales sino para proyectar cuál va a ser el próximo movimiento de Max. Si Max no actúa tal y

---

<sup>35</sup> La pregunta se consideró fundamental para pensar si el niño estaba atribuyendo falsas creencias. En ella se suele evitar, de forma específica, el verbo «cree». Aunque pueda resultar un tanto irónico dado el fin del experimento, el uso de otro verbo sobre la anticipación de la acción nos sugiere que el niño «cree» o «piensa que X cree que» con otro tipo de preguntas como la que hemos indicado. En Southgate, Senju y Csibra (2007:7-8) se critica de manera explícita el uso del *dónde* (*where*), pues puede confundir el dónde está en realidad la pelota con dónde cree que está la pelota el sujeto que observa el niño. Esto reforzaría su hipótesis de que si atendemos a los movimientos de los ojos y no a una respuesta verbal, los niños superarán el test en mayor número y a edades más tempranas.

como el niño espera, éste expresará sentimientos de desconcierto al incumplirse las expectativas.

Algunos estudios neurológicos señalan que el PC y la atribución de falsas creencias se alojan en el mismo lugar del cerebro, esto es, la corteza prefrontal (Beck *et al.*, 2009). Argumentan que esto debe ser así ya que si la corteza se daña, el PC y la ToM se deterioran o se imposibilita su desarrollo (McNamara, Durso, Brown y Lynch, 2012). Sin embargo, se han relacionado tantas tareas relacionadas con la emotividad y la toma de decisiones con la corteza prefrontal que, aunque podamos señalarlo como gestor de este tipo de actividades, poco o nada aclaran sobre qué es aquellos sobre lo que estamos tratando de exponer.

Se propone la función ejecutiva como reguladora del PC y de la ToM. Es ésta un sistema cognitivo teórico que «controla y maneja otros procesos cognitivos como la flexibilidad del pensamiento, planifica, integra y coordina la información» (Drayton *et al.*, 2012:534). Ésta posibilita y media entre el PC y la atribución de estados mentales (Beck *et al.*, 2009; Guajardo, Parker, Turley-Ames, 2009). Varios dispositivos relacionados con la función ejecutiva supervisarían esta relación. Estos son:

- a) *Control inhibitorio*, mediante el cual se consideraría aquello que es el caso oponiéndolo a aquello que podría ser el caso. El control inhibitorio evitaría que respondiésemos con lo que sabemos.
- b) *La memoria de trabajo* [working memory] permitiría tener presente dos modelos del mundo de forma simultánea,  $P \wedge Q$  ;  $\neg P \wedge \neg Q$ , etc.
- c) *La flexibilidad cognitiva*, importante a la hora de poder ir *cambiando* entre modelos sobre el mundo.

Resulta muy atractivo para esta reivindicación sobre que la función ejecutiva se encuentre en una fase madura alrededor de los seis años, pues coincide con la edad de eclosión del PC (Rafetseder *et al.*, 2012). En edades inferiores, entre tres y cinco años, el llamado «error realista», (también conocido como «perjuicio de la realidad») se produce con mayor frecuencia (Beck *et al.*, 2009; Southgate, Senju, Csibra, 2007). Este error consiste en que el niño es incapaz de responder con otra cosa que no sea aquello que conoce (como verdadero) sobre el mundo; su conocimiento sobre una situación interfiere con su habilidad para responder de forma adecuada. En un test «Wimmer-Perner», por ejemplo, el niño respondería de manera inadecuada al señalar la jarra en la que se encuentra la galleta en lugar de dónde Max cree que está. A partir de los seis años, los casos de «error realista» se reducen considerablemente en cualquier tipo de tarea contrafactual, así como en los distintos test relacionados con la atribución de estados mentales. Esto podría sugerir que, en realidad, lo que el niño consigue al superar un test contrafactual o de atribución de estados mentales es seleccionar la respuesta adecuada en lugar de que al acertar se haya producido en su interior una revolución conceptual (Southgate, Senju, Csibra, 2007).

Otro ejemplo que ahonda en esta cuestión sobre la relación ToM y PC es el caso de «HARRY» (Riggs *et al.*, 1998:76). La hipótesis que se maneja sostiene que si los niños entre tres y cuatro años aún tienen problemas a la hora de atribuir falsas creencias (para sí y para los demás) también deben tener problemas a la hora de resolver problemas contrafactuales explícitos. Este test parece demostrarlo.

Sally y Harry son una pareja. Harry, bombero de profesión, no se encuentra muy bien ese día, así que prefiere quedarse en la cama. Sally decide ir a por medicinas para Harry. Mientras tanto, Harry recibe una llamada desde la Oficina de Correos. Parece ser que hay

un fuego y se requiere su ayuda para apagarlo. Harry se levanta de la cama y va a la Oficina de Correos. En ese momento se le pregunta a los niños si Sally sabe dónde está Harry mediante la pregunta «¿Dónde piensa Sally que está Harry?» (se les corrige en caso de que fallen). Después, se procede con la pregunta contrafactual «Si no hubiese habido fuego, ¿dónde estaría Harry?».

Lo interesante del resultado del test reside no tanto en que los niños superen las cuestiones sino que aquel que falla la pregunta sobre atribución de falsas creencias también yerra en la contrafactual. No se dan casos en los que acierte una de ellas y falle la otra. Esto parece señalar que hay cierta relación entre ambas funciones. Por lo menos en tanto que una persona que falle en un FBT también fallará un test contrafactual.

Este tipo de test también trata de trabajar sobre la relación que hay entre la comprensión de lenguaje y el responder adecuadamente a las preguntas (Riggs *et al.*, 1998:76). Aunque sea posible que las respuestas estén reguladas por la función ejecutiva ¿podría darse el caso de que esta función opere sin que el lenguaje intervenga? Parece ser que no: a mayor grado de comprensión de los enunciados menor dificultad a la hora de superar una tarea, ya sean sobre PC o un FBT. La extracción de inferencias contrafactuales depende de la comprensión que tiene el niño sobre la narración dada. Así, algunos test planteados para comprobar las capacidades del niño con los contrafactuales «largos» y «cortos» —como en Geman y Nichols (2003)— demuestran que los niños con suficiente uso del lenguaje son capaces de elegir entre ambos indistintamente como el evento mutable que permitió que tal o cual sucediera (Riggs *et al.*, 2009). A edades más tempranas, en cambio, la balanza se desequilibra del lado de los «cortos». El dominio de los términos del lenguaje permite así reducir las diferencias entre los resultados de los test con independencia de la edad del que se enfrenta a la tarea (Ferrell, Guttentag y Gredlein, 2009; Guajardo, Parker y Turley-Ames, 2009).

Parece así demostrarse que aquel que controla y pasa los test contrafactuales puede hacer lo mismo con los relacionados con la atribución de estados mentales. Sin embargo, fallar en uno de los test supone errar en el otro, lo que parece sugerir que ambos dispositivos guardan un desarrollo a la par y están imbricados de alguna forma, ya sea mediante la función ejecutiva o el aprendizaje del uso y comprensión del lenguaje. Incluso, dado el carácter narrativo de estos test, podemos pensar que también permiten comprobar las competencias narrativas de los que tratan de superarlo (Gallagher, 2006) y sugerir que el pensamiento narrativo, PC y ToM guardan algún tipo de relación.

### **1.5.3 Desarrollo temprano (2-3 años)**

Si el comportamiento contrafactual en los juegos de simulación se puede concebir como una forma previa del PC, se puede argumentar que, al menos una forma del razonamiento contrafactual está operativa en niños de corta edad. Los juegos de simulación serían una muestra de que esto es posible, ya que en ellos se activan (al menos) dos modelos de la realidad y se actúa de tal forma que el modelo hipotético (representado mediante un objeto actual) en una situación fingida cause el mismo efecto que produciría el modelo sobre la realidad en una situación actual. En el primer año de vida puede activarse solo un modelo; será a partir del segundo año cuando el número de modelos que se pueden activar aumenten (Clemens y Perner, 1994; Perner, 1994; Weissberg y Gopnik, 2013). Esta activación de modelos múltiples sucede incluso si las capacidades metarrepresentacionales son deficientes (Zaitchick, 1990 y Perner, 1994), lo que demostraría que son innecesarias para simular.

Esta forma del PC se daría en niños preescolares, con rudimentarios conocimientos del lenguaje. Estos niños son capaces de involucrarse en juegos de simulación incluso sin ser capaces de verbalizar sobre aquello que están haciendo (Kavanaugh y Perner, 1999; Clements y Perner 1994; Garnaham y Perner, 2001; Baillargeon, Rose y He, 2012). Si el simular puede darse en edades tan tempranas, cabe cuestionar ciertas propuestas sobre qué es simular que impliquen «la transformación voluntaria del aquí y ahora» por otra que pudo ser (Garvey, 1990:82). Sea como fuere, en el simular debe darse al menos esta condición: Un ser que simula y una realidad sobre la que simular (Lillard, 2001). Queda en cuestión en el caso de los niños preescolares si es necesario que esta simulación esté guiada por representaciones mentales (como parece ser) que difieran de la realidad.

En Piaget encontramos que el niño sufre un cambio radical en sus encuentros con el mundo a partir de los dos años de edad. De un *puro* intercambio sensorio motor se comienza a pasar a un estado de intercambio simbólico que culminaría en los juegos en los que se finge o se simula –juegos que son profundamente simbólicos. De esta forma, en los niños surgen formas de razonamiento y pensamiento «sobre objetos y eventos que no están presentes» (Kavanaugh y Perner, 1999). Aunque se haya afirmado que el pretender pueda aparecer entre los 18 y 24 meses (Leslie, 1994), no será hasta los tres años de edad cuando comiencen a compartir este tipo de juegos, por lo general con adultos que ya comprenden el funcionamiento de los mecanismos de pretender. El niño parece incapaz de generar simulación por cuenta propia o en solitario sin haber participado en juegos de simulación con otras personas (Leslie, 1994:221). Además, cuando el niño comienza a simular por su cuenta, los juegos son menos complejos y ricos que si los lleva a cabo con un adulto que tenga experiencia en las maneras de la simulación (Kavanaugh y Perner, 1999).

Los juegos de simulación en los que se pretende algo siempre están relacionados con un tipo de imaginación sobre lo actual (online), pues para realizar el ejercicio de sustitución se necesita de un algo percibido en dónde se va a situar el modelo hipotético e imaginario (Bogdan, 2005). De este modo se simula que las bananas son teléfonos, los bolígrafos puñales y los tocones osos, esto es, utilizaría que facilita la sustitución (Walton, 1990, 2008). También, como es sabido, se puede fingir que se es Napoleón o un médico pasando consulta, pero este modelo de simulación necesita unas estructuras narrativas y lingüísticas demasiado complejas como para que se manifiesten a edades tempranas; difícilmente esta forma de simular se va a dar en niños menores de 5 o 6 años. En nuestro uso de simular nos referiremos a simulación *simple* en donde un objeto de la realidad presente es sustituido en un ejercicio de imaginación de tal modo que el niño pretenda producir el efecto que el objeto no-presente ejercería en el mundo. Además, el niño reconoce los dos modelos como realidades independientes. Cuando juega a cabalgar un caballo de madera no lo confunde con uno de verdad, se limita a emular mediante este artefacto la acción de cabalgar (Walton, 2008). Al pretender actuamos *como si* el caballo de madera me permitiese cabalgar, y no tanto que el caballo de madera sea un caballo real.

Que los objetos guarden ciertas relaciones de semejanza ayuda si se quiere iniciar un juego de simulación. Los caballos de juguete se parecen a caballos; es más sencillo que se reconozca en un juego de simulación que se llama por teléfono con una banana que con una hoja de papel; si se quiere simular un cuchillo se utilizará algo puntiagudo. Puede ser que así comenzase este tipo de actividad, por semejanza: los niños tratan de jugar con objetos que se parezcan con aquello que simulan. Pero no es una condición necesaria: mientras que la mimesis de acciones debe preservarse –no se simula la actividad de cazar del mismo modo que se simula una reunión para tomar el té –los objetos utilizados como

utilería en el juego pueden carecer de relación de semejanza. Así, un plátano puede ser una de las Tablas de la Ley o simularse seres humanos mediante palitos de los helados.

En un encuentro en el que se va a simular es usual comenzar introduciendo una cláusula lingüística que dé cuenta del inicio del proceso. Pues un juego de simulación es un proceso que se extiende en el tiempo; no podemos considerar el pretender solo como nombrar que el objeto  $P$  representa  $Q$ , sino que la finalidad de la simulación es emular los efectos de  $Q$  mediante  $P$  en una situación  $S$  que se extiende en el tiempo. Estas cláusulas lingüísticas adoptan formas del tipo «simulemos que P» o «finjo que P». «Finjamos que esos molinos son gigantes», o «la lluvia quema», o «estoy enfermo». De esta manera, se establece un pacto mediante el cual se marcan las reglas del juego de tal forma que los modelos del mundo representados en los objetos reales puedan ser así compartidos por los que juegan. Todos los molinos serán gigantes, si a alguien le cae agua simula que se quema, o tal o cual temblará de fiebre si se simula una enfermedad. Sin embargo, estas fórmulas carecen de sentido cuando se conduce un juego con un niño que no tiene contenido conceptual sobre aquello que pudiera significar o el uso de la palabra fingir. Es por ello que, en muchas ocasiones, este tipo de juegos se introducen con una frase que lo inicie (y, a su vez, lo impulse) en la que el simular sea implícito, como «¿quieres una taza de té?» si pretendemos iniciar un juego de *tomar el té* (Kavanaugh y Harris, 1999). Se libera al niño así de la carga de comprender el concepto fingir y permite reconocer el inicio del juego.

Es probable que el niño desconozca lo que es simular, pese a que si le entregamos un palito y le decimos que «debemos lavarnos los dientes» el niño simule el efecto del cepillado, incluso sin que le indiquemos que el palo es ahora un cepillo simulado. Es posible, incluso, que el niño, en los primeros encuentros con su interlocutor ni imite, ni comprenda lo que sucede. Pero, si entendemos el simular como una actividad que se extiende en el tiempo y mediante la cual se explota la información del entorno, el niño podrá reconocer lo que se le demanda, de forma rudimentaria –e.g. simular que se lava los dientes con un palito. Es bastante probable, además, que todos estos encuentros se hayan dado anteriormente, aunque solo sea por mera observación, y así se reproduzcan. Un niño coge una banana y reproduce lo que ha visto hacer a su padre cuando habla por teléfono. Pero esta actividad primordial no debería considerarse simular, pues el niño aún no tiene intención de ello; podría ser esto uno de los primeros pasos que encadenan este tipo de comportamiento de replicación con un comportamiento contrafactual de simulación: se reproducen comportamientos como modo de automatizar las formas y relaciones entre cuerpo, objetos y mundo.

Los juegos de simulación exigen la intención o voluntad de pretender. Si se es capaz de mantener dos modelos de la realidad y actuar mediante el hipotético como si se operasen cambios en el modelo sobre la realidad, parece inferirse que aquel que lo lleva a cabo tiene esa intención de simular el resultado de lo hipotético en la realidad *como si lo fuese*. Es por ello, que comprometerse en un juego de simulación implica, en principio, tener la intención de simular; las cláusulas del lenguaje que animan a iniciar un juego o especifican las reglas del mismo ayudan en este sentido, pues establece el terreno para que los contrayentes del pacto sepan a qué atenerse. Sin embargo, los niños tardan bastante en entender que la consciencia y el simular deben darse de forma conjunta. Entendemos que si un señor se quedó dormido de tal forma que parezca un perro no está simulando ser un perro, pues esta semejanza ha carecido de consciencia y voluntad; entre los 3 y 4 años los niños aprenden esta relación entre consciencia y simular; si detectan que no hay intención de simular, es que no se está haciendo. Pese a esto, no siempre consiguen comprender la relación y en situaciones complejas les cuesta diferenciar si el sujeto sobre el que se les

pregunta tiene o no la intención de simular algo. Por ejemplo, solo a los siete años comprenden sin error la relación que existe entre vigilia y estados mentales (Sobel, 2004); de esta manera si tienen que decidir sobre quién tiene estados mentales entre una persona despierta y otra dormida solo a partir de los siete años los resultados correctos son estables y generalizados<sup>36</sup>.

¿Debemos representarnos aquello que otra persona piensa para poder tener un encuentro en un juego de simulación? o, más bien ¿tratamos con algo más inmediato en el que la metarrepresentación es innecesaria?

Alan Leslie defendió la hipótesis de que la ToM surge de forma espontánea en edades tempranas (18 y 24 meses), y que los juegos de simulación se relacionan fuertemente con ello. Según su propuesta, al pretender nos posicionamos frente a una información entrante y, mediante procesos cognitivos, «computamos» aquello que se percibe del mundo –un plátano –por aquello que vamos a simular –un teléfono. A este ejercicio, se le denominaría desacoplamiento. Un desacoplamiento así entre el referente y el contenido de una palabra permite contradicciones que no aceptaríamos en la realidad como afirmar «la taza vacía está llena». Para Leslie, además, el pretender es un estado mental diferente a creer y desear. Estos tres estados componen la triada básica de los estados mentales y, se presume, es inherente al ser humano desde su nacimiento, con independencia de que si el niño ha adquirido ya competencia suficiente con el lenguaje como para comprender el concepto *deseo*, *creencia* o *pretender*; el computar implica, en principio, algún tipo de lenguaje interno o bien, un módulo específico que se ocupe de procesarlo.

El simular se convierte en un juego metarrepresentacional debido a que el niño interpreta o predice la mente de aquel que está proponiendo el juego. Esto solo puede pasar a partir de los dos años de edad cuando éste adquiere representaciones de segundo orden (Baron-Cohen, Leslie, Frith, 1985). Recordemos que según Leslie un niño no genera juegos de simulación hasta tiempo después de haber participado en ellos. Es por esto que los primeros encuentros con la simulación pasan por interpretar y representarse qué estados mentales sostiene tal o cual sujeto, y de esta manera interpretar qué pretende. Así un niño que observa a su madre mientras ella simula que una banana es un teléfono estaría representando el pensamiento de la madre en unos términos como «mamá pretende que la banana es un teléfono» –que sean personales o subpersonales resulta indiferente dada su explicación, aunque se intuye que funcionarían a nivel modular e inconsciente a la edad de dos años.

De esto se sigue, de manera equivocada, que el comportamiento de la madre que simula que su banana es un teléfono es «mínimamente interesante», pues lo importante en esta relación es aquello que el niño puede representarse sobre los estados mentales de la mamá (Leslie, 1984). Pero la actitud de la madre debe ser justo lo contrario, de máximo interés: el niño extrae las posibilidades de aquello que observa, y así, poder actuar en consecuencia. Además, cuando el niño ve a su madre simulando que la banana es un teléfono suele obviarse que este tipo de situaciones ya se han dado antes de alguna manera. Puede que esa simulación concreta (la banana como teléfono) sea novedosa; sin embargo, el niño ya habrá tenido encuentros con teléfonos verdaderos y actitudes de la madre hacia ese objeto de tal manera que, cuando esta simula que la banana es un teléfono, puede reconocer que ella está

---

<sup>36</sup> En Lillard (2001) se encuentra otro experimento que apoya la idea de aprendizaje tardío de la relación entre simular y atribución de intenciones. En este caso, se les pregunta a los niños si el Troll del puente que salta como un canguro simula. Los niños de 4 años lo superan en un 26% mientras que los de 5 en un 46%.

actuando como si tuviera la intención de hacer una llamada. Si se quiere involucrar en una actividad que se le proponga tiene mayor relevancia que reconozca y sea capaz de reaccionar ante actitudes intencionales, antes de que pueda elaborar actitudes proposicionales con contenido conceptual sobre estados mentales ajenos (o propios). Es por ello que la metarrepresentación es innecesaria en los juegos de simulación (Perner, 1994). Para poder interactuar en un juego de simulación, el niño no necesita representar de manera consciente o subpersonal la mente de la madre y así atribuir un estado mental tal que «mamá simula de la banana que es un teléfono».

A pesar de carecer de lenguaje, o de que éste sea rudimentario, existe cierto consenso sobre que los niños pueden anticipar acciones de las personas que observan sin necesidad de metarrepresentación (Clemens y Perner, 1994; Berguno y Bowler, 2004; Southgate, Senju y Csibra, 2007; De Jaegher, Di Paollo y Gallagher, 2010). Así en una variante pensada para esta eventualidad, los niños demuestran que se adelantan a la aparición de Max en un «Wimmer-Perner» cuando tienen veinticinco meses de edad. El niño, explícitamente, mira hacia la caja a la que Max irá a buscar la galleta; el niño de 15 meses se sorprende si Max va a donde está realmente la galleta tras haberla movido (Onishi y Baillargeon, 2005). El que adelante la aparición o incumpla sus expectativas parece responder a que el niño reconoce la actitud intencional de un sujeto según aquello que éste sabe sobre el mundo.

Se aprende a reconocer actitudes intencionales en los encuentros cara a cara con otras personas y en las regularidades del mundo. Es por ello que, cuando pretendemos reaccionar ante algo, el reconocer un gesto, un movimiento o el sentido de una acción depende en menor medida de atribuir estados mentales mediante el lenguaje. La atribución de estados mentales es algo que se dará con la adquisición del lenguaje complejo y su uso en conversaciones con usuarios competentes (Hutto, 2008, 1996), pese a que se pueda reconocer en una actitud un estado mental implícito.

Cabe preguntarse si el anticiparse o el encuentro y resolución de actividades puede explicarse fuera de la atribución de estados mentales mediante una ToM basada en la Teoría Teoría (Fodor, 2001). ¿Los niños infieren desde aquello que perciben hasta atribuir un estado mental o bien podría darse de otra forma? Gallagher y Povinelli (2012) proponen una alternativa denominada *percepción enactiva* [*enactive perception*]. De esta forma, las personas vemos en las acciones del otro *affordances* intersubjetivas a las que puedo responder.

La percepción enactiva se da cuando un niño de entre nueve y doce meses tiene ya la suficiente experiencia en encuentros con los demás, así como en actividades de atención y acción conjunta con otros humanos que actúan y responden de manera regular ante actividades concretas. Reconoce a los demás en términos pragmáticos, esto es, como un conjunto de posibilidades para su acción. En este sentido, el que pueda o no atribuir conscientemente estados mentales es innecesario para interactuar con los demás; también lo sería el metarrepresentar la situación. Al observar una prueba como la «Wimmer-Perner» se puede afirmar que «el niño espera una acción concreta, expectación formada debido a la familiarización con una situación en la que el agente ve o no ve algo.» (Gallagher y Povinelli, 2012:147). Si el niño observó que Max no ha visto donde esconde la galleta, espera que se comporte yendo a la caja donde vio que se guardaba; sino sucede esto, se produce la sorpresa debida a cierta violación de las expectativas. Este mismo comportamiento se ha comprobado también en algunos primates y parece lo suficientemente demostrado (Call y Tomasello, 2008; Tomasello, 2010; Seed y Tomasello, 2010).

Sea como fuere, el modelo enactivo, que sí evita las capacidad metarrepresentacional para explicar este tipo de fenómenos, no prohíbe explícitamente que el niño mantenga dos modelos sobre el mundo. En este sentido, las hipótesis enactivas, así como otras familias filosóficas y psicológicas afines, como la teoría ecológica o la cognición incorporada, también apoyarían que en esta variante del «Wimmer-Perner» se puedan encontrar indicios del razonamiento contrafactual sin necesidad de demostrar dominio del lenguaje. Otra cuestión es si la definición de modelo requiere un planteamiento computacional-representacional fuerte: en caso de ser así, chocaría con las propuestas enactivas; sin embargo es una cuestión que queda fuera de nuestras investigaciones, por el momento.

#### 1.5.4 Desarrollo tardío (12-14)

Esta última propuesta sitúa el desarrollo de resolución de tareas contrafactuales mediante una heurística propiamente contrafactual en la franja de edad ente los 12-14 años; antes, en lugar del PC, resolvemos estas tareas mediante *pensamiento causal básico* (BCR) (Rafetseder y Perner, 2010; Rafetseder, Schwitalla y Perner, 2012). (Para nuestros propósitos el BCR no se diferencia sustancialmente del RC). Esto significa que en la mayoría de los casos en donde se ha de responder una tarea contrafactual, los niños transforman los enunciados contrafactuales por otros condicionales de tipo causal. El RC se disfrazaría hábilmente así de PC. Para ello los niños usan su conocimiento sobre el mundo combinando los estados de cosas que se les presenta en un problema concreto. Trataremos de explicar estas afirmaciones mediante el ejemplo «CAROL» (Harris, German y Mills, 1996).

Carol, una niña, ha regresado a casa después de jugar en el parque. Carol tiene los zapatos sucios de barro. Cuando entra en casa, camina por el suelo limpio de la cocina. De esta forma, ella deja el suelo lleno de pisadas de barro a su paso. Se les pregunta a los niños «¿Si Carol se hubiese quitado los zapatos, seguiría el suelo sucio?» Los niños de 3 años contestan de forma correcta que «de no haberlos llevado el suelo estaría limpio» en un 75%, mientras que los de 4 alcanzan el 87% de acierto.<sup>37</sup>

¿Se puede afirmar sin lugar a dudas que el niño está usando el PC? Kavanaugh y Perner (1999) expresaron las mismas dudas sobre el resultado de sus investigaciones. Según Rafetseder y Perner (2010) los niños ante «CAROL» reestructuran la pregunta desde lo contrafactual a lo indicativo. De esta manera, se organiza el evento explicado de tal manera que puedan aplicarse leyes generales sobre aquello que conocen sobre el mundo. Esta es una forma de pensamiento fuerte que puede ser expresada mediante reglas generales sobre cómo suceden las cosas en la realidad. Así, los zapatos manchados son una condición que conduce necesariamente a que se ensucien los suelos limpios, pues los niños saben ya que lo que está manchado ensucia. Esta ley general basada en mecanismos de qué causa qué en el mundo, puede elaborarse de tal manera que se evite la implicación de cualquier elemento del caso concreto de «CAROL», como son sus zapatos o su cocina. Así, podría ser tanto «si Carol lleva los zapatos manchados entonces se ensuciará el suelo» como «si alguien lleva zapatos manchados estos ensuciarán cualquier suelo», o de forma general, «los zapatos manchados ensucian». Así, no solo puede obviar el estado actual de cosas y aludir a leyes generales sino que, más importante, se atiende a un único modelo sobre el mundo en lugar de a dos, como presupone el PC. En el PC la realidad no podría ser ignorada, sino que debe «permanecer activa» (Rafetseder y Perner, 2010: 134).

---

<sup>37</sup> En el test original de Wimmer, Perner y Leekam (1987), los resultados difieren considerablemente: 0% entre 3-4 años; 5-7% entre 4-6 años; 86% entre 6-9.



Si se pretende demostrar esto, es necesario presentar algún tipo de tarea contrafactual que obligue a los niños a tener presente ambos modelos del mundo y a no usar subterfugios por los que puedan utilizar solo uno. Para ello se plantea una variante a «CAROL» en la que se introduzca una premisa adicional de tal forma que la pregunta a responder pase a ser semifactual según los términos de Goodman (1983); esto es, una situación en la que el resultado ocurrirá del mismo modo *incluso si* una de las premisas no se diese. Para ello la historiase modifica de la manera que sigue: Carol y su hermano han estado por el parque y vuelven a casa con los zapatos manchados. Entran en casa por la cocina y el suelo limpio se ensucia. Si Carol se hubiera quitado los zapatos, ¿cómo estaría el suelo, sucio o limpio? En este caso, la respuesta «limpio» sería incorrecta puesto que el hermano también tiene los zapatos sucios. Al estar planteado en estos términos, el niño no puede obviar la realidad para trasladarla a un único modelo general en donde «quitarse los zapatos mantiene los suelos limpios», o algo por el estilo; de esta manera, se podría tratar de discriminar si el niño ha utilizado un razonamiento de PC, o bien un RC. Según los resultados obtenidos en este experimento, así como en otros que presentan dificultades similares, los niños responden de manera errónea en mayor medida ante estas tareas semifactuales que ante las contrafactuales.

Si realizamos el test con adultos los resultados deberían cambiar de manera drástica en caso de que esto sea solo un problema de menores de 12 años. En el experimento «CAROL» un 98% de los niños aciertan la cuestión (tal y como predijeron Harris y Kavanaugh). En cambio, en la variante semifactual solo un 64% pasan el test; por el contrario, en los mayores de 12 años y los adultos las respuestas acertadas en ambos test van a la par: ambos grupos superar siempre el test. Esto implica que el número de aciertos aumenta conforme nos acercamos a los doce años. Es significativo señalar que un 64% no es un resultado tan pobre y podría ser considerado como algo más que simple azar, pero supone una diferencia de casi un 30% a la baja con respecto al «CAROL» contrafactual; debería esto servir para señalar que antes de los doce años aún persisten los errores en este tipo de test y el PC podría ser aún inmaduro.

Este mismo déficit se detecta en los casos de emociones generadas por contrafactuales: el niño necesita una edad más adulta para poder comprender la relación entre eventos y emociones complejas (Ferrel, Guttentag, Gredlein, 2009) pues exige de él algo más que una simple relación causal entre acontecimientos. Entender el alivio, el remordimiento o la decepción necesita de un evento concreto del mundo y el establecer leyes causales se demuestra insuficiente para explicarlos. Algo que se da generalmente sobre los ocho o nueve años. Es por ello que los niños fallan el test de Byrne (2007) sobre emociones generadas por contrafactuales. Los niños, en estos casos, o bien desconocen lo que se les demanda o sus respuestas son distintos a las de los adultos: eligen a uno u otro indistintamente como aquel que tiene más remordimiento.

La necesidad del PC de estar anclado al mundo deviene de este juego entre los dos modelos de la realidad y las interacciones que se producen o pudieron producirse entre ellos. Para formar RC, saber que los líquidos mojan es suficiente para formar un único modelo mediante el cual podamos explicar que si un abrigo está mojado es porque un líquido le cayó encima; llovió, algo lo regó o una persona torpe le derramó termo de café, esto es indiferente, en principio, en la elaboración del modelo. Es más, se sabe que los líquidos mojan incluso sin que exista nada concreto que mojar. En definitiva, la forma deductiva de razonamiento. Sin embargo, qué pudo haberse hecho para evitar que el abrigo se mojase es fundamental en el modelo contrafactual. Para ello necesitamos un abrigo y una situación en la que se mojara. Si usamos un proceso causal la respuesta sobre qué hacer

para evitar el resultado la próxima vez es extraña, pues si los líquidos mojan, para que no se moje solo debo evitar el líquido. Pero usar esta resolución de problemas cuando es tu abrigo concreto el que se ha mojado resulta un sinsentido —«para que no se moje se debe evitar que se moje». Si aplicamos un razonamiento contrafactual se actuará para prevenir en el futuro de manera diferente según sea aquello que sucedió: salir a la calle con un paraguas, permanecer lejos de los aspersores del parque o apartarse cuando  $x$  lleve un termo de café; según sea aquello que lo produjo, accionará una respuesta diferente, incluso aunque tengamos leyes generales del tipo «los líquidos mojan».

### 1.5.5 El pensamiento contrafactual como proceso (de aprendizaje).

La aportación de Rafetseder y Perner radica en presentar el PC como un proceso que se extiende desde el simular hasta los doce años. Adquirir ciertas capacidades lingüísticas es determinante para que comprendamos las expresiones y demandas de los enunciados contrafactuales, de tal modo que podamos reaccionar e involucrarnos en actividades en donde sea preciso utilizar el PC. Así sucede con la atribución de estados mentales. Por tanto, cuanto mayor es el dominio del uso de los términos de actitud o de los operadores lógicos, mayor es, en principio, nuestra capacidad para operar el PC o la ToM.

Las actitudes proposicionales y los enunciados contrafactuales pueden aprenderse cuando manejemos los términos de forma adecuada. Esto es algo que lleva tiempo y numerosos encuentros cara a cara con otras personas que hacen un uso adecuado de éstos términos y operadores (Nöe, 2009).<sup>38</sup> Pero, ¿existe una relación entre la edad y la capacidad de adquirir esa maestría? Según algunas investigaciones, aunque la edad pueda ser un condicionante para que algunas actividades del pensamiento puedan manifestarse con todo su potencial, ésta no es un determinante en ciertos casos: los encuentros con otras personas son las que permiten esa maestría (Peterson y Siegal, 2000; Woolfe, Want y Segal, 2002; Nöe, 2009, Gallagher y Povinelli, 2012).

Hasta el momento, existe cierto consenso acerca de que los autistas son incapaces de superar un FBT, sea cual sea su edad y tampoco aprenden cómo hacerlo (Baron-Coen, Leslie y Frith, 1985; Perner *et al.*, 2004). Los autistas, además, también tienen problemas con los juegos de simulación.<sup>39</sup> Esto no es un problema que tenga que ver con un teórico nivel de inteligencia, pues estos mismos estudios confirman que niños no-autistas de distintas posiciones sociales, aprendizajes y culturas superan los FBT; así sucede también con las personas con Síndrome de Down o, incluso, aquellos que tienen desórdenes con el

---

<sup>38</sup> «Meaning is not something internal. It is not internal to me; it is not internal to the experts. Meaning depends on practice, in very much the way that the powers of the rook in chess depends on practice [...] It is a matter of being able to use a word correctly (that is, of being able to participate in the practice) [...] To learn a language is to acquire a knowledge. But to a very great extent linguistic knowledge isn't knowledge that such and such is the case; rather, it is the acquisition of a set of abilities to use words and handle things. In a ranged cases, linguistic knowledge depends on our active engagement with our surroundings.» (Nöe, 2009: 90-91). «El lenguaje nos permite un inmenso avance para la comprensión de otras mentes: No solo porque las demás también las tengan sino porque las expresiones en nuestras transacciones con los demás» (Bruner, 2001:72).

<sup>39</sup> Por lo menos, esto sucede en aquellos que responden al paradigma del autismo: «A diagnosis of autism entails a triad of impairments in (1) imagination (2) spoken language ability and (3) social relatedness. (...) A child with autism is likely remain socially aloof from family members, to have to few linguistic skills (...) and Little imagination to appreciate another person's imaginery or false belief's» (Peterson y Siegal, 2000). Puede que cualquier pretension al respecto que esté disconforme con esta definición considere viciado cualquier resultado de test; con cierta razón, por otra parte.

lenguaje (Peterson y Siegal, 2000). La hipótesis que se sostiene sobre por qué fallan en los FBT y en los juegos de simular sería porque «el entender una creencia está basado en simular (...) Imaginar el mundo contrafactualmente como parecería desde la perspectiva del creyente» (Perner *et al.*, 2004:180). Apuntaría esto más a un déficit contrafactual que a uno representacional (Riggs *et al.*, 1998), pues se ha comprobado suficientemente de manera empírica que los autistas tienen serios problemas para activar o imaginar más de una perspectiva, evento o situación (Hutto, 2008:196).

Puede que la metodología no haya sido la adecuada o que superar un FBT no sea, específicamente, una señal de que se tiene o carece de ToM (Prior, Brownyn y Squires, 1990; Gallagher, 2004). Pese a estas objeciones, prevalece el consenso de que los autistas son incapaces de atribuir creencias.

Se puede sugerir que la cognición de los autistas debe funcionar de forma distinta al resto, y que el lenguaje no está involucrado, pues muchos autistas lo poseen y lo usan en estructuras complejas semántico-pragmáticas. Por lo tanto, parece que lo que falla es algún dispositivo con el que se nace, dedicado a procesar aquello relacionado con la atribución de estados mentales. Sin embargo, hay otro caso similar al de los autistas en tanto que son incapaces de superar un FBT o simular, que apunta a que esta hipótesis está equivocada: Los sordos de nacimiento que viven en familias que carecen de un lenguaje con el que ambas partes puedan establecer comunicación. Estas personas, que tienen su cognición intacta, salvo lo relacionado con la audición, deberían estar capacitadas para superar un FBT. Sin embargo, esto no sucede y el error es sistemático. Existe consenso en que no es un problema cognitivo porque niños nacidos sordos en entornos donde logran comunicarse con los cuidadores superan sin dificultad los FBT. Por tanto, no podemos sostener que la ToM esté dañada en unos casos y en otros no; que se fallen los test en aquellos entornos faltos de comunicación denota que hay una relación intrínseca entre el lenguaje y atribuir adecuadamente estados mentales.

Se puede mantener una posición escéptica al respecto y señalar que una buena manera de comprobar esta relación sería introducir a los niños sordos de nacimiento en entornos donde fluya la comunicación para ver qué sucede: Si los niños aprenden el lenguaje y comienzan a superar los FBT reforzaríamos de manera contundente esta relación lenguaje-ToM. Según Peterson y Siegal (2000), esto sucede. Cuando los sordos aprenden a comunicarse y se introducen en entornos donde se habla sobre estados mentales, los sordos comienzan a superar los FBT. Demostraría esto, además, que la adquisición de ToM no es algo que siga unas pautas de edad determinada, sino que puede aprenderse en el momento en el que el lenguaje y su dominio se abren paso como herramientas para el pensamiento. El estar en una comunidad permite a los niños poder aprender acerca de las perspectivas de los demás y representárselas desde distintos puntos de vista (Guajardo, Parker y Turley-Ames, 2009).

Podrá argumentarse que, debido a que la comunicación era deficitaria, el que no se superaran los FBT tiene que ver con el hecho de que no se les explicase correctamente cómo hacerlo. Si bien esto pudiera tener sentido, es incorrecto: los test que se aplicaron a estas personas trataron de que fuesen poco dependientes del lenguaje, de tal forma que los investigadores pudieron comunicarse con aquellos que iban a responder al test. Los resultados se repetían y los niños en entornos comunicativos seguían superando en mayor medida los test. Las habilidades relacionadas con el simular, el PC propiamente dicho y la atribución de estados mentales solo son desarrolladas por estas personas cuando se

relacionan con otras personas o acceden a narrativas donde se habla sobre gente que actúan conforme a razones.

Entonces, ¿debemos afirmar que la ToM es un mecanismo nativista? En cierta medida, se puede argumentar, la evolución presionó para que reconozcamos ciertas actitudes intencionales, basadas en regularidades (pues para poder extraerlas o incorporarlas desde un nicho informacional necesitamos que se produzcan de siempre igual manera). Si bien no necesitamos pensar en términos intelectualistas para correr al observar una amenaza –de hecho, resulta bastante poco adaptativo –necesitamos haber incorporado a las funciones de nuestro organismo aquello que es peligroso, basándonos en regularidades del entorno. Es por ello que alguien no necesita ser consciente de todo el proceso de comenzar a correr cuando ve a un oso si ha tenido encuentros con osos. Como podrá observarse en este ejemplo, que representemos también aquello que el oso tiene en mente es innecesario para que corramos. Si lanza un alarido y se abalanza a por nosotros es suficiente para emprender la huida. Es por ello que, más que una teoría sobre las mentes de los demás, estemos ante una reacción provocada por nuestra capacidad de extraer *affordances* dado un entorno determinado; y entre ellas, las actitudes intencionales. Un nombre más adecuado podría ser el que propuso Shaun Gallagher (2004) de *teoría de la interacción* [*interaction theory*].

Sin embargo, para una ToM que implica procesos tan complejos como atribuir creencias y deseos mediante proposiciones o si se pretende explicar cómo tal o cual persona actuó conforme a razones, se debe poseer un dominio más que suficiente del lenguaje si queremos ser acertados. Debe entenderse dónde y en qué contextos se usan palabras como *querer* o *desear* y, después, desarrollar ciertas capacidades narrativas que hilen estas creencias y deseos de manera que expliquen y ayuden a comprender las acciones de los demás. Todo esto lo aprendemos en entornos en donde se usan estas palabras. Los estados mentales son peligrosos pues «te los pueden contagiar tus hermanos» (Perner, Ruffman y Leekam, 1994); las familias, los cuidadores, pero también los cuentos de hadas o cualquier tipo de narración donde se hable de personas que actúen conforme a razones nos ayudan a rellenar los huecos del contenido proposicional.<sup>40</sup> Reaccionar al entorno dadas unas regularidades

---

<sup>40</sup>Daniel Hutto (2007,2008) utiliza el término Hipótesis de la Práctica Narrativa (HPN) para explicar este fenómeno. Se adquiere el contenido de estas expresiones en el encuentro directo con narraciones sobre personas que actúan conforme a razones. No todos los cuentos son narraciones de ToM, «o narrativas en las que las personas se comporta como personas» (Goldie, 2004: 115). No todo relato habla sobre estado mentales o sirve a este propósito: las instrucciones de una cafetera quedarían fuera de la HPN. Pero un cuento como el de Caperucita Roja es un buen ejemplo de lo que Hutto puede considerar una narrativa que ayuda a reconocer, comprender y atribuir estados mentales a los demás.

«Little Red Riding Hood *learns* from the woodcutter that her grandmother is sick. She *wants* to make her grandmother feel better [she is nice, caring child], and she *thinks* that the basket of treats will help, so she brings such a basket through the Woods to her grandmother's house [beliefs and desire lead to actions]. When she arrives there, she *sees* the Wolf in her grandmother's bed, but she falsely *believes* that the Wolf is her grandmother [appearances can be deceiving]. When she *realizes* it is a Wolf, she is *frightened* and runs away, because she *knows* wolves can hurt people. The Wolf, who indeed *wants* to eat her, leaps out of the bed and runs after her trying to catch her.» (Lillard 1997, 268; el énfasis es de Hutto).

Al respecto, en Bruner (2001:76) encontramos un argumento que comparte intereses con el de Hutto y refuerza los argumentos de éste último: «Los relatos definen la gama de personajes ortodoxos, los ambientes en los cuales actúan, las acciones que son permisible y comprensibles. Brindan un mapa de los roles y los mundos posibles en los cuales la acción, el pensamiento y la definición del *self* son permisibles (o deseables)»

incorporadas responde a reconocer actitudes intencionales, las cuales, en principio, son carentes de contenido.

El caso del PC respondería durante su desarrollo a estas mismas particularidades. De una forma de actuar reactiva en los juegos de simulación, en los que solo con un rudimentario uso del lenguaje los niños comienzan a desacoplar aquello que perciben de lo que imaginan, hasta pasar por un proceso de maduración del PC donde se evita el uso de un único modelo que explique la realidad de un suceso. Dado esto, parece que no necesitamos exponernos a historias o encuentros en los que se hable de lo contrafactual de forma explícita como en el caso de la ToM. Sin embargo, que se necesite un dominio de las actitudes intencionales así como que ciertos elementos del mundo se relacionan de forma causal o contrafactual denota proceso de aprendizaje que no puede ser circunscrito a una edad concreta. Este desarrollo-aprendizaje pasa por esa adquisición de lenguaje y su dominio en los encuentros cara a cara con otras personas que usen y manejen estos términos.

### **1.5.6 Algunas propuestas para futuras investigaciones.**

Como hemos tratado de exponer, el PC y la ToM son procesos que, pese a que pudieran darse como mecanismos nativistas –cosa que ponemos en duda, son fruto de un largo proceso en el que las interacciones cara a cara con los demás determinan su uso y su forma. Mecanismos que se desarrollan gracias y mediante el lenguaje. Pese a ello dejamos abierta la posibilidad de que ciertas formas de la ToM o el PC surjan incluso con un control rudimentario del lenguaje. Esta discusión se engloba en aquella pregunta que hacíamos sobre si es necesaria la metarrepresentación para simular o reaccionar antes las intenciones de los demás. Aunque tenemos serias razones para pensar que la metarrepresentación no es necesaria, este trabajo dejó en cuestión si activar dos modelos de la realidad puede darse si seguimos una propuesta como la enactivo.

Se afirmó antes que la propuesta de Perner (1994) sobre los dos modelos en el simular (o cuando se reconocen intenciones) no contradice las hipótesis enactivistas. Se podría decir que ¿cabe un modelo como el hipotético en propuestas como la enactivista o la teoría de la interacción? Aunque quedemos lejos de dar una respuesta definitiva a esta cuestión en este trabajo, nos gustaría concluir con las algún apunte al respecto. Si seguimos los argumentos de Gallagher (2004) y Hutto (2008) éstos señalan a que un acercamiento enactivista al PC puede ser posible; tal vez solo sea necesario un adecuado planteamiento de los términos de tal forma que se ponga en común aquello que estas propuestas defienden. Utilizando el peso que otorga Perner la situación, podemos pensar en la percepción como activar el modelo real, mientras que de las *affordances* del entorno surgirían los modelos hipotéticos.

Para Perner, al activar el niño los dos modelos sobre la realidad utilizaría algunos elementos del entorno más alguna comprensión del deseo (pese a desconocer el concepto de creencia de los otros), de tal modo que pueda reconocer aquello que está sucediendo. Según Gallagher, debemos extender el concepto situación hasta el de entorno; por otra parte, el sujeto que percibe es, a su vez, un agente de acciones intencionales, lo que le permitiría reconocer intenciones en los demás y explica que active dos modelos aunque permanezca solo como observador (aquello que percibe y el hipotético). Además, esto nos permitiría alejarnos de la idea de que el sujeto debe adquirir una perspectiva de tercera persona para explicar estos fenómenos; una comprensión de las interacciones intersubjetivas en segunda persona bastaría. De esta forma, si un niño percibe a su madre con una banana podría

reconocer la posibilidad desde el entorno de su uso como teléfono en esa situación concreta, incluso aunque no participe en el juego de la madre y se limite a observar sus acciones. Así también, el niño que observa el «wimmer-perner» puede adelantarse a la aparición de Max, aunque solo observe, pues puede reconocer en el comportamiento de Max aquellas intenciones que suceden en un entorno determinado dadas unas circunstancias concretas pese a que éste sepa que la galleta se encuentra en un recipiente distinto.

## 2. LA UCRONÍA COMO FORMA CONTRAFACTUAL DE LA IMAGINACIÓN HISTÓRICA.

---

«El punto de mira de la física es la explicación causal; el de la sociología, una comprensión de propósito y significado. [...] Esta es la razón por la que la física opera con generalizaciones inductivas, mientras que la sociología solo puede operar mediante la *imaginación comprensiva*.»

(Popper, 2008 :34-35)

En este capítulo trataremos la relación entre el pensamiento contrafactual (PC) y la imaginación histórica (IH). Además, el artefacto narrativo que amplía el PC al que llamamos ucronía, sirve como herramienta si la IH pretende explicar sucesos de la H(h)istoria. Se planteará que la IH y el PC son dos funciones diferentes de la imaginación que guardan parecidos razonables cuando se quiere establecer, ordenar, explicar o comprender secuencias de eventos sobre el pasado. Para elaborar aquello que debió ocurrir en la historia, la IH recurre al PC y establece hipótesis sobre lo que debió suceder dado lo que pudo haber sucedido desde la información de que se dispone sobre los acontecimientos de la H(h)istoria. En ambos casos se utilizan narraciones como andamiajes [*scaffoldings*] para la explotación y elaboración de la información del entorno y así ampliar las capacidades de la imaginación. El historiador acaba por ampliar el uso de la IH en sus escritos sobre la historia, mientras que la ucronía cumple esta función con el PC. Dada esta relación entre IH y PC, la ucronía se presenta como una forma contrafactual de la IH. La ucronía, además, puede ser una importante herramienta metodológica en la historiografía y no solo marginarse como una disciplina específica —el caso de la historia contrafactual. Pospondremos esta última propuesta al capítulo tercero.

Una ucronía es un artefacto narrativo que amplía el PC. La ucronía carece de sentido sin su forma artefactual —debe ser narrada para que se le pueda considerar como tal, pues su función como narración es comunicar algo a alguien (Currie, 2010)<sup>41</sup>. Este artefacto permite desarrollar las implicaciones que el cambio de un resultado en una cadena de eventos pudo haber tenido para la Historia (como marco general en el que los seres humanos nos encuadramos) y en la historia (la experiencia vital individual). Dadas las profundas imbricaciones entre los niveles macro y microhistórico en el PC, al usar el término H(h)istoria trataremos de aunar ambas dimensiones.

\*\*\*

---

<sup>41</sup> Según Currie (2010:xvii) «Narratives are intentional-communicative artefacts; intentionally fashioned devices of representation that work by manifesting the communicative intention of their makers». El contenido de la narración sería la historia [story]. La narración se convierte en un artefacto para comunicar esa historia a alguien (p.1). «The book [...] is a representational artefact; it is something made for the purpose of telling a story, and it does so by being a representation of the story's events and characters» (p.5). Si bien es cierto que no toda narración tiene la función de ser comunicada sino que puede serlo potencialmente (Goldie, 2012), la ucronía debe cumplir esta condición que Currie expone.

El PC se utiliza para explorar qué hubiese sucedido si tal o cual resultado no se hubiese dado en la H(h)istoria. Sin embargo, como todo ejercicio de imaginación racional, es limitado. Por lo general, el PC examina una cadena de eventos, atribuye una causa suficiente por la cuál el resultado hubiese diferido –causa que, además, se considera que significa al resto de sucesos, dado que el PC contribuye al *sentido de un comienzo* –y propone cuál pudo haber sido el resultado alternativo<sup>42</sup>. De hecho, el PC puede elaborar una narración desde estas premisas sobre el cambio de resultado en las que se explore qué pudo ir ocurriendo desde el nuevo resultado –«si hubiera hecho caso a mi madre, ahora no estaría en la cárcel. Hubiera ido a la universidad y estudiado para banquero. De esta manera, sería más difícil que me pillasen robando». Sin embargo, la imaginación tiene déficits.

Así como existen *calculadoras humanas* capaces de realizar cualquier tipo de cálculo sin ayuda artefactual, también pudiera darse el caso de que alguien pudiera construir narraciones con el PC tan complejas como *Guerra y Paz* sin necesidad de reducir el coste cognitivo mediante el uso de dispositivos externos (Sterelny, 2010). Pero estos casos de *computadoras humanas* son excepcionales –si aceptamos su existencia sin cuestionarla. El PC necesita ampliarse mediante dispositivos preparados para la comunicación en donde poder llevar a cabo sus narraciones –libros, películas, cómics, etc. –dada la cantidad de información que puede ser explotada. De esta manera se desarrolla una compleja y rica narración sobre las implicaciones que un nuevo resultado pudo suponer en una cadena de eventos. La ucronía, así, se convierte en un vehículo para la comunicación del PC, y, a su vez, permite ampliarlo mediante el uso de dispositivos externos que *alivian* la carga cognitiva que supone mantener en la memoria de trabajo la información que se pretende explotar y elaborar.

Este capítulo se desarrollará de la siguiente forma. Partiremos con una explicación sobre qué es una ucronía y de qué manera se puede crear una. Continuaremos desgranando de forma más precisa qué significa ampliar el PC mediante la ucronía antes de que establezcamos la relación que existen entre esta función de la imaginación y la IH. Finalizaremos el capítulo con un repaso a la historia cultural del término ucronía.

## 2.1 La ucronía.

El artefacto mediante el que se amplía el PC se le denomina ucronía. Esta tiene un carácter narrativo como el PC pero, al contrario que éste, su función es comunicativa (Currie, 2010); esto es, tiene como fin el comunicar algo que refiere a hipótesis sobre lo que pudo haber ocurrido en el pasado. El PC es narrable pero es innecesario que se verbalice –puede tenerse, por así decirlo, un monólogo interno sin necesidad de ser comunicado. No toda narración tiene función comunicativa, tan solo cada narración es potencialmente comunicable (Goldie, 2012). La ucronía responde a una pregunta contrafactual sobre la H(h)istoria y desarrolla cómo pudieron darse los acontecimientos hipotéticos derivados del cambio de un resultado en una cadena de eventos. Además, ya que, de forma más o menos explícita, la respuesta a la pregunta apunta a nuestro presente actual, podemos determinar si lo hipotético presenta un mundo al alza o a la baja (Markman *et al.*, 1995, 2005, 2006). La ucronía narra los acontecimientos que pudieron suceder desde el momento de inflexión, pasando por el nuevo resultado y continuando con las consecuencias de este cambio en la H(h)istoria. Esta narración, por tanto, puede extenderse tanto como se quiera desde el momento de inflexión y servir, así, como comparativa al alza o a la baja en referencia al presente de aquel que produce la ucronía.

---

<sup>42</sup> Al respecto, nos referimos al capítulo primero para una mejor explicación de lo que se propone.



La pregunta contrafactual que subyace a la ucronía suele ser del tipo «¿Qué hubiera pasado si?» No hay ucronía sin pregunta, pero tampoco sin respuesta. Ambas partes forman un todo que cohesionan el relato.

El artefacto ucronía –texto, comic, film, etc. –no tiene que explicitar la pregunta. Ésta permanecerá presente de algún modo en el desarrollo de la narración, pues resulta constituyente. La pregunta solo resulta necesaria en la promoción del producto: las sinopsis de contraportada o similares suelen situar y explicar al potencial consumidor que se enfrenta a un relato sobre una realidad alternativa derivada del cambio de resultado de algún momento de la Historia.

Dado que la pregunta contrafactual que da pie a la ucronía es parte constitutiva debe estar *bien formulada*. Esto requiere que la pregunta refiera a algo que pudo ser posible (dados los acontecimientos que sucedieron en la H(h)istoria). Así, podría estar bien formulada una pregunta que sugiriese «¿qué hubiera pasado si Napoleón hubiese decidido no invadir la Península Ibérica?» pero no otra que tratase de responder «¿qué hubiese pasado si Napoleón hubiera podido volar?», pues los hombres del XIX no volaban y Napoleón era un ejemplo de hombre del XIX. La pregunta tiene la misma categoría en este segundo ejemplo que si dijésemos «¿qué hubiera sucedido si Napoleón pudiese disparar rayos nucleares por los ojos?» Aunque debemos reconocer el interés que nos suscita la respuesta a esta pregunta (tal vez por el exceso de *cultura pop*) la pregunta queda, obviamente, al otro lado de la frontera de la imaginación: la fantasía juega aquí un papel fundamental y, por tanto, debemos decir que está mal formulada en términos de ucronía.

Se debe reconocer que en algunos casos la frontera entre el PC y mera fantasía es mucho más difusa de lo que nos gustaría, pero ¿una pregunta bien formulada puede tener unas premisas fantasiosas sobre hechos que jamás ocurrieron? Debemos responder de forma negativa. La pregunta debe partir de la creencia de que es posible de algún modo que lo que allí se plantea se hubiese dado.

También estaría mal formulada para una respuesta reflexiva y que pueda desarrollarse una pregunta como «¿si hubiera ganado la Guerra Civil la República viviríamos en un mundo mejor?» pues invita solo a afirmar o negar en una especie de juicio de valor aquello que se plantea. La ucronía desarrolla las preguntas, no se limita a las asociaciones entre eventos; es por esto que la pregunta es pertinente para el PC pero insustancial para sostener una ucronía.

Los *freikorps* –grupos paramilitares alemanes que se formaron tras la I Guerra Mundial –fundamentaron su existencia bajo la premisa de «¿qué hubiera pasado si hubiésemos ganado la Primera Guerra Mundial?» Sin embargo, para desarrollarla, las premisas de las que partían o bien eran falsas o bien eran delirios que consideraban como verdades pues, afirmaban, tenían creencias justificadas. Para ellos, el perder la guerra se debió la puñalada por la espalda que los grupos judíos y el estado les dio. Podrá observarse que el error se encuentra en una mala atribución de causas, siendo el antisemitismo consecuencia de estas atribuciones. Cabe preguntarse si el PC falla ahí en su tarea de atribución de causas en el ejercicio de la IH –dado que son incapaces de una reconstrucción objetiva de los acontecimientos históricos. Trataremos el ejemplo de los *freikorps* en el apéndice al capítulo tercero.

El PC y, en consecuencia, la ucronía, mantienen una relación necesariamente contrafactual con el mundo. A diferencia de otros artefactos con intención comunicativa como una novela, la ucronía necesita que haya una conexión con el mundo para poder crearse. La H(h)istoria es ese momento de conexión entre lo que sucedió y lo que pudo haber sucedido. Es imprescindible que haya ocurrido tal o cual cosa para poder hacer una ucronía, mientras que la novela, incluso si está situada en un contexto naturalista, realista o si pretende ser una novela histórica, no necesita ese contacto con lo real que es imprescindible en la ucronía. Cuidado: no hablamos de la interpretación de un hecho –i.e. ¿por qué los alemanes invadieron Polonia en 1936? –si no solo del hecho –i.e. es un hecho-en-la-historia que los alemanes invadieron Polonia en el 1936.

Pero, ¿qué hay de la respuesta a esa pregunta contrafactual sobre la H(h)istoria? Así como la pregunta contrafactual se dirige a ciertas condiciones que permitieron el resultado, la respuesta debe ser pensada como una entre muchas posibilidades, aunque no infinitas. Dado que la historia en su ejercicio contrafactual puede ser pensada como un antídoto contra posiciones deterministas en la historiografía, podría resultar un tanto paradójico que aquello que se plantee como alternativa fuese la única posible. Sustituir el determinismo por algo contrafactualmente necesario es como afirmar que la H(h)istoria funciona como el juego del Blackjack, en el que solo se puede pasar o seguir. Cuando se selecciona un momento de inflexión se realiza porque se cree que es allí donde se abrieron un abanico de posibilidades; en algunos se percibirán menos posibilidades, en otras más y en otras se creará que lo sucedido era inevitable. Pero aprehender que ahí, en esa inflexión, comenzó todo, debería implicar también pensar que lo sucedido a partir de ese momento sufre de los mismos problemas y contingencias que los eventos que en realidad sucedieron.

La respuesta exige apropiarse de la pregunta contrafactual. No se trata exclusivamente de realizar un cálculo matemático, sino que, como aquel que plantea una utopía, piense el mundo hipotético bajo los términos de la respuesta que se da a una situación de la historia. Al hacerse cargo de la pregunta, el sujeto se observa como un sujeto en la historia. Su vida, su existencia, no se limita en exclusiva a su entorno, sino que los macro-eventos y sus micro-eventos se desarrollan en un tablero mucho más grande que el de las limitaciones territoriales.

Si de algún modo alguien se está planteando «¿qué hubiera pasado si los romanos hubiesen permanecido trescientos años más en la Península Ibérica?», no está solo tratando de argumentar sobre cómo esto hubiese afectado a la economía de la región, por ejemplo, sino que está desarrollando esas hipotéticas consecuencias de la economía rural romana (en la ucronía) hasta un hipotético presente en el que este sujeto es observador de los cambios que se hubieran producido de haber sido la Historia de esta manera. Plantearse este tipo de preguntas tiene una estrecha relación con la persona que la está profiriendo. Aunque estas preferencias pudieran tener un carácter científico, el mismo hecho de plantear una ucronía revelará la conexión entre el macro-evento y los micro-eventos de la historia: el sujeto se percibe como el actor en un todo colectivo en el que lo grande influye en lo pequeño y lo pequeño ejerce cambios en lo macro-histórico, aunque estos tengan que ser explicados a través de comportamientos estocásticos. Implicarse con la pregunta, como seres en la historia, es parte del juego de la ucronía.

En conclusión, la respuesta a la pregunta contrafactual que da pie a la ucronía debe ser un proceso reflexivo que debe tratar de desarrollar aquello a lo que esta pregunta refiere. La respuesta, por lo general, implica comparar aquello que se desarrolla como realidad alternativa con aquella en la que la persona que la hace está viviendo. Esto significa que se

exige cierto compromiso al que la realiza –social, político, moral, etc., pues describir un universo alternativo mediante contrafactuals nunca puede ser neutro –esto es, debe ser o al alza o a la baja como condición. Articular una narración ucrónica exige posicionarse con respecto a la realidad en la que se vive. Incluso en casos de semifactualidad –asumir que incluso aunque P no se hubiera dado Q pasaría de igual modo –el agente que procede con la narración se retrata mediante la ucronía.

## 2.2 Construir una ucronía.

Supongamos que se quiere crear un artefacto-ucronía. ¿Podríamos plantear condiciones necesarias para ello?

Un agente A está realizando una ucronía si y solo si.

- (1) Existir la intención por parte del agente.
- (2) Mediante el uso del PC establece un punto de inflexión.
- (3) Plantear la pregunta contrafactual desde el punto de inflexión.
- (4) Narra y desarrolla las consecuencias de que el resultado Q se diese en lugar de P en la H(h)istoria.

Las condiciones (2), (3) y (4) han sido tratadas de una forma u otra en otros momentos de este trabajo. En (2), nos referimos al punto 1.4.1.3 donde detallamos de forma más amplia el asunto sobre la necesidad de establecer un momento de inflexión para activar el PC. Sobre (3), en el punto 2.1 tratamos cómo plantear una pregunta bien formulada que permita desarrollar la narración desde el punto de inflexión. En cuanto a la condición (4), nos referimos a realizar de forma efectiva la ucronía, esto es, proceder a su narración en un artefacto con función comunicativa.

En cuanto a (1) el autor de la ucronía debe tener la intención de hacerla. Esta forma de prescripción elimina cierto tipo de anomalías como pudiera ser alguna literatura prospectiva que al no verse cumplida su visión futura del mundo se trasforma a nuestros ojos en ucronía. De este modo el film *2001* de Stanley Kubrick realizada en 1968 o el libro *1984* de George Orwell, escrito en 1952, no se plantearon como ucronías. El que los hechos planteados no se diesen no las transforma en ucronías. Sería un tremendo error anunciar canónicamente como ucronía algo que se proyectó al futuro simplemente porque se especificó un año concreto.

La literatura prospectiva, pese a la resistencia de algunos críticos, no trata de ser profética, sino de analizar su presente desde otra perspectiva, aunque en ese *presente* se trate sobre temas universales como la condición humana, la libertad, el conocimiento, etc. Si consideramos que *2001* es una ucronía debemos incluir entre ellas a *La regenta* de Leopoldo Alas «Clarín», aquí y ahora. *La regenta*, sitúa su acción en una especie de distopía moderna (El Oviedo de Clarín como Vetusta) en un tiempo concreto de la historia de España (1874), pero en el que suceden cosas que no pasaron. Una distopía, ucrónica, como *1984*. Además, deberíamos añadir que Clarín sitúa diez años antes de la publicación de la novela los hechos que se narran, con lo cual él ya sabía que los hechos no habían sucedido. Pero, aparte de la *boutade*, no tendría sentido que incluyéramos a *La regenta* como ucronía pues correremos dos peligros, expandir demasiado el concepto a prácticamente toda la literatura, y que, posiblemente, el jugar con las posibilidades en la historia quedaba un poco lejos de los deseos del autor. Si la categoría es demasiado laxa entonces toda forma artística es utópica

–pues está situada en un lugar que no existe –y ucrónica –pues está situada fuera nuestra temporalidad. Clarín no hizo una ucronía porque *no quería hacer una ucronía*, simplemente.

¿Un autor podría hacer una ucronía sin proponérselo? Deberíamos defender, en principio, que esto no puede ser así, dado que la ucronía es ampliar el PC. Pero, en efecto, nada parece impedir que tal o cual obra sea considerada por los espectadores como tal. A parte de lo que aquí se argumenta poco más tenemos que añadir. El control sobre lo que se interpreta de una obra queda fuera de los márgenes del actuación del autor una vez está terminada y en proceso de distribución. Aunque defendamos aquí que *2001* no puede ser una ucronía, nada impide que, mediante algún tipo de exégesis, pueda ser utilizada como ejemplo de aquello que podía haber ocurrido si el ser humano hubiera hecho tal o cual cosa. De todas las maneras, aquí evitamos discutir sobre quién tiene el derecho de llamar ucronía a una obra, si el autor o el(los) receptor(es). El tema de ese epígrafe trata de resolver cómo realizar una ucronía desde el punto de vista del artesano que desea llevarla a cabo. Las consideraciones posteriores sobre el artefacto se escapan en cierta medida a este estudio. Nuestro punto seguirá tratando de defender que para realizar una ucronía debe existir la intención de hacerla por parte del que va a llevarla a cabo.

Sin embargo puede darse, por lo menos, una excepción. Aunque no se explicita en ningún lugar de la obra la intención de relatar una ucronía, el hecho de utilizar la IH apoyándose en el PC puede llevar a que un relato se convierta en la expresión de las creencias y deseos de una persona sobre qué pudiera haber ocurrido de cambiar cierto resultado. Esto es, supongamos que en un ejercicio de imaginación sobre la historia se recurre constantemente a la idea de que si se hubiera hecho P le seguiría Q y, en consecuencia, Q es algo que podría haberse evitado o provocado. En ese relato, cuando pretenden explicarse los eventos estructurantes de la H(h)istoria que han sido reconstruidos mediante la IH, estos están seriamente condicionados por lo contrafactual. En este caso, el PC en forma de ucronía, opera de manera oblicua en la elaboración de un relato histórico –el caso de los freikorps en el apéndice al capítulo 3 es un ejemplo de este tipo de ucronía.

Antes de continuar con este esbozo de relación entre PC e IH que aquí señalamos, debemos explicar a qué nos estamos refiriendo cuando se afirma que la ucronía amplía el PC.

### **2.3 Ampliar el PC mediante la ucronía.**

Las ucronías presentan mundos diferentes basados en cambios en eventos de la H(h)istoria. Suponen una visión especular del mundo que conocemos, lo que permite comparar y emitir juicios de valor basados en hipótesis sobre cómo pudieron haber sucedido las cosas. La ucronía no es diferente del PC en sus formas de articular el pasado, sino que ésta es un artefacto narrativo consecuencia de ampliar las limitaciones del PC –y, por extensión, de la imaginación.

Cuando se dijo que el PC tiene un carácter limitado (Roese y Olsen, 1997), pretendíamos decir que su objetivo se ciñe, en principio, a la relación entre el resultado hipotético y aquello que se niega como evento sucedido en una expresión de tipo contrafactual. Se dice: «Si hubiese estudiado habría aprobado el examen» y queda así establecida una relación entre sucesos –sea esta o no una relación de causación. Pero, como puede apreciarse, la estructura temporal del evento se limita al momento que va desde aquello que se considera cómo empezó la relación y la forma en la que se resuelva. Es cierto que podría añadirse

elementos a la expresión del tipo «y ahora sería un reputado ingeniero», sin embargo la estructura del enunciado deja fuera múltiples implicaciones que existirían entre *aprobar el examen* y *ser un reputado ingeniero* que tuvieran para el presente del sujeto que lo anuncia. Es más, el hecho de añadir que en el momento de la enunciación sería un ingeniero de prestigio implica que ha pasado el suficiente tiempo entre el examen y el presente como para poder llegar a realizar esa afirmación –un estudiante recién suspendido jamás plantearía un problema de este tipo.

Entonces, ¿qué sucedió entre el examen y un presente que se considera a la baja? ¿Se posee la capacidad de seguir profiriendo enunciados que elaboren una narración que hile el examen exitoso con un presente hipotético de éxito? Por supuesto. Elaborar una narración mediante el PC –como cualquier otro ejercicio de pensamiento narrativo –siempre permitiría añadir nuevos elementos al servicio de justificar la afirmación de que el presente sería mejor de haber aprobado ese examen. Además, el PC, como sentido de un comienzo apunta a un lugar situado en un espacio y tiempo concreto de la existencia de una persona que se señala como aquel donde empezó todo. Sin embargo, podrá apreciarse que nuestra capacidad narrativa para añadir detalles que sean probables (por tanto, producto de la imaginación), tiene un límite. Es por ello que la ucronía es un artefacto narrativo necesario si se desea indagar con mayor detalle en afirmaciones como «Si hubiese escuchado a mi madre de niño, ahora no estaría en prisión». Se trata de exponer razones que se creen justificadas para afirmar que pudo haberse dado la situación hipotética en ausencia o presencia de tal o cual condición, y, en el caso de la ucronía, desarrollar las consecuencias de que el resultado hubiese diferido.

Nuestras capacidades narrativas, pese a que puedan parecer ilimitadas, no lo son. En ello entran algunas variables como es el hecho de que nuestra forma de recordar el pasado se basa en poder olvidar detalles, eventos y demás. La carga de los dispositivos mentales que utilizamos para reconstruir el pasado o adelantar el futuro trata de ser mínima.

El relato *Funes el memorioso* de Borges (2005) es un ejemplo sobre la sobrecarga de los dispositivos de memoria. Funes es capaz de recordar con absoluto detalle todo lo que ha sucedido, y esto tiene dos consecuencias, la sobrecarga de experiencias y la imposibilidad de olvidar; la muerte le sobreviene atrapado en el pasado. Una de las características del recuerdo, paradójicamente, es nuestra capacidad para el olvido. Por ejemplo, si se desea contar una estancia en París que duró un año, no solo la educación o ciertos pactos comunicativos nos llevan a ser específicos con lo que narramos, sino que, en realidad, nuestra memoria destaca aquello relevante que pueda conducir la narración de tal forma que dé cuenta de lo sucedido (Goldie, 2012).

Reconstruir un día específico puede servir como secuencia paradigmática de lo ocurrido en el año. «Me levantaba temprano. Salía a correr. Pasaba unas horas en la biblioteca investigando y en la medida de lo posible quedaba con los amigos que allí hice». Aunque la historia deja fuera muchos detalles, puede servir para entender cómo fue aquellos días en París. Seguro que ni todos los días corrió, ni salió con los amigos, ni fue a la biblioteca, pero recrea aquello que pudo suceder. Que la estancia en París fuese de un año o solo de un par de semanas, no influye en exceso para crear secuencias paradigmáticas. Describir un paseo al supermercado, como narración, tampoco escapa de este tipo de articulación del pasado. Cuando el PC establece relaciones entre lo hipotético y lo sucedido de forma limitada supone un menor coste en el uso de los recursos del pensamiento.

Supongamos que queremos contar algo con unos detalles tan específicos como en la novela *Guerra y Paz*: ¿Seríamos capaces de mantener en el pensamiento toda la novela sin el uso de dispositivos externos que nos permitan descargar coste cognitivo y ampliar nuestro pensamiento? La respuesta debería ser negativa. Es cierto que sé contar qué sucede en *Guerra y Paz* (su trama) pero no narrar *Guerra y Paz* palabra por palabra. Pero nos referimos al proceso de creación y no a que alguien –o algo –pudiese tener la capacidad de aprender de memoria el relato de Tolstoi y declamarlo, como se afirma que sucedía con los cantos de Homero en la Grecia clásica. Hay un acuerdo al respecto sobre que la introducción de artefactos como el papel han tenido una importancia decisiva en el desarrollo intelectual del ser humano (Olson, 1998); la filosofía tal y como la conocemos sería impensable sin artefactos en los que pueda depositarse aquello que se quiere razonar. No solo porque se conviertan en depósitos de memoria para futuras generaciones, sino para aquel que ejerce como filósofo, ampliar su pensamiento pasa por el uso del lápiz y del papel. Un astrofísico, por ejemplo, sería incapaz de llevar a cabo dificultosas operaciones de cálculo sin la ayuda de calculadoras u ordenadores. No se trata tanto aquello que Andy Clark denominó ampliar el pensamiento [*extended mind*] (Clark, 2011), sino que para explotar la información de la disponemos en nuestros nichos culturales usamos dispositivos externos que nos liberan recursos cognitivos (Sterelny, 2010). En este caso, el formato en el que volcamos la narración podría ser interpretado como una forma de ampliar la mente, sin embargo, la narración en sí es un andamiaje de la cognición en el proceso de explotación de la información del mundo<sup>43</sup>.

La ucronía posee así dos dimensiones. Un aspecto relacionado con la construcción de narraciones –en el que las estructuras narrativas actúan como andamiajes para soportar el peso del cálculo racional sobre las hipótesis sobre el pasado –y otro que implica que la ucronía solo adquiere su potencial como artefacto –en consecuencia, implica convertirlo en un depósito de los cálculos sobre las hipótesis del pasado. La unión de ambas dimensiones permiten al PC ampliar su capacidad en los procesos internos como requieren la metarrepresentación, la heurística o la atribución de causas. De esta manera se pueden

---

<sup>43</sup>En este trabajo no hay espacio para entrar en la discusión que puede encontrarse en Clark (2011) o Sterelny (2010), *inter alia*. ¿Es el pensamiento ampliado o está sujeto a andamiajes cuando interaccionamos con los objetos? En el modelo de Clark-Chalmers son los recursos de los nichos informacionales los que permiten ampliar y mejorar el pensamiento. En los modelos más activos ante los entornos en los que habitamos, consistirían en fabricar nichos epistémicos. Si bien en Clark la idea de adaptarse al medio es la saliente, en el otro modelo, sin que por ello se niegue la adaptación, se presenta la idea de que somos nosotros los que adaptamos los nichos. El manejar sutiles piezas informacionales del entorno permite esta mejora mientras que se rechaza la idea de que nacemos con la capacidad de poder utilizarlas sin levantar andamios cognitivos previos –esto es, adaptando el medio a nuestros intereses. El aprendizaje social sería uno de estos ejemplos de adaptación epistémica del entorno (Sterelny, 2010:470). La cognición, de esta manera, no solo se limita a elementos internos sino que es completamente necesario que nos apoyemos en elementos externos que permitan que se desarrolle. Si algo externo apoya la cognición de igual forma que pudiera hacerlo algo interno, primero, la distinción entre interno y externo se difumina y, segundo, implica que la cognición es algo que supera los límites del cerebro. Por tanto la hipótesis del andamiaje del pensamiento [*Scaffolding mind*] propone que las capacidades humanas dependen y han sido transformadas por los recursos medioambientales; la hipótesis de la mente extendida propone que los sistemas cognitivos del ser humano incluyen componentes externos (Sterelny, 2010: 472). Como puede observarse, dirimir la discusión queda lejos de nuestros propósitos, aunque debemos señalar su existencia y que, en cierta medida, puede afectar a ciertas propuestas de este capítulo. Por nuestra parte consideramos esa doble dimensión de la ucronía: su soporte permite ampliar el pensamiento en el sentido de Clark, pero las narraciones como forma de explotar la información de nuestros nichos donde habitamos sirven como andamiaje para el pensamiento.

desarrollar estas narraciones sobre lo que no sucedió o, como veremos, servir de apoyo a la IH en sus tareas de reconstrucción de secuencias de eventos en la historia.

Las hipótesis que el PC lanza sobre lo que podía haber ocurrido pueden sufrir una seria dificultad escéptica. Si aquello que se dice pudo ocurrir, de hecho, no ocurrió, ¿cómo podemos saber que estamos utilizando la imaginación o somos víctimas de nuestra fantasía? Se afirmó que esta propuesta escéptica, en efecto, supone un serio inconveniente si pretendemos afirmar que  $p$  es verdadero en un mundo posible y tratamos justificar esas condiciones de verdad. Sin embargo, para nuestros propósitos esto tiene una relevancia relativa. Como apuntamos, la imaginación es una facultad de cálculo racional. La imaginación contrafactual actúa de igual forma pero tiene en cuenta las posibilidades que pudieron suceder atendiendo a lo sucedido. Estas posibilidades pueden ser objetivas o subjetivas en mayor o menor grado. La imaginación contrafactual utiliza y explota la información que conoce sobre el mundo de forma activa para generar enunciados de posibilidad en el futuro o sobre lo que pudo haber ocurrido.

En Byrne (2005) la imaginación contrafactual tiende a eliminar aquellas posibilidades que, directamente, considera falsas –sea esto objetiva o subjetivamente falso. Consideramos que no es necesario que alguien crea falso algo para que lo elimine como posibilidad sino que se dejan de juzgar como probables aquellas que se perciben como improbables dada la experiencia que se tiene sobre cómo suceden las cosas en mundo. Pero esto no es así siempre y deja entrever que aquellas personas que piensan como verdaderas improbabilidades puedan estar fantaseando. El error debe poder ser considerado como adecuado sin desmerecer el trabajo de cálculo racional –incluso aunque se crea, como aquí sugerimos, que todo cálculo racional tiene un alto componente emocional difícilmente evitable. La delgada línea entre la imaginación y la fantasía debe mucho a la experiencia sobre el mundo en nuestros encuentros cara a cara con éste.

La pregunta que se sigue es, si la ucronía permite explorar aquello que no ocurrió y amplía la narración rellenando los huecos que separan ese mundo alternativo del que conocemos, ¿podemos afirmar que se sigue imaginando o, por el contrario, a medida que nos alejamos del momento de inflexión estamos deslizándonos sutilmente desde la posibilidad a la fantasía? De nuevo, si afrontamos este debate bajo la presión de las condiciones de verdad dejamos fuera aquello que en realidad es importante en este trabajo, es decir, la realidad psicológica del razonamiento contrafactual y el peso que este tiene en la toma de decisiones, así como herramienta de comprensión y explicación de la realidad.

La pregunta tampoco es insustancial: en efecto, conforme nos alejamos del punto de inflexión y se generen cadenas de eventos, el mundo que pudiera ser descrito distaría tanto del nuestro que todo lo que suceda allí pudiera sugerir que es producto de la fantasía. Pero esta pregunta debe ser enfrentada desde otra posición: La ucronía, como artefacto narrativo se regirá en cierta medida por criterios de narratividad, por tanto ¿cómo puede ser de relevancia científica?

El historiador Hayden White planteó el mismo problema en la historiografía y fue atacado con la misma pregunta sobre en qué medida puede ser científico algo que se asemeja a la ficción. ¿Cómo puede ser una narración sobre la Historia verdadera, pues afirma White que todo trabajo sobre el pasado adopta la forma de un relato? y si aceptamos que es una narración, ¿cuál es su valor científico? Si la ucronía es una narración y se acerca a lo que podría ser aquello que popularmente se entiende como una narración –i.e. una novela –el criterio de verdad, aunque pueda ser importante según qué tipo de afirmaciones se hagan,

queda desbordado por otros criterios como son los de coherencia, relevancia y plausibilidad. Recurrir a criterios de verdad para valorar una novela se presenta como irrelevante. Por ejemplo, la diferencia entre fantasía y ciencia ficción entre géneros se sustenta en lo posible o imaginable dadas aquello que conocemos sobre el mundo. Decimos que *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) es ciencia ficción porque lo que allí se muestra es concebible dado aquello que sabemos sobre el mundo; por el contrario, *El señor de los anillos* es fantasía porque en nuestra realidad no existen hobbits, elfos o la Tierra Media. Pero una vez situados en qué territorio nos movemos, se valorará el contenido siguiendo estos criterios de coherencia y plausibilidad, al que se debería añadir el de relevancia. Lo que convierte en problemática a la ucronía, así como a la historiografía en general con respecto a otro tipo de narraciones –si exceptuamos, tal vez, la novela histórica –es que debe partir de hechos ocurridos en el mundo como condición *sine qua non*.

## 2.4 La imaginación histórica

«[La obra histórica es] una estructura verbal en la forma de discurso en prosa narrativa. Las historias (y también las filosofías de la historia) combinan cierta cantidad de “datos”, conceptos teóricos para “explicar” esos datos, y una estructura narrativa para presentarlos como la representación de conjuntos de acontecimientos que supuestamente ocurrieron en tiempos pasados. Yo sostengo que además tienen un contenido estructural profundo que es en general de naturaleza poética y lingüística».

-Hayden White, *Metahistoria* (p.9)

Si la historiografía pretende ser una ciencia necesita, entre otras cosas, un adecuado método para el estudio del objeto que pretende abordar. Esta metodología debe afrontar varios problemas fundamentales como que los eventos ocurridos en la Historia no pueden ser repetidos en laboratorio, lo que dificultaría extraer leyes generales de los eventos del pasado y servir esta como ciencia prospectiva. Además, aunque el historiógrafo pueda haber sido testigo de los eventos que relatará, lo más habitual es que se refiera a sucesos del pasado en los que estuvo ausente; la forma de asomarse al pasado es oblicua en el mejor de los casos: los archivos que se conservan sobre los sucesos. Pero existe otro escollo (y que no es exclusivo de aquel que se dedica a la historiografía): Debe tratar de reconstruir lo que sucedió no solo según cómo muestran los documentos, sino mediante inferencias que quedan más allá de la fuente documental; entre estas cosas, las intenciones de los agentes involucrados, que suelen quedar fuera de los registros.

Si sumamos a la dificultad de extraer leyes, el acceso a los sucesos a través de documentos y la imposibilidad de poseer una idea clara de las intenciones de los sujetos de la historia, debemos añadir que los hechos, eventos, sucesos y demás, que sucedieron son una miasma inconexa en el peor de los casos y, en el mejor, un caos con débiles implicaciones entre sí. Es por esto que el trabajo del historiador parte de la compilación de estos eventos para tratar de dar orden y sentido a hechos que en apariencia no los tienen. Este es un trabajo profundo que implica el uso de la imaginación.

Aunque no es del todo correcto afirmar que antes del siglo xix las formas de historiografía se limitaban a contar historias sobre el pasado de tal forma que sirvieran a propósitos pedagógicos, mitológicos o políticos –siguiendo las formas de la retórica –resulta acertado pensar que será a partir del xix cuando se centren los esfuerzos en tratar a la Historia como



una ciencia a la altura de las ciencias de la naturaleza. La Historia podría ser como la física. Es también el siglo en donde el término Historia se carga con el significado actual.

Tal vez esta historia de David Foster Wallace (2009) ilustre lo que sucedió con la historiografía. Dos peces nadan en el mar hablando sobre sus cotidianidades. Un pez adulto se cruza con ellos y les pregunta jovial «Eh, chicos ¿cómo está hoy el agua?» Los dos peces se miran entre ellos y uno le dice al otro «¿Qué demonios es el agua?». En el siglo XIX comienza a pensarse la historiografía en estos términos. La Historia es el medio en el que vivimos y al que se le había prestado una atención secundaria. El ser humano vive en la Historia y es consecuencia de ella. Las distintas vicisitudes de una nación, de un pueblo, de un continente o de los individuos son posibles gracias a que estos tienen historias en común –un tiempo, culturas, lenguas, ilusiones, imaginarios, etc. compartidos. Esto es, todo tiene una historia y esta historia es una condición de un modo u otro del estado actual del individuo, nación, pueblo, etc.

Comienza también a pensarse que existe una fuerza misteriosa pero explorable que es la Historia Universal que debe regirse por algún tipo de ley. Esta fuerza está por encima de los seres humanos y determina nuestras acciones en mayor o menor medida. Además, esta Historia Universal no es tan incluyente como podría parecer: subirse al carro de la Historia implicaba ciertas condiciones que los pueblos debían cumplir, como ajustarse a ciertas formas de cultura, denostar la barbarie, o, fundamentalmente, ser de Europa. Así que los esfuerzos se dirigieron a buscar esas leyes; esto implica ordenar sistemáticamente el pasado para poder encontrar regularidades con las que poder afirmar que estas leyes existen y, de este modo, predecir aquello que pudiera ocurrir. Más de cien años después sabemos que ese intento de encontrar leyes generales fracasó estrepitosamente; nuestra única opción con respecto al pasado se limita a explicar y comprender cómo y por qué sucedieron tal o cual evento y qué repercusiones pudieron haber tenido en estructurar nuestra existencia como seres-en-la-historia.

El trabajo del historiógrafo es un trabajo que mediante la imaginación debe suplir aquella información que es insalvable dada la escasez de conocimientos al respecto. Collingwood (1946) llamó a esta forma de enfrentarse al pasado *imaginación histórica*. Dada nuestra diferencia entre fantasía e imaginación bien podíamos llamarla simplemente imaginación, pues Collingwood trató con esta precisión terminológica que no fuese confundida con la imaginación fantástica. Conservaremos el concepto pues imaginación histórica (IH), describe acertadamente aquello que el historiógrafo realiza: imaginar sobre los eventos que debieron suceder en el pasado, ordenarlos y otorgarles algún tipo de significado.

Dado que el historiógrafo debe alejarse de la fantasía y aplicar criterios racionales en cuando trata de dar orden y significado al pasado, una de las primeras condiciones que comenzaron a llevarse a cabo consistió en aplicar a los textos una revisión crítica que eliminase todos aquellos que incluyeran sucesos sobrenaturales –los milagros, cuestionados desde tiempo atrás como causa probable (Hume, 2005), las historias de aparecidos o aquellas gestas épicas sobrehumanas, entre otras, quedaban fuera de los intentos metodológicos de la historiografía. Pero esta suspicacia hacia el texto también debía ampliarse a aquellos considerados que podrían tener razones suficientes para ser verdaderos. Esto implica algo que, para nuestra forma de entender el mundo, es algo perfectamente razonable: aquello que quedó plasmado en un documento no tiene validez por sí mismo. Y aunque siempre pueda mantenerse una duda escéptica sobre la veracidad de una fuente, el cruzar esta fuente con otras que aseguren aquello que se afirma puede ayudar a dar por plausible tal o cual documento. En otras palabras, el historiógrafo debía

dotarse de un aparataje crítico suficiente para tratar de cribar de entre toda la información del pasado aquella con la que sería imposible recrear un pasado plausible y coherente.

Sin embargo, aunque se diese con un completísimo archivo sobre aquello que se investiga, siempre existirán lagunas, vacíos y huecos que el historiógrafo deberá rellenar si pretende que su narración de los hechos mantenga cierta coherencia. Es ahí donde la IH entra en juego. En cierta medida, el trabajo se asemeja al de un escritor de relatos, con la diferencia, según Collingwood (1946) de que el escritor de relatos trabaja con su imaginación fantástica mientras que el historiógrafo indaga lo que sucedió mediante fuentes que provienen del pasado, esto es con la realidad. Pese a que esta afirmación será cuestionada por White (1992b) –pues lo importante es la forma del discurso, que es similar a la del escritor y no tanto con qué material trabaja –es cierto que el historiógrafo debería partir de aquello que se conservó del pasado y tratar de organizar esa información pese a las lagunas.

Supongamos que un historiógrafo encuentra la siguiente información:

«1086: El Duque de York disputa Londres».

«1087: Sequía».

«1088:El Duque de York es ajusticiado».

Como puede observarse, se conoce una serie de eventos con poca información de la que se pueden inferir varias cosas. Si apartamos el año de sequía por irrelevante en la investigación, podemos suponer que la disputa por Londres del Duque de York le condenó a muerte. Pero si pretendemos tener un relato sobre ello necesitamos varias cosas: un mayor número de fuentes que corroboren nuestras intuiciones, así como conocer cómo era el funcionamiento de las leyes durante el siglo IX. Pero, sea como fuere, los datos que existen siempre serán insuficientes y el historiógrafo tendrá que realizar un esfuerzo imaginativo por recrear una crónica de los eventos (White, 1992a; 1993b). Que este esfuerzo sea producto de la IH no invalida la posibilidad de que esto ocurriera más o menos como se describe.

Que la narración se ajuste perfectamente a lo sucedido no puede ser una condición necesaria para que el texto sirva para el estudio de la historia. Si desde nuestro balcón vemos pasar a un vecino con unas bolsas de plástico vacías por la calle y más tarde le observamos en su casa armado una lámpara en su alcoba, podremos imaginar todo el proceso de cómo ha ido a la tienda y adquirido el objeto. ¿Aquello que imaginamos guarda algún isomorfismo con los hechos de la realidad? Podría ser, seguramente no: lo importante es que hemos explicado y comprendido aquello que ocurrió, incluso aunque seamos poco precisos. El trabajo de la IH puede ser cuestionado precisamente porque lo que relata tal vez no sucediese exactamente como se relata. Pero esto, en sí, resulta en muchos casos irrelevante: la exactitud entre el relato como representación de la realidad y la realidad no debería ser la condición para explicar o comprender aquello que debió suceder y, desde luego, no tendría que ser el objetivo fundamental de la historiografía.

Parece que el consenso es mayoritario en la discusión sobre si la imaginación es una buena herramienta en la historiografía. La polémica fundamental se enfatiza en la forma que el discurso adopta. Mientras que se acepta que la historiografía representa el pasado, por otra parte se trata de justificar que el pasado representado es un fiel retrato de lo sucedido. Existe cierta resistencia para asumir que el discurso es un *constructo* lingüístico que implica una doble representación, la de los eventos y la de los pensamientos del historiador acerca del evento (White, 2000:392). De esta manera, cuando el historiador escribe, su forma es

difícilmente diferenciable a la del escritor pues los tropos narrativos operan cuando se ordena el discurso.

La historia, en sí, no tiene un sentido específico que haya que extraer, sino que del orden del discurso se infiere un significado que explique o nos haga comprender los hechos históricos (White, 1992a, 1992b, 2000). Las crónicas de eventos carecen de un significado preciso, como hemos mostrado en el ejemplo anterior. El historiógrafo crea una historia coherente con esa crónica de eventos que compiló. Para lograrlo debe realizar un ejercicio de *entramado* [*emplotment*], esto es, aglutinar y enlazar estos eventos históricos mediante una narrativa con trama. Según esto, las principales formas en las que el *entramado* de los eventos se da son la comedia, la tragedia, la sátira o el romance. El significado de los hechos históricos y la forma en la que se entrama bajo estos *géneros* configuran el discurso histórico (White, 1992b).

El efecto de explicación de la historia (si aceptamos su existencia) deviene de este entramado. Cabe destacar la idea de trama como ejercicio principal de la IH: en ésta se encuentra la producción de significado en la historiografía. La relación entre eventos apunta hacia una dirección desde un comienzo; es lo que se llamó el sentido de un fin y de un comienzo. La trama ayuda a representar esta idea pues el historiador dirige su atención desde los eventos en bruto hasta el discurso elaborado mediante hilos conductores, como pueden ser las ideologías, los grandes movimientos sociales, la producción de grano, o las políticas bélicas. La cuestión es que de todos los elementos posibles se seleccionan aquellos que puedan dar sentido al discurso bajo la forma de una narración coherente.

En este sentido el PC y la IH son similares, pues parten de que existen hechos en la historia que deben ser elaborados con el fin de generar un significado. Ambos rellenan los huecos con aquello posible. Pero mientras que la IH lo plantea desde lo que debió pasar, el PC se erige desde la posición de lo que pudo haber sucedido. Las dificultades son similares aunque en el caso de la IH las fuentes documentales sobre lo que sucedió apoyan en mayor medida las conclusiones que el historiógrafo pretenda defender. El PC en la ucronía realiza un ejercicio de entramado basado en aquello que se conoce del pasado –elaborado, seguramente, mediante ejercicios de IH –y se especula sobre aquello posible que pudiera haber ocurrido.

## 2.5 Historia cultural del término ucronía.

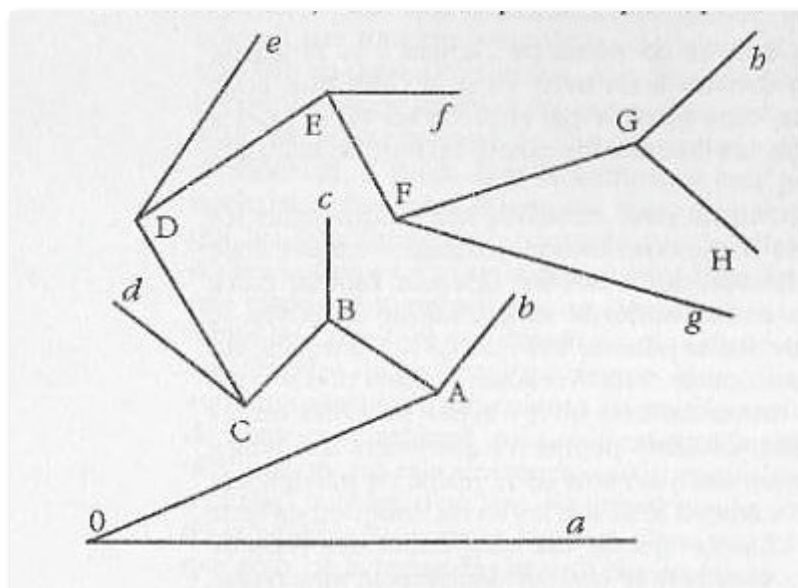
«L'écrivain compose une uchronie, utopie des temps passés.  
Il écrit l'histoire, non telle qu'elle fut, mais telle qu'elle aurait pu être, à ce qu'il croit, et il ne nous avertit ni de ses erreurs volontaires, ni de son but.»

-*Uchronie*, Charles Renouvier.

La primera aparición de la palabra ucronía se da en el libro homónimo de Charles Renouvier (1815-1903) *Uchronie* (1857), en el cual se define como «utopía en la historia». Dada la influencia que la literatura utópica, Renouvier pretende dar un salto más allá de ésta y sitúa el cómo pudo haber sido el mundo de cierta utopía situándolo en un momento preciso de la historia. Esto es, si tal o cual cosa hubiese sido de otra manera, se hubiese dado una utopía en el momento en el que el libro está siendo redactado. No se trataba solo de la propia insularidad conceptual de la utopía o de unas pautas para una nueva forma de

reorganización político-social que acarreesen la emancipación del ser humano. Al introducir el matiz del tiempo afirma de manera explícita o implícita que el mundo siempre pudo darse de otro modo si atendemos a que los acontecimientos de la historia *tienen un carácter contingente*. Renouvier reescribe la historia de Europa no como fue, sino como pudo haber sido (1988:10). Puede apreciarse sin demasiado esfuerzo que el concepto de ucronía está fuertemente asociado al de utopía desde un punto de vista etimológico: la primera deriva de la segunda; la ucronía concilia la ausencia de tiempo de realización de la utopía.

En una especie de hibridación entre la historia y la novela Renouvier utiliza la excusa clásica de la literatura del manuscrito encontrado para poder desarrollar qué hubiese sido de la historia de la humanidad si en la antigua Roma se hubieran dado varios cambios sustanciales. Renouvier pide que disculpemos a la persona que llevo a cabo el texto, un monje de la orden de los Hermanos Predicadores en el siglo XVI, pues confunde lo que sucedió con aquello que no fue. Lo que no hace Renouvier es elegir un solo momento de inflexión, sino que presenta varios y explora las consecuencias: qué hubiera pasado si Marco Aurelio hubiese muerto en 175 o si Constantino nunca hubiera permitido el cristianismo. En cualquiera de los caminos alternativos, la intención de Renouvier es optimizar los resultados posibles para que, dado el desarrollo causal de los acontecimientos en la historia que no fue, se hubiera producido un mundo mejor –utópico, si se prefiere. Todos sus esfuerzos están encaminados en esa dirección. Lo más interesante, tal vez, de la propuesta de Renouvier es un pequeño diagrama que sitúa al final del libro en el que representa de forma gráfica el concepto que tiene del tiempo y la historia, el aspecto que debería tener dado su carácter contingente (fig.3).



**Fig 3. Renouvier utiliza este cuadro para representar los distintos caminos que la historia pudo haber tomado dependiendo de qué hubiese sucedido. Fuente: Renouvier (1988 : 466)**

En este sentido, la historia se asemeja al *Jardín de los senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges en que cada momento del devenir ofrece varias posibilidades por explorar, y, en consecuencia, el elegir un camino acaba por excluir al resto de posibilidades. A su vez, cada camino elegido abrirá nuevas posibilidades y exclusiones. El ucronauta, como Ts'ui Pên el creador del laberinto borgiano, parece querer no renunciar a la alternativa una vez tomada

la decisión y en su obra explorar todos los caminos posibles simultáneamente. En la fábula de Borges, además, se plantea la posibilidad de que estos caminos acaben por juntarse de alguna manera. Dada la multiplicidad de realidades acaecidas por las distintas posibilidades que cada uno ha tenido que afrontar los caminos se reencuentran de vez en cuando por puro azar.

Nuestra propuesta queda bastante lejos de la propuesta de Borges: un camino supone la exclusión real del otro, y mientras no se demuestre lo contrario, los mundos paralelos (más allá de lo teórico) no se crean conforme tengamos que tomar decisiones. Por lo general, la elección implica exclusión o adhesión, esa era la maldición del novelista y esa es nuestra condición. Siempre queda el terreno de lo especulativo para pensar sobre aquello que pudo haber sucedido, y esto resulta de suma importancia para el ser humano. El peso de lo no acontecido puede operar tanto como aquello que sucede a la hora de encaminar nuestra agencia. Sin embargo, la manera en la que se articula el PC (y la ucronía) es ordenar el pasado en tanto que estructurar su significado y, de allí, comprender que pudo haber otros senderos.

La ucronía, como concepto que aquí se defiende, siempre tiene algo de utopía, no solo por la deriva etimológica de la primera sino porque en cualquier caso nunca podría señalarse la realidad y apuntar el lugar o tiempo concreto donde se sitúan ambas. Recordemos que utopía deriva de dos términos griegos, *outopia* de *ou* (ningún) y *topos* (lugar) y de *eutopia*, *eu* (buen) y *topos*. El lugar de la utopía es tanto un *no-lugar* como un *buen lugar*. Es por ello que cuando hablamos de distopías nos referimos a esa deriva de *mal lugar*, en el que se reproducen las condiciones de la utopía pero absolutamente trastocadas: lugares que se perciben como auténticos infiernos en la tierra. Renouvier está jugando en ucronía con las dos partes de utopía: no solo aquello que narra no se puede situar en algún tiempo concreto, sino que además, aquello es un *buen tiempo* que debió suceder. La Historia como una sucesión de hechos que no debieron ocurrir y que gracias a la ucronía sabemos cómo pudieron haber sido y, en consecuencia, mejorar el mundo actual. Resulta significativo que mientras se mirase al futuro empujados por el progreso industrial a partir de mediados del siglo XIX, Renouvier, como un Benjamin *avant-la-lettre*, se volviera cara al pasado para comprender cuáles son las causas del mundo que habita.

En la literatura sobre ucronías hay cierto consenso sobre cuál es la primera ucronía de la que se tiene constancia (D'Israeli, 1833; Diez, 2006). En la *Historia de Roma desde su fundación* (IX, 1), Tito Livio se dedica a hacer una pequeña digresión sobre un supuesto que le suele venir a la mente «de forma callada»: ¿qué hubiera pasado si Alejandro Magno hubiese dirigido sus ejércitos hacia Roma en algún momento de sus conquistas? Resumiendo, Livio viene a decir que Alejandro hubiese sucumbido bajo el inmenso poder militar de una nación como Roma que lleva haciendo la guerra durante 800 años.

Lo interesante de la digresión de Livio no es tanto el sacar pecho que con orgullo romano muestra, cosa de esperar en un prohombre del Imperio, sino la forma en la que desarrolla los supuestos. Las conjeturas tratan de ser lo más razonables posibles: analiza qué hubiera pasado si Alejandro hubiera girado hacia Roma sus caballos antes o después de su campaña Persa; aunque en ambos casos acabase derrotado, la causa de su derrota sería distinta y los generales a los que se enfrentaría, también. No achaca la derrota hipotética de Alejandro a causas místicas sino que trata de aplicar el peso de la lógica militar al detalle: El macedonio «tuvo la suerte de cara» en sus trece años de campaña, además, los ejércitos persas eran dispersos y poco preparados. Sin embargo, Roma disponía de numerosos generales preparados para el combate que habían ganado múltiples batallas pese a tenerlo todo en

contra. Los macedonios contaban con un Alejandro mientras que los romanos tenían un Alejandro por cada general.

Destaca también cómo el orden cronológico de acontecimientos en la historia influye en el resultado final de haberse sucedido el punto de inflexión en un momento u otro. Así si hubiera atacado Roma tras sus campañas en oriente, Alejandro hubiera vuelto como una persona descuidada y arrogante, deseosa de adulación y eso le convierte en alguien débil para el combate. Livio, aunque acabe determinando siempre la derrota de los ejércitos de Alejandro Magno, desarrolla todas las consecuencias de las decisiones hipotéticas del macedonio siguiendo unos presupuestos racionales y evalúa los acontecimientos de una forma similar a lo que aquí se viene sugiriendo. Livio se apropia de la pregunta y rellena aquellos huecos que van desde el momento de inflexión hasta un hipotético momento posterior al resultado, pasando por el resultado mismo.

Dado el relato de Livio, podría pensarse que otros como él decidieron plasmar esos *callados pensamientos* en los que se permite especular sobre aquello que no sucedió. Pero esto no fue así. Por el momento, se desconoce el motivo de esto –tampoco es nuestra intención desvelarlo. Pero es bastante complicado asumir que, dado el relato de Livio, nadie más ejerciera el pensamiento contrafactual hasta el 1732, donde podemos encontrar algún otro artefacto-ucronía: *Les Aventures de Monsieur Robert Chevalier, dit de Beauchêne, capitaine de flibustiers dans la Nouvelle-France* de Alain-René Lesage. Se habla sobre qué hubiera pasado de ser los indios de América los que hubiesen descubierto Europa y no al revés. Se le dedica solo un capítulo al asunto. Hasta casi el siglo xx la especulación sobre qué hubiera pasado se limita a capítulos o breves apuntes, por lo que el caso de Lesage no es, en concreto, demasiado extraño; si la novela aún anda perfilándose como género, podría considerarse un giro demasiado complicado exigir que se hiciesen ucronías de principio a fin del texto.

Una obra inmediatamente posterior a la revolución *Ma république (ou De la république)* (1791) de Jean-Baptiste-Claude delisle de Sales<sup>44</sup>, dedica también un capítulo a pensar cómo hubiese sido el resultado de la Revolución Francesa de haberse topado con un rey como Luis XVII con guante de hierro y preparado para un conflicto así. De ahí tenemos que esperar al 1813 para encontrarnos con *Storia della Toscana sino al principato: con diversi saggi sulle scienze, lettere e arti*, de Lorenzo Pignotti, en el que nos narra qué hubiera pasado si Lorenzo de Medici no hubiese muerto en 1492: el príncipe de Florencia hubiera acabado con el protestantismo en Europa e impedido la invasión del islam.

Una explicación por la que se carece prácticamente de ucronías hasta después de la Revolución Francesa, podría especularse, es que aún estaba perfilándose la idea moderna de Historia. Sin la idea de Historia, con dificultad podrían plantearse relatos sobre aquello que podía haber ocurrido. Una cosa es que hayan existido los condicionales (el PC en este caso) y otra que este tipo de pensamiento se haya dedicado a elucubrar sobre la Historia. Esto es, aquello que se hace en la cotidianeidad en múltiples ocasiones es llevado al estudio de la Historia. Pero para ello se necesitaba, precisamente, el concepto de Historia.

Isaac D'Israeli en 1833 hará referencia por primera vez al libro de Tito Livio como aquellas curiosidades de la historia que no sucedieron, y añadirá en un apartado de su libro *Curiosidades de la literatura* alguna reflexión contrafactual como qué hubiera sucedido si la armada invencible hubiese tocado tierra en Inglaterra. La preocupación generalizada de este siglo xix será los contrafactuales relacionados con la religión. Solo a finales de siglo

---

<sup>44</sup> [www.ucrhone.com](http://www.ucrhone.com)

encontraremos las primeras ucronías en sí, como novelas de principio a fin e interés por otros temas como la política. *El Napoleón Apócrifo*, de Geoffroy-Chatéau es considerada como la primera novela íntegramente contrafactual.

Encontramos así un total de quince ucronías antes del siglo xx. El número de ucronías realizadas en el siglo xx-xxi rondan las 1250<sup>45</sup>. El número sigue subiendo. El fenómeno está plenamente reconocido dentro de la literatura de ciencia-ficción, y desde 1995 se premia a la mejor ucronía realizada con los famosos *Sidewise awards*. Destacamos, de nuevo, que la situación del momento de inflexión también coincide con el siglo xx en su mayor parte, siendo los años 1941-1943 objetivo de numerosas ucronías. Pero cabe aclarar una cosa más al respecto: aunque la ucronía elija un momento de inflexión concreto, recordemos que ésta trata de rellenar el hueco que va desde el cambio de resultado hasta un hipotético momento futuro (años o siglos después del momento de inflexión) en el que se va a desarrollar la narración. Ese momento suele reflejar un presente alternativo al del autor. Esto significa que, no solo se sitúa la divergencia en el siglo xx, sino que muchos escritores desarrollan sus ucronías en un siglo xx alternativo. (En estos casos, seguimos refiriéndonos a la ucronía más practicada: la literaria.)

Como curiosidad añadimos que la primera ucronía española se le atribuye al relato “Cuatro años de buen gobierno” de Nilo María Fabra en el 1885. Fabra sitúa el cambio cerca del 1500. El hijo de Isabel de Portugal no fallece y reina en España en lugar del que será en nuestra línea histórico-temporal, Carlos V. Sin embargo, la novela se desarrolla en el siglo xix cuando la conquista de Marte es inminente y España permanece como una potencia mundial. Se da, de nuevo, el fenómeno que hemos descrito: pese a que el momento de inflexión se sitúe casi cuatrocientos años en el pasado, la novela se desarrolla en un presente (alternativo) al del autor. Como se sugiere, lo que interesa a los creadores de la ucronía acaba por ser, en la mayoría de los casos el presente (*su* presente): una España autoconsciente de su ocaso imperial al borde de una (¿inesperada?) guerra con Estados Unidos. El mundo de la ucronía de Fabra convierte en utopía sus sueños nacionalistas. Él, como muchos intelectuales del xix, resuelve que de haberse hecho las cosas de otro modo, España seguiría siendo un imperio. Así como para un gran porcentaje de escritores la II Guerra Mundial es un foco de ucronías, la conservación del imperio es motivo de preocupación para el escritor español de relatos alternativos (Diez, 2006).

La ciencia-ficción, hija de final de siglo xix y principios del xx, como (amplísimo) género literario se hizo cargo hace bastante tiempo del término ucronía como una especie de subgénero, asociado en general a relatos sobre viajes en el tiempo. La ciencia ficción así como la ucronía, debido a esta relación de afinidades, desde luego no tan obvias como parece darse a entender desde la ci-fi, adolecen de cierta indefinición. La ci-fi sitúa en la misma categoría prospectiva tanto a *La transmigración de Timothy Archer* (2012) como a *A Scanner Darkly* (2002), ambas de Philip K. Dick, siendo la primera una novela naturalista y la segunda algo más cercana a lo que se entiende intuitivamente como género de ci-fi. Sea como fuere, a la ucronía le sucede algo parecido cuando tratamos de encontrar dos productos literarios que se etiqueten como tal: se considera tanto ucronía a *El hombre en el castillo* (Dick, 2005), en la que la coherencia del relato con respecto a nuestro mundo permite pensarla como posible desde múltiples análisis, como a la saga *Año Drácula* de Kim Newman, en el que la reina Victoria de Inglaterra es mordida por el conde Drácula, relato de pura fantasía pues que sepamos, los vampiros no tienen existencia. Esa laxitud,

---

<sup>45</sup>[www.ucrhonie.com](http://www.ucrhonie.com) 27/08/12

consideramos, puede ser un problema importante a la hora de saber a qué nos estamos refiriendo cuando hablamos de ucronía.

De entre las definiciones que se han buscado, destacaremos dos. Ucronía como i) «género que desarrolla versiones alternativas de la historia conocida» (VV.AA, 2001:380), y ii) «narración en la que el curso de los acontecimientos históricos se vio alterado para dar lugar a un mundo diferente al nuestro, si bien verosímil» (Diez, 2006:8). Aunque coincidamos con algunas de estos intentos de acotar el término las consideramos insuficientes y laxas. Por ejemplo, afirmar que la ucronía es un género (como la comedia o la tragedia) implica que todo artefacto ucronía debe compartir ciertas características formales, como la estructura, los usos y giros narrativos, el tono, etc. pero si por género entendemos que comparten una única característica común, como es la pregunta contrafactual y su respuesta, entonces debemos pensar que la ucronía es un género sobre preguntas contrafactuales. Tenemos la impresión de que la intención de la definición se dirige hacia otra dirección. La ucronía es una forma de ampliar el PC y esta puede tomar la forma de un género narrativo, pero dudamos que sea un género en sí mismo.

### 2.5.1 Revisionismo histórico.

Encontramos otra dificultad en i): la ucronía «desarrolla versiones alternativas de la historia conocida». En efecto, la ucronía desarrolla versiones alternativas de la historia que conocemos, pero ¿en qué sentido son *alternativas*? Lo que hemos llamado *historia contrafactual* recibe en los países anglosajones nombres como *historia virtual* o *historia alternativa*. Debemos entender alternativa como la posibilidad de elección entre varias opciones. Si se aplica a cualquier historia, ¿nos referimos a esos senderos que se bifurcan que hubieran producido resultados diferentes? Pero conviene no olvidar que alternativo también significa *ofrecer una versión distinta a la hegemónica*.

El revisionismo histórico tiene dos derivas, o bien sobre cómo se dio cierto orden de eventos en la historiografía y, sobre todo, a la interpretación que de estos hechos se poseía: se aportan nuevos datos que los cuestionan. Así, descubrir en un archivo perdido, unas cartas que confirmasen que, en efecto, Napoleón podía volar, cambiaría por completo la versión hegemónica de la historia en la que el *emperador* francés recorría el camino que va de Versalles a París agitando sus brazos, sobrevolando la campiña. El revisionismo histórico es, además, una práctica común en la historiografía. Aunque los grandes paradigmas sobre los sucesos que ocurrieron en la historia no suelen cambiar —en la Historia *la verdad es tozuda* (Arendt, 2003) —la forma de narrar lo ocurrido y, en consecuencia, las explicación y comprensión del fenómeno tienden a variar conforme conocemos nuevos datos, se aportan nuevas investigaciones o utilizamos nuevas metodologías en nuestro acercamiento a los eventos que fueron. La IH, como podrá suponerse, juega un papel importante en este aspecto.

El revisionismo también es un arma cargada de presentismo en malas manos. En cierto tipo de historiografía —con la que los historiógrafos están en general en desacuerdo —se utiliza los hechos del pasado e interpretaciones poco plausibles para tratar de justificar tal o cual acontecimiento presente. Dado a que en el mundo en que vivimos puede producir rápidamente obras y ponerlas en circulación, el presentismo de esta pseudo-revisionismo histórico sirve como apoyo de las ideas políticas de aquello que pagan la obra. De esta manera nadie discute si hubo o no *golpe de estado* el día de 18 de julio de 1936, pues como hecho que sucedió está ampliamente documentado; sin embargo el revisionismo confabulado con una ideología concreta cuestiona que sea un golpe de estado —y lo llama



*alzamiento nacional* – y las intenciones del mismo. De este modo, pueden presentar una interpretación del pasado en la que el golpe de estado franquista contra la República Española fue algo justificado; deja así a los golpistas como salvadores de una patria en absoluto caos en proceso de fragmentación: una España que se partía en reinos de taifas que Franco vino a unir bajo el nacional-catolicismo. No es de extrañar que estos libros de falsa historiografía en los que se presentaban como culpables de la Guerra Civil a los independentistas catalanes se publicasen justo en el momento de mayor debate sobre los estatutos de las autonomías (2004-2008), concretamente aquellos que generaron mayor – falsa – polémica como fue el caso de los estatutos vasco y catalán. El oportunismo editorial siempre está a la orden del día, pero consideramos particularmente dañino este tipo de publicación que se presenta a sí misma como no documental y que retuerce la historia mientras persigue ciertos intereses políticos relacionados con el presente<sup>46</sup>.

Hay otra forma de revisionismo más interesante, tal vez, que no implica solamente el visitar un hecho concreto a la luz de nuevos descubrimientos o diferentes interpretaciones del mismo. Este sería un revisionismo que afecta al nivel metodológico y presenta formas diferentes de acercarse a los hechos e interpretaciones (o cómo generar nuevas hermenéuticas). No consiste tanto en plantearse si las cosas de la Historia pudieron suceder de otra forma sino que nos interpelan para acercarnos a otro modo a las cosas de la Historia.

En este sentido, la ucronía, cuando es usada por la historiografía contrafactual, puede adquirir ese estatus de nueva metodología. Sin embargo, nos estamos refiriendo a otros acercamientos metodológicos sobre la historia que se han ido produciendo a lo largo del siglo xx. Podríamos destacar la invención de la microhistoria (Ginzburg, 1976) o poner la atención en los usos y prácticas discursivas del poder en Foucault (su *Arqueología del saber* o *La historia de la locura*, por ejemplo), o la metahistoria de Hayden White. Son metahistoriografías, o cómo organizar la historia bajo otras perspectivas alternativas. Éstas, por norma general, chocaban con las visiones hegemónicas. No tanto por lo que contaban sobre lo sucedido en la historia, sino en ¿qué consideramos relevante cuando hacemos historia? ¿lo macrohistórico, lo microhistórico, el poder, los excluidos, el discurso historiográfico, etc.? Cuestionar la historiografía como método historiográfico y dónde situar la atención sobre lo relevante en la historia.

Sea como fuere, el revisionismo histórico nunca es producto del PC sino, como adelantaba Hayden White, siguiendo a Colingwood o Ranke, de la IH. Se rellenan los huecos de aquello que los propios hechos no cuentan a través de nuevas metodologías o acercamientos alternativos a la forma de narrar los hechos de la historia. La ucronía, aunque pudiera ser utilizada como herramienta metodológica, como pretende la historia contrafactual, no trata de dar un nuevo sentido sobre qué sucedió en concreto en una cadena de eventos, sino estudiando la cadena de eventos qué hubiera sucedido de darse un resultado diferente. Es cierto que podemos inferir de los resultados del estudio de la cadena de eventos ciertas conclusiones que afectan a los propios hechos ocurridos, pero no creemos que sea la función principal del artefacto. De hecho, la principal cuestión a la que se enfrenta la historia contrafactual es si la historia alternativa se puede considerar en sí como un método historiográfico, pues en realidad, los hechos que no sucedieron, en efecto, no sucedieron y con dificultad podremos discutir sobre la ficción de lo no-sucedido. Sobre estos detalles se discutirá en el siguiente capítulo.

---

<sup>46</sup> En el libro de Fernandez-Coppel (2008) *Queipó de Llanos*, se ensalza la figura de este golpista y se rebaja su condición de fascista, posicionándole como un demócrata. Un auténtico ejercicio de historia creativa, sin lugar a dudas.

## 2.5.2 Verosimilitud

La segunda definición plantea otro problema bien distinto. Afirmaba ésta que la ucronía es ii) «narración en la que el curso de los acontecimientos históricos se vio alterado para dar lugar a un mundo diferente al nuestro, si bien verosímil». Aunque bastante más ajustada a lo que aquí venimos desarrollando, deja al descubierto un pequeño escollo muy interesante. Se habla de un mundo *diferente al nuestro, si bien verosímil*. Pero ¿verosímil desde qué perspectiva? ¿respecto a nuestro propio mundo o sobre el mundo del relato? ¿No estaremos confundiendo verosimilitud con plausibilidad o con coherencia? Porque la ucronía puede resultar verosímil desde nuestra posición de espectadores siempre y cuando lo sea con respecto a las propias reglas del mundo de ficción aunque pudiera ser inverosímil en nuestro mundo. Así, resulta verosímil en un relato que Superman vuele – pues así se establece en las reglas del juego de la narración –mientras que en nuestro mundo resulta inverosímil que Napoleón vuele, hasta que alguien demuestre lo contrario. La intrincada madeja del laberinto de la verosimilitud implica un complicado juego entre lo que conocemos de nuestro mundo por parte del espectador como de las reglas del juego del mundo de la narración. En esa confrontación, en esos pactos no implícitos entre obra y observador, se establecen esos vínculos de la verosimilitud que no son ni *a-históricos* ni *inmutables*.

En el relato de Kim Newman sobre Drácula en la época victoriana casándose con la Reina, las reglas de la narración establecen que el conde transilvano existe –por extensión el vampirismo. Por tanto es verosímil en el mundo del relato y según las reglas de juego por las cuales la ontología del vampiro (Boyer, 2002) especifica que éstos pueden engendrar otros vampiros. Si Drácula existe y muerde a la Reina de Inglaterra (que existió en nuestro mundo y en el de ficción) ella se transformará en vampiro.

Otro ejemplo. Supongamos que alguien realiza una narración en la que se establece que Napoleón vuela gracias a unos viajeros del tiempo que le proporcionan un ingenio que le permite hacerlo. De ahí lanzamos la pregunta ¿qué hubiera pasado si Napoleón volase, dado que unos viajeros del tiempo le proporcionan un ingenio que se lo permite? ¿Estaríamos o no ante una ucronía? Si lo juzgamos desde la verosimilitud interna del relato y según la definición ii) podríamos afirmar que sí lo estamos. El relato establece que es verosímil el viajar en el tiempo y, por tanto, nada impide que unas personas del futuro le diesen un dispositivo al general francés. Sin embargo, si lo confrontamos con nuestra realidad el criterio de verosimilitud del relato dificulta que podamos llamar ucronía a un relato de este tipo. Las personas no pueden viajar en el tiempo, y desde luego, no puede ser una causa alternativa para cambiar un resultado –que Napoleón ganase en Waterloo gracias al ingenio volador, por ejemplo. Aquello que sabemos sobre el mundo, como dijimos, afecta al PC: no podríamos considerar como alternativa relevante los artefactos venidos del futuro a través del tiempo para poder establecer un resultado distinto y escribir sobre ello si hablamos de ucronías.

Son éstos casos extremos en los cuales la frontera ente la imaginación y la fantasía son bastante evidentes; en circunstancias normales, los límites son difusos y como se ha mencionado en más de una ocasión, saber qué es qué resulta complicado. Para lo que aquí se expone es suficiente reconocer que hay momentos de errores masivos que son reconocibles (aunque no lo pudieran ser por aquel que lo profiere) en los cuales podemos afirmar que aquello que se está enunciado no pudo ser una posibilidad a tener en cuenta como causa de alteración del resultado. «Si hubiese habido un elefante Napoleón habría

volado» es un absoluto error de bulto en muchos niveles distintos; sin embargo decir que «si Napoleón hubiera usado una maniobra de flanqueo en su primer ataque, el resultado hubiera variado» podría ser tomada en consideración como producto del uso del PC.

Verosímil con respecto a qué mundo nos referimos puede ser definitivo para poder afirmar si estamos o no ante una ucronía como producto del PC o de la fantasía. Tendríamos pues un mismo artefacto cuyo origen difiere considerablemente según estemos jugando un juego u otro. Según nuestro criterio, aquellas ucronías fruto de la fantasía no lo son pues parte de una pregunta contrafactual que no necesita del PC para ser respondida. Si la ucronía es verosímil debe serlo con respecto a nuestro mundo.

Pudiera darse que responder a la pregunta resulte verosímil al comenzar a hacerlo, pero conforme nos alejamos del momento de inflexión y especulamos sobre las cadenas de acontecimientos derivadas del cambio de resultado la propia verosimilitud interna del relato se desmonte; no trataremos este caso aquí pues mientras desarrollamos la narración hay que tener en cuenta que hablamos sobre estados de cosas que no sucedieron; el criterio de qué es verosímil o qué no lo es cae en categorías similares a las que deben usarse en narratología. Esos criterios, como se trata de afirmar aquí, suelen responder a razones de tipo cultural, fundamentalmente, y están sujetas a cambio según en que horizonte temporal nos situemos.

Pensemos de nuevo en el Napoleón del ejemplo. Nuestra pregunta es «¿qué hubiera pasado de haber ganado Napoleón en Waterloo?» Para ello establecemos un momento de inflexión cuando el general decide flanquear en lugar de un ataque directo. Consecuencia de esto el resultado varía. Pero como hemos dicho el PC no se contenta con acabar ahí el relato, así que continuamos. Digamos que la victoria hace que las potencias rivales acaben por rendirse al general francés y este establece un fructífero imperio en Europa. Es el país que mejor se aprovecha de una repentina revolución industrial y entre los inventos de este nuevo mundo consiguen un pequeño planeador personal, similar al parapente. De hecho, en esta Francia alternativa los primeros aeroplanos surgen mucho antes que en nuestro mundo. Un Napoleón ya anciano puede acceder a este ala delta y decide probarlo. Finalmente, Napoleón vuela por las calles de París gracias al dispositivo. Como puede apreciarse, que Napoleón vuele o no lo haga depende del *desarrollo* de la narración ucrónica, de las consecuencias de *alguna* de las cadenas causales que no se dieron, y no como condición para el cambio del resultado. Así, los criterios de verosimilitud dependerían solo del mundo de la narración, los cuales, debido a que partimos de una base que sí tiene en cuenta la verosimilitud con nuestro mundo, tiene una relación importante con los sucesos de nuestro mundo, pero no resultan determinantes. De este modo, pensar si es verosímil si Napoleón pudo o no volar depende de la propia narración y será juzgado por criterios que más tienen que ver con lo narratológico que con la historiografía o la aplicación adecuada del PC.

Entonces, ¿todo esto es un intento de constreñir las capacidades del relator para que no pueda crear narraciones sobre acontecimientos que no sucedieron? En cierta medida, nuestro intento de centrar la idea de ucronía en esa relación entre la imaginación y el mundo que deje de lado la fantasía coarta las expectativas del narrador. Pero si estamos tratando de definir un fenómeno dentro de un marco concreto debemos ser lo más precisos posible al respecto. Las categorías, nos gusten más o menos, permiten situarnos en el mundo y estudiar sus componentes. Unas definiciones poco precisas nos llevar a poder calificar como ucronías cosas que no lo son, o ser tan inclusivas que cualquier artefacto *cultural* sería una ucronía. El exceso de inclusividad es inútil desde un punto de vista

ontológico cuando tratamos de acercarnos a fenómenos tan concretos. Y ni todos los libros son ucronías ni todos los literatos o historiadores pretenden escribirlas.

## 2.6 Conclusiones

La imaginación histórica y el pensamiento contrafactual se complementan en el estudio, ordenación, explicación y comprensión de las cadenas de eventos y sucesos en la H(h)istoria. La ucronía es la forma que adopta el pensamiento contrafactual cuando tratamos de explicar y comprender aquello que sucedió en la historia al utilizar la IH. Si mediante la IH podemos reconstruir los hechos, pues partimos de hechos, el PC sirve para detectar elementos estructurales en las cadenas de eventos. Así, si pretendemos estudiar la Guerra Fría, podemos plantearnos cuáles de todos los elementos que pudieran organizar una narración sobre ese periodo son constitutivos. El PC podría decirnos, que sin bomba atómica la Guerra Fría se hubiese resuelto de una forma bastante diferente, o incluso, no haberse dado.

La ucronía, por tanto, no es solo un género literario que utiliza elementos fantásticos –viajes en el tiempo, vampiros, aparataje de ciencia ficción –para elucubrar sobre realidades alternativas. La ucronía, como forma de ampliar el PC, nos permite elaborar complejas narraciones sobre aquello que pudo suceder tras cambiar el resultado de una cadena de eventos y estudiar, desde una perspectiva racional, algunas de las consecuencias que esto pudo tener. Estas narraciones, que parten de hechos sucedidos en la historia, presentarán siempre una realidad al alza o a la baja (ver Markman *et al.*, 1995). Esto supone que aquel que realiza la ucronía evalúa su presente comparándolo con aquello que pudo ser emitiendo un juicio de valor al respecto. Su realidad queda sesgada por creencias justificadas sobre cómo pudo haber sido el mundo si tal o cual evento se hubiese provocado o evitado. Es más, las futuras acciones de aquel que utiliza la IH y el PC se pueden ver condicionadas por estos cálculos; encaminar su existencia a que aquello que pudo haber sido se ajuste al presente.

Por otra parte, dejamos en este capítulo abierta una cuestión relacionada con la utilidad de la ucronía como metodología para la historiografía. Ya que pocos historiadores cuestionan la validez de la IH para el estudio de la historia, queda saber si aquello que no sucedió puede ser utilizado para comprender cómo se desarrollaron los eventos históricos. Nuestra propuesta consiste en que la ucronía presenta las estructuras de la comprensión histórica y es usada, de forma más o menos explícita, por todo historiador para explicar los fenómenos históricos.

De todo esto hablaremos en el siguiente capítulo.



### 3. METODOLOGÍA DE LA HISTORIA CONTRAFACTUAL.

---

Las ucronías pueden ser utilizadas como un recurso metodológico en la historiografía pues sostenemos que cada historiador es un historiador contrafactual. Para demostrar este punto estudiaremos el caso concreto de una disciplina que no ha tenido demasiado éxito en la historiografía como es la historia contrafactual. Este área ha sido denostada desde su comienzo como un «juego de salón» que carece de importancia para el estudio de la historiografía pues se asienta en aquello que no sucedió, por lo tanto, cualquier cosa que pueda aportar es irrelevante. Sin embargo, estudiar aquello que pudo haber sucedido implica que se ha tratado de, primero, ordenar el pasado y darle significado mediante la imaginación histórica (IH) y, segundo, se recurrió al pensamiento contrafactual (PC) para encontrar aquello que pueda ser constituyente del evento histórico –por ser causa suficiente dadas las circunstancias o ya sea porque se piensa que es esencial para que ese suceso se diese –de tal modo que este pueda llenarse de contenido y pasar de ser una simple serie de eventos a algo con significado propio. En el uso de la ucronía como artefacto metodológico, la IH junto con el PC aplican cálculos racionales a la historia para ordenar, dar significado, explicar y comprender los eventos y sucesos de la historia.

Pese a que la historia contrafactual tiene numerosos problemas conceptuales para que pueda convertirse en una disciplina científica alguna de sus propuestas deberían ser tenidas en cuenta por la historiografía tradicional. Así, en este capítulo también abordaremos otro problema: ¿Cómo aquello que se pensó como probable en un época puede condicionar acciones efectivas de los sujetos que las creyeron? Además, las ucronías sirven como registros de imaginarios individuales o colectivos de las gentes de una época concreta; de esta manera, el historiador puede acceder no solo a lo que ocurrió sino a aquello que se pensaba podría haber sucedido.

Negar los imaginarios contrafactuales como un potente incentivo para actuar es caer en un profundo error. El PC opera todos los días en la toma de decisiones, así como es una herramienta de reconstrucción de los sucesos de nuestra vida de tal forma que los dota de significado y, debido a su función preparatoria, puede servir para pensar cómo evitar o provocar que Q suceda si P se da. De otra forma, la IH y el PC en la ucronía configuran aquello que se denominaría microhistoria. No siempre ni en todos los casos lo microhistórico repercute en la macrohistoria; sin embargo, aunque esto no siempre suceda, la conciencia contemporánea de que el ser humano es un ser-en-la-historia y que sus actos pueden alterar o crear eventos históricos produjo casos bastante significativos de este salto entre lo micro y lo macro. En el apéndice a este capítulo estudiaremos el ejemplo de los paramilitares alemanes que decidieron continuar la Primera Guerra Mundial por sus propios medios, los *freikorps*. Este es un caso de IH y PC actante mediante el uso de ucronías. Todo acto de los *freikorps* queda condicionado por la idea de que la guerra pudo haber sido ganada.

Para ello comenzaremos el capítulo tratando en qué consiste y cómo actúa la historia contrafactual. Se presentará a continuación aquellos puntos que un historiador debería tratar si pretende utilizar la metodología de la historia contrafactual. Finalizaremos con las objeciones que fueron esgrimidas contra esta metodología. Como apéndice a este capítulo utilizaremos el caso de los *freikorps* para ilustrar cómo los imaginarios colectivos, el uso del PC y la IH mediante la ucronía es fuente para que estos grupos paramilitares actuasen de tal forma que sus deseos para una nueva Alemania se cumplieran. Estos *freikorps* serán en su mayor parte aquellos que crearán el Partido Nacional Socialista.

### 3.1 La historia contrafactual, ¿puntos de no retorno?

Tenemos una urna. Introducimos en ella dos pelotas: una roja y una azul. Se nos pide que saquemos una. La urna es opaca, impide que sepamos qué bola se extrae. Podemos tratar de adivinar cuál vamos a sacar: es un simple cálculo con el que concluimos que tenemos un cincuenta por ciento de posibilidades de sacar una de las dos. Ahora bien, nos piden que cuando saquemos una de las pelotas debemos introducir en la urna otra pelota nueva del mismo color que la que hemos extraído. Supongamos que la primera vez sacamos una pelota roja. Tendremos que introducir en la urna la que hemos sacado y otra pelota de color rojo. La urna ya no está equilibrada en cuanto a probabilidades. Ahora es más probable que saquemos una roja. Repetimos el proceso y sacamos una roja. Al introducir la tercera bola roja, solo hay una posibilidad entre cuatro de que saquemos la bola azul. Supongamos que repetimos el proceso varias veces sacando la bola roja siempre. Conforme más bolas rojas hay en la urna más difícil es que saquemos una azul. Si la urna es lo suficientemente grande, llegará un punto en que será casi imposible que podamos extraer la bola azul.

A este ejercicio matemático se le conoce como la *Urna de Pólya*, gracias al matemático húngaro George Pólya (1971; Tetlock, Lebow y Parker, 2006) que propuso este juego. Podrá especularse que los acontecimientos en la historia podrían mantener algún punto crítico de no retorno que recuerde al ejercicio de la urna de Pólya. Hay momentos en los que el equilibrio de posibilidades puede decantar el resultado hacia un lugar o hacia otro como si tuviésemos la urna en un estado de uno a uno. Conforme éstos acontecimientos se desarrollen puede llegar a un punto de no-retorno en el que sea improbable (incluso imposible) que se pueda rehacer o cambiar el resultado. Es como si en un momento determinado el suceso histórico rodase pendiente abajo sin control atraído por la fuerza de la gravedad, imparable. Tetlock, Lebow y Parker (2006) defienden que el ascenso del Este como potencia económica, militar y cultural del siglo xix y xx con respecto al Oeste no fue algo inevitable; había condiciones suficientes en ambos lugares de la tierra para que ese ascenso se diese. Sin embargo, para que la urna estuviese en equilibrio, el momento de inflexión en el que el Oeste se convierte en la potencia mundial, debe ser colocado entre el 1500 y el 1800, después de esas fechas, que el Oeste ascendiese fue improbable. Según Tetlock, Lebow y Parker (p. 22) «después del 1800 cualquiera concedería que está bastante cerca de lo imposible que se den escenarios (contrafactuales)» en los que el Oeste se imponga al Este. Entiéndase este imponerse en todos los sentidos sociales, políticos, culturales y materiales que se quiera.

¿Es esto así? ¿La H(h)istoria tiene momentos de equilibrio en los que cualquier cosa puede ser posible o solo debemos entender esto de una forma metafórica y nunca en términos absolutos? Tomemos en serio o no el ejemplo de la urna de Pólya ¿tiene algún valor científico la historia contrafactual como conocimiento general o como saber específico en el área de la historiografía? ¿Podemos utilizar las ucronías como recursos para la reconstrucción de la historia?

La historia contrafactual, también llamada *allobistoria*, historia alternativa o historia virtual, es una disciplina surgida de la historiografía que trata de explicar acontecimientos en la Historia a través del uso de contrafactuales. Para ello se sirven de los artefactos ucronías. En cierta medida, se pretende con ello elevar a ciertos estatus de científicidad a las ucronías y así validar de alguna manera algo difícilmente comprobable como es la historia que no

sucedió. Cabe destacar que aunque la historia contrafactual cree ucronías, éstas son pensadas como herramientas epistémicas en sí mismas por los historiógrafos. No es un caso en el que lo definitorio sea situar cuál de los dos acontecimientos sucede antes (el creer que la ucronía es científicamente relevante o realizar la ucronía), sino que el historiador de lo contrafactual ya presupone un estatuto científico a la ucronía *bien hecha*. La ucronía es una herramienta para el historiógrafo.

Como podrá suponerse, esta posición sobre la historia contrafactual cuenta con algunos apoyos en el campo de la historiografía, pero no con todos. Grandes nombres de éste área del conocimiento se han opuesto explícita o implícitamente a ésta práctica de la historia, denostándola como meros juegos del pensamiento sin utilidad alguna. E.H. Carr, Richard Evans o Eric Hobsbawm han defendido, con mayor o menor entusiasmo, que la historia es algo positivista, y plantearse qué hubiese ocurrido si tal o cual cosa se hubiese dado de otra manera no tiene mayor sentido, es una absoluta pérdida de tiempo y esfuerzo. E.P. Thompson lo llama incluso «patraña ahistórica» (Townson, 2006:20)

Estos críticos tienen razón en cierta medida: aquello que planteamos como ucronía difícilmente puede ser comprobado, por el mero hecho de que nunca sucedió. Si ya la historia tiene problemas al tratar de explicar lo que ocurrió ¿para qué esforzarse en aquello que no fue? Y no vale afirmar que si tiramos una pelota por una mesa con la superficie pulida y detenemos su movimiento antes de que caiga al vacío por el borde, de no haberla detenido, esta se hubiese precipitado pues hay unas leyes de la naturaleza que así lo hubieran determinado; no vale porque los seres humanos no somos objetos que estén sujetos a unas leyes deterministas de la naturaleza en los acontecimientos de la historia. Si bien nuestros cuerpos y condiciones dependen de leyes que operan en nosotros de una forma más o menos activas –por más que se quiera no podemos volar como un pájaro –se reconoce la dificultad de crear y aplicar leyes que pudieran conocerse como *física de sociedades*; y cualquier intento, como trató de hacerse entre finales del xix y el xx, está condenado, de una forma u otra, al fracaso. Pero lo que plantea la historia contrafactual se parece más a la urna de Pólya que a una ley física auténtica, como podría ser la gravedad, de inapelable reproductibilidad en laboratorio (pese a que desconozcamos qué es *en sí* la gravedad).

Otras áreas del conocimiento, como la filosofía analítica, utilizan un tipo particular de hipótesis como ejemplos para rechazar o apoyar ciertos supuestos. Son los experimentos mentales; ejemplos que no pueden llevarse a la práctica –en principio –pero que tienen como propósito plantear dudas, adelantar o preguntar sobre qué sucedería si tal o cual circunstancia se diese. Son conocidos los casos de Derek Parfit sobre qué implicaciones tendría para la metafísica de la identidad si existiese la teleportación, o el conocido *cerebro en la vasija*. Si este tipo de ejemplos hipotéticos ha resultado de lo más fructífero en la filosofía, ¿por qué la historiografía debe evitar cualquier tipo de aproximación a aquello que no sucedió? Es cierto que el fin de los experimentos mentales persiguen objetivos diferentes que la reconstrucción histórica, pero el paralelismo entre estos y las ucronías es evidente: utilizar lo hipotético como elemento desestabilizador que cuestiona y plantea nuevas líneas de investigación.

Aunque la discusión entre ambas facciones parece alcanzar niveles épicos, la realidad es que la historia contrafactual no tiene demasiados prosélitos que se dediquen a ella de forma activa, ni se publican demasiadas monografías al respecto. El ejercicio de la historia contrafactual *de facto* es algo completamente marginal, cuyas aportaciones son escasas, aunque no necesariamente poco importantes, al mundo de la Historia. En comparación, las



monografías revisionistas son incontables con respecto a las de la *allobistoria*. Aunque se afirma que detrás de cada historiador hay un historiador contrafactual (Tetlock *et al.* 2006:17) los que se dedican a ello y lo apoyan de manera explícita son más bien pocos. Además, como contrapartida, grandes *popes* de la historiografía decidieron denostarla como disciplina o, directamente, ignorarla. Aunque estos grandes nombres han dedicado cierto tiempo a criticarla, también es verdad que tampoco han escrito voluminosos documentos en contra, ni arrojando sarcásticos panfletos, ni se dedican a ir con hogueras tras los contrafactualistas. Es más, si alguien tratase de atacar la posición del historiador contrafactual, va a ser difícil que encuentre argumentos más allá de los que aquí se van a exponer. Aunque en ellos vamos a ver piezas claves sobre el funcionamiento de la disciplina enmarcadas en las modernas discusiones sobre filosofía de historia, la posición del historiógrafo contrario a la historia contrafactual se pueden resumir en ¿para qué perder tiempo, recursos y dinero con algo tan especulativo que ni siquiera sucedió?

En lo que resta no intentaremos demostrar cuál de las partes tiene razón. La solución a su discusión particular queda lejos de la intención de este trabajo. No es nuestro cometido, desde luego, ni defender sus formas, ni pretender que aquello que se presenta como alternativa pudiera tener la misma importancia para la historiografía como lo que en realidad ocurrió. Muchos de los historiadores virtuales, intuimos, opinan lo mismo. La gran virtud de la historia contrafactual es servir como antídoto al determinismo en la historiografía (Ferguson 1998: 84; Tetlock *et al.* 2006: 366) y no tanto que aquello que se plantea y que no sucedió pueda tener mayor importancia que lo sucedido o tomado como artículo de fe. Si la ucronía es útil como objeto de ayuda en la metodología de la historia es por su carácter explicativo.

El historiador contrafactual trata de usar su disciplina como auxilio a la hora de explicar por qué tal o cual cosa sucedió y así comprenderla. A través de aquello que no ocurrió podemos, tal vez, acceder a lo que pasó. Esta práctica, además, es llevada a cabo de forma natural por casi cualquier historiador, pues, en realidad no deja de ser una expresión de la IH donde el PC sirve de apoyo para tratar de explicar y comprender los eventos. Esto es, cada historiador es, en realidad, un historiador contrafactual. Además, la historia virtual parece exigir un uso amplio de los conocimientos no solo de la historia, sino de múltiples disciplinas que pueden tener un impacto en aquello que estamos estudiando. Si casi en cualquier área del conocimiento el auxilio interdisciplinar se está convirtiendo en una necesidad inevitable, la historia contrafactual, en sí misma, es una expresión de esa conexión multidisciplinar a la hora de encontrar una explicación para un fenómeno que haya ocurrido.

En el siguiente epígrafe expondremos una propuesta sobre cómo debería llevarse a cabo la historia contrafactual para que esta pueda ser considerada adecuada que puede inferirse del trabajo de Niall Ferguson sobre la disciplina. Tras desarrollar estos puntos, pasaremos a plantear la discusión entre historiadores clásicos y contrafactualistas, exponiendo los puntos que los primeros consideran débiles en el trabajo de los historiadores virtuales.

### **3.2 El trabajo del historiador contrafactual.**

El libro sobre *Historia virtual* de Niall Ferguson (1998) tiene el privilegio de exponer de forma explícita cierta metodología sobre cómo podría desarrollarse esta disciplina, en caso de que se quisiera que formara parte del marco amplio de la historiografía como apoyo a

otras escuelas (marxistas, anales, microhistoria, etc.) o como escuela en sí misma (pp.84-87).

El hacer del historiador contrafactual en la ucronía debería tener en cuenta las siguientes condiciones:

- 1-Causa sine qua non.
- 2-Eliminar lo no-plausible de lo contrafactual
- 3-Considerar escenarios hipotéticos que los coetáneos contemplaron y registraron

#### *1- Causa sine qua non:*

Cuando nos proponemos hacer historia contrafactual debemos identificar, dada una cadena de acontecimientos causales, aquello que de no haberse dado, hubiese modificado el resultado de dichos acontecimientos. A lo largo de los anteriores capítulos denominamos a ese punto en la H(h)istoria momento de inflexión. La propuesta de Ferguson es conceptualmente diferente, pese a que comparta la idea de la necesidad de elegir un punto donde todo podía haberse desarrollado de otra manera.

Aunque la posición de Ferguson sobre la historia como narración (planteada por Hayden White e influenciada por la idea de historia de Collingwood) es un tanto ambigua, defiende que podamos estudiar la Historia como concatenación de elementos causales sin que ello implique determinismo. Esto da pie, además a que podamos estudiarla también utilizando la definición de Hume de causalidad que no tuvo tanto éxito por la que «el segundo objeto nunca ha existido sin que el primer objeto no se hubiera dado.» (2005: 111-112). Dice Ferguson: El mejor criterio para establecer una relación causal no era la ley de la cobertura hempeiana [o nomológica] sino la llamada prueba «de no ser por» o *sine qua non*, aplicando el principio de que «el efecto no puede ocurrir ni existir a menos que la causa ocurra o exista» (p.78). Además, no podemos considerar los acontecimientos causales en la historia como si tuvieran un principio definido y un final con las mismas características; pues siempre el principio puede estar causado por algo y el final es causa de otro acontecimiento.

Decimos que la posición ante la historia como narración es ambigua en Ferguson porque éste cree que, de no tener cuidado, la historiografía puede tender a comportarse como una novela, en el peor sentido de la expresión. Convertir hechos en concatenaciones tiene varios problemas como el de transformarla en previsible, no tanto en que podamos intuir el argumento como que conocemos su estructura y anticiparnos a ella (pp.66-67). De este modo puede creerse que el presente siempre es el punto final de las narraciones y que de algún modo cualquier hecho histórico que se narró queda cerrado, por el hecho de haber sido contado. Coincidimos con Ferguson en el hecho de que al narrar estamos aplicando ciertas estructuras propias del relato que pueden llevar a pensar que la Historia había trazado un plan muy específico para esos eventos y que, además, han quedado cerrados por y para siempre. En efecto esto sería un grave error, pues si algo podemos considerar como histórico es aquello que de alguna manera persiste en el presente, con cierta recurrencia (Gómez-Ramos, 2003:77-78) y debemos entender por tanto, que no quedó cerrado en su momento ni que en el presente y mediante un acto de escritura, por ejemplo, podamos cerrar el hecho-en-la-historia. La *paseidad*, que diría Ricoeur, es persistencia de lo pasado, su cualidad esencial. Así como cuando descubrimos que el asesino de Lady Charloterburg fue su siniestro mayordomo cerramos de algún modo todo el sentido general de una obra de

ficción, saber que Ramón Mercader acabó con la vida de Trosky no acaba por cerrar todo lo relacionado con aquel asesinato. El sentido del asesinato de ser humano (si es que esto puede ser posible) no se agota solo con conocer quién le mató, ni, incluso, las intenciones que le llevaron a hacerlo. Sin embargo al narrar los hechos de la historia parece inevitable que, si queremos comprenderlos, se narrativicen los eventos (los *tropos* de los que habla White) al adoptar una forma particular de entramado, y esto, en sí, ni es bueno ni malo; responde a cómo el historiador articula el discurso, simplemente.

Debemos pensar que la historia, pese a que quede plasmada en un libro o una película, siempre es un ejercicio que se hace *en el presente*. Es difícil así separarse de este estar en el aquí y ahora. Acercarnos a la historia como si fuese algo que nada tiene que ver con nosotros aquí y ahora tampoco tiene demasiado sentido y más cuando percibimos que tal o cual acontecimiento aún repica en el campanario advirtiéndonos de que *sigue ahí*. El ejercicio contrafactual también cae en ello. Ya advertimos que el PC como ucronía tiene cierta razón de ser en el hecho de que *tapa* los huecos que van desde el resultado contrafactual a una cadena de acontecimientos hasta una hipotética posición temporal muchas veces semejante a nuestro presente (un presente hipotético). De este modo, hacemos nuestra la pregunta contrafactual en la medida que se puede reformular en algo así como «¿de haber ocurrido *x* que hubiera sido de mí?» Por esto, aunque Ferguson sea reticente con el hecho de que no deba hacerse presentismo, cosa con la que coincidimos, también debemos tratar de pensar que, por muy objetivista que trate de ser el historiógrafo, el ejercicio de la Historia se realiza siempre en un presente concreto, bajo unas condiciones específicas, y este presente opera en la elaboración de la propia historia. Tanto lo mismo en el caso de la contra-historia.

Por el momento, con identificar aquello que de no haber sido el resultado hubiera variado basta para entender aquello a lo que Ferguson se refiere con detectar la causa *sine qua non*. Como podrá observarse, esto implica identificar aquellas condiciones relevantes para que el suceso se desencadenase dando lugar a un resultado. Sobre todo esto, en realidad, hablamos durante el primer capítulo.

## 2- Eliminar lo no-plausible en lo contrafactual

No nos detendremos demasiado en esto ya que, en principio, lo que Ferguson está proponiendo no es ni más ni menos que aquello que hemos venido insinuando desde que presentamos las características del PC. No todas las preguntas contrafactuales serían adecuadas para ser respondidas si se pretende hacer un relato ucrónico que pudiera ser tenido en consideración de alguna manera por la historiografía. Marc Bloch propone que «limitando las alternativas históricas vamos a considerar a aquellas que son *plausibles* (...) resolvemos el dilema de elegir entre un solo pasado determinista y el inabarcable número infinito de pasados posibles» (Marc Bloch, citado por Ferguson 1998: 81). Lo que diferenciaría «un buen contrafactual de otro es la plausibilidad (...) lo demás es pura fantasía.» (Warf, citado por Kneale, 2009:298)

Debemos detenernos un momento en cierta trampa conceptual a la que debemos dar una solución temporal que nos permita continuar con nuestros argumentos: *la plausibilidad no es algo obvio*. Normalmente esta dificultad suele sortearse dando por hecho que la plausibilidad siempre es detectable (pese a sufrir cierta indeterminación conceptual) y que aquello que asumimos que es plausible es «un juicio de valor, una sentencia sobre nuestro entendimiento cultural sobre cómo el pasado –y el presente –es construido» (Warf, citado por Kneale, 2009:298). Aprendemos, además, aquello que es plausible –también lo

verosímil –como concepto en uso (más que de significado cerrado) cuando empezamos a atribuir estados mentales en los demás. Por otra parte, solemos considerar a la plausibilidad cuando un resultado no nos encaja con las premisas. Sin embargo, en nuestro acercamiento la propia pregunta debe ser plausible para que esto o aquello del resultado pueda ser considerado también como tal.

Conviene no olvidar que algo plausible es aquello digno merecedor de aplauso, lo atendible, recomendable y, por último, lo admisible. Y lo admisible no es otra cosa que aceptar o dar por bueno. Si bien cualquiera puede dar por bueno algo sobre los demás, el uso de plausible tiene que tener una clara connotación científica: se necesitará de una comunidad que ratifique aquello que se plantea como merecedor de aplauso y que pueda ser, de alguna forma admitido por la comunidad. El científico desea ser plausible, mientras que el autor de ficción necesita más ser verosímil; si bien el científico desea también ser verosímil y el autor de ficción plausible, esas características se resuelven secundariamente. Lo plausible, además, parece asociarse con palabras como *verdad*.

«Un buen relato y un argumento bien construido son clases naturales diferentes. Los dos pueden usarse como un medio para convencer al otro. Empero, aquello de lo que convencen es completamente diferente: los argumentos convencen de su verdad, *los relatos de su semejanza con la vida*. En uno la verificación se realiza mediante procedimientos que permiten establecer una prueba formal y empírica. *En el otro no se establece la verdad sino la verosimilitud.*» (Bruner, 2001: 23, énfasis mío).

Esperamos de lo plausible, al tener esa pátina científica, que aquello que lo sea pueda ser dicho en cualquier momento sin tener en cuenta el contexto cultural, histórico, social, etc. Es decir, que *algo es plausible con independencia de cuándo sea enunciado*. Sin embargo, sabemos perfectamente que esto no es así y que lo plausible también es dependiente de una comunidad que lo avala y que está inserta en una interconexión de significación cultural que no aplaudirá necesariamente el mismo caso siempre. No todo puede ser admitido en el corral de lo científico, y esto, como sabemos, no es debido solo a un mal uso de las metodologías existentes, sino una criba que se relaciona con las creencias de un momento histórico determinado y de unos paradigmas científicos que, aunque puedan ser cambiados, tardan en aceptar nuevas ideas que puedan alterar el funcionamiento del mismo.

Si una ucronía puede ser plausible es porque puede penetrar en las estructuras de la comprensión histórica (y no en exclusiva en las de la explicación). Una ucronía bien construida señalará aquellos elementos estructurales de los fenómenos históricos, reformulará el pasado mediante la IH, y ésta se apoyará en el PC para, dados los elementos conocidos del fenómeno, establecer que lo que sucedió está condicionado por aquello pudo ocurrir.

### 3 - Considerar escenarios hipotéticos que los coetáneos contemplaron y registraron

Ferguson trata de resolver un callejón sin salida conceptual mediante este punto. Supongamos que tenemos dos posibles soluciones para un problema contrafactual con un grado de plausibilidad similar, ¿cuál de las dos posibilidades escogeríamos? Ferguson propone que en un caso así siempre tendría prioridad aquellos escenarios que los coetáneos del momento en el que estamos construyendo la ucronía se hubiesen planteado y recogido en algún formato –escritura, pintura, etc. Esto es, aquello que las personas que vivieron en un momento concreto contemplaron como posibilidad siempre tiene un mayor grado de

plausibilidad que lo que un historiador tiempo después pueda imaginar sobre el evento. «Solo podemos considerar legítimamente aquellos escenarios hipotéticos que los coetáneos no solo contemplaron, sino que también registraron (...) y que se haya conservado, y han sido clasificados como fuente válida por lo historiadores.» Aunque haya un elemento de contingencia en lo que se conserva y lo que no esto «hace practicable la historia contrafactual» (pp. 83-84). Las ucronías que pensaron aquellas personas son, por tanto, depósitos de imaginarios.

El planteamiento de Ferguson resulta un tanto problemático pues entre un posible presente pensado por un falangista durante la Guerra Civil Española y un contrafactual expresado por un historiador en el presente, parece que siempre va a ser más plausible el del falangista. Pero el mayor problema reside en que esto no puede ser una condición para la escritura de la ucronía histórico-contrafactual. Nigel Townson en *Historia virtual de España* (2006: 33, nota al pie) también se hace eco del problema que Ferguson deja entrever. «[...]no creo necesario que los escenarios contrafactuales planteados debieran haber sido contemplados explícitamente por sus contemporáneos, puesto que, con frecuencia, los que vivieron los sucesos no previeron la opción que al final triunfó». Aunque añade a continuación «[...]reconozco que todos los escenarios de este libro *sí* fueron considerados por contemporáneos.»

Sin embargo, Ferguson tiene una respuesta ingeniosa para todo esto que encaja bastante bien con aquello que venimos afirmando: que pese a que el PC yerre este a) sigue siendo un mecanismo racional y b) pese a la equivocación, si esta no está reconocida por aquel que la cree, puede ser tan real como la real –si es que pudiera dirimirse que hay una realidad auténtica. En el caso que expondremos sobre los Freikorps es un buen ejemplo de esto: ni los judíos ni el gobierno de Weimar apuñaló por la espalda a los soldados alemanes durante la Primera Guerra Mundial siendo el motivo de causa de la derrota, pero se percibe (erróneamente) que éstos fueron condiciones para la derrota. Para un *freikorps* es más *real* este hecho que no sucedió que asumir que Alemania perdió debido al avasallador poder militar de los EE.UU. Que el Freikorps asuma un contrafactual en el que ganan la guerra si P o Q se hubiera dado o evitado opera de forma eficiente en la reconstrucción de la historia, sean las evidencias que se presenten para validar las afirmaciones que hagan más o menos subjetivas.

Dice Ferguson: «...lo que realmente ocurrió *no* fue muchas veces el resultado que la mayoría de los contemporáneos informados creyeron más probable: el escenario contrafactual era, en este sentido, más “real” para los protagonistas» (p.84). Pese a ello matizaremos un punto que desarrollaremos en el apéndice: pese a que el freikorps pueda pensar que la causa de la derrota fueron los judíos, la pregunta se centra en cómo pudieron evitar la derrota. Los judíos serán una causa suficiente en el escenario contrafactual. Es por ello que la conexión entre el dispositivo racional del PC y el mundo se mantiene, a pesar del error de evaluación de cómo y por qué se dieron ciertos acontecimientos.

Sea como fuere, la búsqueda de imaginarios colectivos en las ucronías que se escribieron en un momento y lugar del tiempo es lo más parecido a aquello que un historiador realiza cuando busca pistas sobre el pasado en un archivo. Denostar aquello que se pensó como probable por un colectivo simplemente porque no sucedió es un error: La IH mediante el PC puede generar en ocasiones efectos causales sobre las conductas y, en ocasiones, producir fenómenos históricos a gran escala. De nuevo, el caso de los *freikorps* ilustrará esta hipótesis.

### 3.3 Sobre la plausibilidad de la historia contrafactual.

El prestigioso y ampliamente citado Edward Hallett Carr en su no menos citado y prestigioso discurso *¿Qué es la Historia?*, califica al ejercicio de moda en la historiografía de mediados del siglo xx –practicado sobre todo por la escuela inglesa –que trata de tener en cuenta aquello que no se dio como «juego de salón» o «ratonera metodológica» (Carr, 1972:129-140). Aunque la controversia entre historiadores que tratan de apoyar lo contrafactual de forma más o menos implícita y aquellos que consideran que debemos centrarnos en los hechos y en aquellas causas relevantes que producen los hechos no tiene unas fronteras definidas, es cierto que suele enfrentar a las escuelas inglesas con las estadounidenses. ¿Casualidad? ¿destino manifiesto y providencialismo? Sea como fuere, los defensores explícitos de la historia contrafactual siguen siendo más numerosos entre los ingleses que en el resto de países (Tetlock *et al.* 2006: 36 nota al pie). Entre estos defensores podemos citar a Nial Ferguson, Nigel Townson, Philip Tetlock o Geoffrey Parker, pero podría añadirse nombres de otras áreas como el del paleontólogo Stephen Jay Gould. En el otro lado, el citado E.H. Carr, Richard J. Evans, o Eric Hobsbawn.

Es bastante común, por otra parte, que aquellos que atacan a la historia contrafactual formen o hayan formado parte de la metodología marxista de acercamiento a la historia, por lo que no es de extrañar que en ocasiones se trate de llevar la discusión sobre la pertinencia de la historia contrafactual a terrenos relacionados con la ideología más que con la historiografía. Así, paradójicamente, los historiadores contrafactuales han sido identificados con sectores ideológicamente conservadores, como es el caso de Niall Ferguson. La intención de la historia contrafactual es criticar las explicaciones estructurales en la historiografía en general y la metodología marxista en particular (Kneale 2009: 298) por ello tiene reparos en afirmar, en un principio, que otro mundo pudo haber sido posible. Sin embargo, pese a los intentos de denostar el presente, los historiadores contrafactuales pueden caer en la trampa de pensar y afirmar que el mejor de los mundos posibles es el que en realidad sucedió, ¿puede que el contrafactualista acabe siendo más determinista que los que así se califican?

En el libro de Ferguson hay varios ejemplos que parecen ir en contra de los propios principios antideterministas de esta disciplina. Los articulistas acaban por no desarrollar ninguna ucronía, limitándose a contrastar lo que ya sabíamos sobre lo sucedido en la historia y algunos llegan hasta a afirmar que el hecho en sí era inevitable. Sintomático de esto es el último artículo “1989 sin Gorbachov. ¿Y si el comunismo no se hubiese derrumbado?” de Mark Almond: no solo no se desarrolla la ucronía sobre qué hubiera pasado si, sino que, además, plantea que con Gorbachov o sin éste el hundimiento del comunismo fue algo inevitable. Pese a todo lo positivista que pudiera ser un Hobsbawn o un Carr, la *evitabilidad* de términos como *inevitable* distingue, posiblemente dos maneras muy diferentes de hacer la Historia. Si la historia contrafactual es la píldora que alivia los dolores del determinismo histórico, el artículo de Almond hace un flaco favor a su presunta crítica immanente.

Es posible que esta idea preconcebida (merecida por otra parte) de la historia contrafactual como un terreno del historiador conservador que se opone a escuelas de corte estructuralista, sobre todo el marxismo, haya hecho pensar en un sector dominado por algún tipo de *right wing*. Sin embargo, esto no es así. Alas menos conservadoras también ha trabajado esta disciplina como es el caso de Tetlock, Parker o Lebow: en su *Unmaking the West*, aquí los artículos sí que exploran las alternativas a un presente en el que el Este

dominó el desarrollo cultural, económico y social durante el siglo xix y xx en detrimento del Oeste. No hay una inevitabilidad en el hecho de que el Este dominara el globo entre 1500 y 1800, reconocen, eso sí, que posteriormente los hechos eran *posibilísimamente* irreversibles, siguiendo la lógica de la mencionada urna de Pólya.

Los argumentos en contra de la historia contrafactual esgrimidos por E.H. Carr son:

- I) La historia contrafactual es *arbitraria*.
- II) La historia contrafactual es *especulativa*.
- III) La historia contrafactual es *egoísta*.

### **I) La historia contrafactual es arbitraria.**

«¿Qué criterio –aparte de la intuición– pueden usar los estudiosos al escoger qué eventos, fuerzas o agentes colocar en primer término y cuáles relegar al fondo?» dice Carr (Tetlock *et al.* 2006 :30). Ante el abrumador peso de las posibilidades, ¿qué garantiza que la elección del historiador contrafactual sea adecuada para explicar un fenómeno de la historia, por una parte, y cómo puede asegurarnos que la cadena de acontecimientos alternativa que está planteando puede ser tenida en consideración más allá del desvarío fantasioso, por otra.

Para Carr, la importancia del trabajo del historiador consiste en escavar en aquello que sucedió para tratar de acceder a un estrato más profundo de la realidad en la que las múltiples causas que llevaron al evento pudieran ser explicadas y comprendidas. El buen historiador es el positivista: se atiene a los hechos que sucedieron y, por supuesto, no trata de especular sobre lo que no sucedió. El mal historiador creará que cualquier evento es relevante a la hora de establecer causaciones. Así pensará que el enamoramiento de Marco Antonio por Cleopatra, concretamente por su nariz, causó la derrota de éste ante César Augusto.

#### **-Objeciones:**

Si el historiador contrafactual pretende ser tenido en consideración evitará toda premisa que devenga en una realidad que viole principios básicos de la naturaleza o pervierta absolutamente los conocimientos asentados sobre el mundo o el funcionamiento de la realidad. Así, éste evitará de partida todos los *contrafactuales milagro* (Byrne, 2005) o aquellos cuya plausibilidad se vea seriamente comprometida desde su planteamiento inicial. Las fantasías tratan de evitarse en la medida de lo posible, siempre y cuando estas sean de fácil reconocimiento. Así un historiador contrafactual nunca tratará de plantearse qué hubiera pasado si los persas hubiesen tenido portaaviones en la batalla de Salamina (Tetlock *et al.* 2006:34).

Bastante culpa al respecto de que se piense en la historia contrafactual como una disciplina que presta atención a causas irrelevantes o irreverentes la tienen aquellos que publicaron ciertas monografías de éxito al principio del siglo xx en el que los criterios para llevar a cabo una ucronía eran nulos o prácticamente inexistentes. Por otro lado, la característica general de estas monografías era la ironía y la falta de rigor, pues su intención era divertir más que proponer una relectura de la historia en la que explorásemos de una forma sistemática aquellos eventos que no se dieron.

De estos libros destacamos el editado por J.C. Squire *If It Happened Otherwise: Lapses Into Imaginary History* (1931) o el de John Merriman *For Want of a Horse: Choice and Chance in History* (1985) que según Townson (2006:20) «sus intentos resultan grotescos para aquellos que se piensan a sí mismos como historiadores serios». Sin llegar a dramatizar, sí es cierto que resulta bastante complicado poder tomar en serio a una disciplina que trata de hacer ciencia mediante las ucronías teniendo como referencia libros *humorísticos* en el que la causa *sine qua non*, el lugar determinante de giro, viene dado por eventos en apariencia irrelevantes.

De entre todos los intentos de realizar historia contrafactual, sea posiblemente el más valorado aquellos textos realizados por la llamada *nueva historia económica*, también conocidos como estudios cliométricos. Los más famosos son los escritos por W. R. Fogel sobre el impacto de los ferrocarriles norteamericanos en el desarrollo de su economía mediante supuestos contrafactuales en los que EE.UU opta por el uso de otros medios de transporte para distribuir sus productos.

Pese a todo esto, seguimos considerando que el trabajo de todo historiador es un trabajo que opera con lo contrafactual si y solo si la historia pretende ser explicativa. Es más, aquello que día a día realizamos todos nosotros al reconstruir elementos de nuestra vivencias mediante la IH y el PC es, aplicado a la Historia, aquello que el historiador realiza. La IH nos ayuda a reconstruir los sucesos de la historia tapando los huecos, el PC explica cómo se pueden reconstruir esos sucesos desde aquello que pudo haber pasado. Son dos dimensiones de los eventos del pasado: la percepción del tiempo y la reconstrucción histórica que se entrelazan en el artefacto narrativo que es la ucronía. Es por ello que si un historiador quiere que una secuencia de eventos signifique algo debe recurrir a especular con aquello que pudo ocurrir. La historiografía es un ejercicio de imaginación que requiere de fuentes fiables y contrastadas sobre eventos que verdaderamente ocurrieron. Pero es un ejercicio de imaginación. Encontrar elementos estructurales de eventos reconstruidos mediante la IH necesita un plus en el que se vayamos eliminando sucesos de tal forma que podamos entender que si P hubiese diferido el resultado Q sería diferente. En este sentido, el ejercicio contrafactual es tan arbitrario como pueda ser la negligencia de aquel que lo practica.

## II) La historia contrafactual es *especulativa*.

Nada puede impedir, según Carr, que la historia contrafactual sea un mero *juego de salón*. El historiador contrafactual, además, parece detentar una posición en la que se posee *carta blanca* para poder volcar en la ucronía todo aquello que éste desea o quiere que se hubiese dado en la historia, sin atender a su posible plausibilidad. Parece así que la ucronía es una «reacción emocional y a-histórica» (Tetlock *et al.*, 2006:131). Se convierte ella en el espejo del mundo interior del historiador: el alivio o el lamento, las fantasías (auto)indulgentes, o el intento de agradarse a sí mismo encontrando divertidas coincidencias, sitúan al historiador contrafactual como alguien poco serio que pone a su disciplina en una rama social de la ciencia ficción (Tetlock *et al.*, 2006 :30).

El problema fundamental que Carr trata de sostener con este punto, no va tanto dirigido a la disciplina sino al que la lleva a cabo. Pero que el cuidador no tenga cuidado no invalida la práctica (p.31).



## Objeciones:

Varias objeciones al respecto hemos dado a lo largo de este capítulo que desequilibran la presunción de falta de criterio de aquellos que realizan historia contrafactual. Si la crítica se asienta sobre que un historiador contrafactual la hace para su propia diversión y ser espejo de sus estados mentales, debería mirarse con mayor atención aquello que la historiografía convencional lleva a práctica cuando escriben, como insinuaba White (1992a). Presuponer la superioridad metodológica es un velado *ad hominem*. Esto no es un problema para la disciplina contrafactual en sí. Por esa misma regla, si encontramos un mal historiador de los Anales, ¿invalidaría esto toda su metodología? Los historiadores contrafactuales ya habían detectado suficientemente este problema:

«Para dar mayor utilidad a la historia contrafactual como instrumento de conocimiento del pasado es imprescindible reconocer también sus limitaciones. Todo planteamiento de esta naturaleza tiene que ser, en términos de la evidencia histórica, *plausible* (...) Por tanto, todas las preguntas formuladas para este texto son plausibles.» (Townson 2006:33)

Pese a que el método puede fallar, el que pretende hacer historia contrafactual es muy consciente de las limitaciones metodológicas. Así, por ejemplo, en *Unmaking the West* (Tetlock *et al.*, 2006: 34) se solicitaba del articulista tres criterios: a) escenarios contrafactuales consistentes y regularidades y hechos históricos bien establecidos; b) escenarios contrafactuales con generalizaciones estadísticas que trasciendan aquello que es verdad en un particular tiempo y espacio (bien establecido); c) escenarios contrafactuales con leyes teóricas bien establecidas de causa y efecto –de la biología, la física o incluso ciencias sociales.

Por lo tanto, resulta un tanto inútil acusar a los historiadores de no seguir un procedimiento que les guste. Puede que el procedimiento no sea del agrado de todo investigador, pero es un hecho que la historia contrafactual no es un coto libre para la fantasía. El PC, como dispositivo de imaginación racional, juega siempre un papel fundamental y viene apoyado por una facultad que el historiador desarrolla en su profesión como es la IH.

### III) La historia contrafactual es *egoísta*.

El último problema que Carr cree detectar consiste en asumir que el autor contrafactual, lejos de ser imaginativo, camina junto a sus propios objetivos ideológicos. Olvida todo aquello que pudo aprender sobre cómo hacer historiografía para llevar a cabo y justificar los escenarios que pretende promover (Tetlock *et al.*, 2006:31). Carr está preocupado porque los historiadores contrafactuales usen sus propios prejuicios para tratar de hacer historia. De esta forma, Carr afirma que es egoísta al utilizar el término en su acepción más habitual: la historia contrafactual solo sirve para satisfacer el ego del historiador que pretende demostrar mediante eventos hipotéticos sus propuestas sobre aquello que sucedió en la historia.

Esto nos llevará a un escenario mucho peor: el historiador no debe ofrecer de antemano un juicio sobre aquello que está tratando de explicar; es más, podría ahorrarse el juicio. Sin embargo, como resulta ineludible el acabar juzgando mediante la explicación de forma explícita o implícita, se le pide al investigador que esto sea producto de su trabajo. La teleología académica debe quedar fuera de la misma. El historiador contrafactual, además,

como no tiene hechos que hayan ocurrido con los que contrastar aquello que presenta, lleva el prejuicio cargado desde el primer momento. Esto es, a través de sus prejuicios sobre elementos que no ocurrieron en la historia tratará de justificar nuestro presente y que seamos co-partícipes de sus conclusiones

### **Objeciones:**

Así como en el punto anterior decíamos que para desacreditar a la disciplina no vale en exclusiva con hacerlo del historiador, podríamos decir algo parecido con respecto a este punto. Que la historia contrafactual sea egoísta –o mejor expresado, sirva para los propios intereses del historiador –no es un mal endémico que afecte en exclusiva a esta forma de hacer historia.

Es cierto que como objeción sea esta, posiblemente, la más difícil de responder, pues la historia contrafactual se comporta más o menos como se ha descrito: pretende demostrar si tal cosa hubiese sucedido de otro modo, el resultado hubiera sido distinto. Esto es, aquello que se desarrolla, tal vez no tenga tanta importancia como la idea inicial con la que arranca la narración, el hecho de que la historia en sí no es determinista.

Cabe añadir que el historiador contrafactual, excepto que estuviese bajo los efectos de un potente narcótico o sufriera algún tipo de grave disfunción, carece de capacidad de auto-sorprenderse como tal vez pudiera hacerlo un historiador convencional (Tetlock *et al.* 2006). Esto es así porque la fuente de sus investigaciones cuando entramos en terreno especulativo es él y solo él. Hay alguna forma de sortear estas dificultades, aunque no las elimina con total seguridad, si atendemos a la tercera sugerencia que Ferguson hacía sobre cómo realizar historia contrafactual. Si en lugar de imaginar qué pudo haber sucedido tenemos como plausibles aquellos escenarios que los coetáneos pensaron como reales, tal vez así, podamos pensar que no estamos cargando de nuestros propios prejuicios ni tenemos una intención teleológica a la hora de realizar la ucronía. Esto, por supuesto, no acaba de solucionar el problema que Carr pone sobre la mesa.

### **3.4 Conclusiones**

Acabaremos este capítulo mediante un repaso de aquellos puntos que consideramos relevantes sobre los temas que se trataron. En concreto, destacaremos aquello que pensamos son importantes aportaciones de la historia contrafactual a la historiografía y cómo la ucronía puede ser una herramienta que se integre –si es que ya no está integrada – en el estudio de la H(h)istoria.

Concedemos que la historia contrafactual tal y como se plantea en este momento sufre serias deficiencias y, como forma de la historiografía autónoma, tal vez carezca de sentido. Pese a ello, los esfuerzos por formalizar una metodología para esta disciplina nos deja algunos puntos a tener en cuenta.

La historia contrafactual es una réplica eficaz contra todo determinismo histórico; esta forma de afrontar la historia elimina los caminos únicos y, bien planteada, también aquellos semifactuales que implican que la realidad debe ser tal y como se presenta. Esto es, todo lo que cercene la imaginación entendida como posibilidad. Lo contingente es la norma en los hechos históricos. Además, crear una serie con los eventos sucedidos en la historia es el trabajo del historiador; el PC ayuda al historiador en este trabajo mediante la IH. De esta forma, la historia contrafactual mira y propone hipótesis para confrontarlas con los hechos.

¿Se podía haber dado Q sin P, y si es así, qué hubiera podido pasar? Sin embargo, destacamos que el mayor aporte conceptual de la historia contrafactual es prestar atención a los imaginarios de la época, aquellas ucronías que los habitantes de una momento de la historia pensaron que pudieron haber sucedido.

Es por ello que pensamos que las ucronías pueden ser integradas dentro del método científico de la historiografía en un doble sentido: como registro de imaginarios –es así un trabajo de arqueología de la imaginación de una epocalidad –y como actividad practicada por parte del historiador sobre las hipótesis de *¿qué hubiera pasado si...?*

En cuanto a la ucronía como depósito de imaginarios de una época, como hemos apuntado con anterioridad, la ucronía se forma mediante el uso de la IH y el PC. El PC aplicado a la historia es una actividad cotidiana que puede convertirse en un método de aprensión del mundo. Es, de hecho, tener una visión del mundo no desde los hechos, sino desde las hipótesis. La microhistoria responde a este comportamiento. Cuando estos imaginarios se entrelazan y coinciden en atribuir causas del resultado de un evento histórico pueden *saltar* de la microhistoria a la macrohistoria. La ucronía se convierte en un motor para la acción basado en un cálculo racional.

La historiografía, por otra parte, si pretende ser explicativa, necesita de contrafactuales como sucede en otras ciencias. Consideramos cómo suceden las cosas a través de cómo no suceden. En este caso, la historiografía puede determinar por qué el agente A hizo P que resultó en Q teniendo presente las condiciones de A. Desde allí irse preguntando cómo pudo haberse dado Q. Esto es, las hipótesis contrafactuales están constantemente operando en el historiador, pese a que no haga explícito sus operaciones mentales al representar la historiografía (así como puede no ser consciente de lo explícitos que son los tropos que utiliza al redactar). Además, la ucronía –como sucedía con el PC –no solo sirve para explicar la Historia, sino para comprenderla. El explicar las cadenas causales no acaba de resolver, ni de agotar la narración, de por qué y cómo sucedió cierto evento. La ucronía permitiría indagar sobre las estructuras de los eventos históricos, que son la base para su comprensión.

Como ejemplo de todo esto finalizaremos con un apéndice sobre como la IH y el PC actante producen eventos que fluctúan desde la microhistoria hasta la macrohistoria con el ejemplo de los *freikorps*. Este ejemplo permite, además, repasar unos eventos de la historia en los que se integran la importancia de los imaginarios para la acción humana. En este caso, con una dramática resolución.

**APÉNDICE: LOS FREIKORPS COMO CASO DE IMAGINACIÓN HISTÓRICA EFICIENTE MEDIANTE EL USO DEL PENSAMIENTO CONTRAFCTUAL EN LA UCROÍA.**

---

«The defeat is the thing that counts in terms of germanity (...) [The fascist class] began with the endeavor to pervert defeat into *inner victory*. Then came the attempt to forget the lost war. The bourgeoisie turned to snore on its other side - and what pillow could have been softer than the novel. The terrors endured in those years became the down filling in which every sleepyhead could easily leave his imprint. What finally distinguishes this latest effort from earlier ones in the process involved here is the tendency to take the loss of the war more seriously than the war itself».

-Walter Benjamin (1998:50-51).

«We soldiers are in the habit of respecting only those who have stood their ground under fire»

(Capitan Berthold, citado por Theweleit I:62).

«Certainly there is no hunting like the hunting of men, and those who have hunted armed men long enough, never really care for anything else thereafter»

(Ernest Hemingway).

Las ucronías son artefactos culturales narrativos un tanto especiales pues permiten ampliar el PC. Dada la conexión que existe entre el PC y el mundo, la ucronía expande las posibilidades que hubiesen ocurrido si tal o cual resultado de una cadena de eventos hubiera diferido. Así, el uso del PC puede utilizarse para, dadas unas circunstancias similares a las ocurridas, tratar de evitar o provocar dicho evento. En otras palabras, son artefactos que pueden llevar a la acción. Este apéndice tratará con un caso especial, el de los *freikorps*. El uso de un artefacto cultural como es la ucronía con el fin de preservar la identidad de un colectivo en expansión; su uso de la ucronía no es exactamente intencional, pues sus escritos no tratan específicamente sobre *¿qué hubiera pasado sí...?* La intención de realizar una ucronía puede circunscribirse al terreno de la ficción y de la historia contrafactual. Pero, los escritos que los *freikorps* dejaron en forma de diarios personales y relatos suponen la descripción de un mundo paralelo en el que se plantea cómo pudo haberse evitado la derrota en la Primera Guerra Mundial.

Los *freikorps* [Español: *Fuerza militar libre*], en su mayoría soldados paramilitares germanos, excombatientes en la I Guerra Mundial, decidieron seguir con la guerra por su cuenta durante el periodo de entreguerras (1919-1936), en forma de guerrillas independientes que lucharon en las fronteras con Francia, en la propia Alemania, en la colonia que

establecieron el Báltico (donde se enfrentaron contra los soviéticos) y las recién formadas ex repúblicas rusas. Gran parte de los *freikorps* acabará perteneciendo al partido nazi, y podría decirse que es el suelo fértil donde las ideas del fascismo se irán asentando. Muchos de los gerifaltes nacionalsocialistas pasaron por las filas de los *freikorps*, Adolf Hitler incluido. Su percepción de la realidad está constituida por la idea de que la guerra pudo ganarse y que sus actos pueden provocar que esto suceda. De otro modo, actúan conforme a la idea de que otro mundo pudo ser posible: ese es el mundo que dejan por escrito y que anticipa aquel que los nazis tratarán de llevar adelante.

Sus diarios son testimonios sobre cómo debería funcionar el mundo. Su acción está guiada por sus palabras y el imaginario que están creando entre sus miembros. Pero éstos diarios son también el reflejo de un abanico de emociones que les anclan al pasado: el resentimiento hacía el estado y los judíos –por su supuesta traición; el deseo frustrado con la derrota en la guerra transformado en victoria interior; la percepción de la historia como si esta hubiera tomado un giro equivocado. Mientras, ellos viven sus propias fantasías sobre un mundo hipermasculinizado de hombres-soldado impenetrables en el que la realidad se divide en dualidades metafísicas irreconciliables: lo duro contra lo blando, lo seco contra lo húmedo, el hombre contra la mujer, etc. Es por esto un caso extremo: el cálculo racional del PC sobre si pudo o no ganarse la guerra, así como la reconstrucción de la historia mediante la IH, se entremezcla con otra serie de cuestiones que afectan a cómo entienden estos soldados el mundo. Una manera que se aleja bastante de la realidad.

En este apéndice, por tanto, expondremos cómo se puede abordar un episodio de la historia como el surgimiento de los *freikorps* como grupo paramilitar formado tras la derrota alemana en la Primera Guerra Mundial, pero también como forma de continuar la guerra mediante una realidad alternativa basada en las ucronías que ellos están creando mediante sus relatos personales. En otras palabras, el uso de la IH y el PC en este grupo paramilitar les permitió preservar su *yo* y fue utilizado como excusa para llevar a cabo todas sus acciones.

Nuestra propuesta, por tanto, afirma que la ucronía sirve como válvula de escape de una realidad que no se ajustó a lo deseado y, a su vez, como artefacto para preservar la identidad. Además, aunque en grado de tentativa, mostramos cómo la historiografía puede realizar un acercamiento distinto a un fenómeno histórico si tiene en cuenta aquellos imaginarios que los participantes en los eventos poseían e impulsaban.

Hemos elegido los trabajos de Klaus Theweleit<sup>47</sup> *Male Fantasies* y de Jonathan Littell *Le sec et l'Humide* sobre los *freikorps* y los soldados Nazis, así como algún ejemplo sobre el fascismo español para ilustrar la fuerza de la IH y del PC a la hora de tomar decisiones y alimentar un espíritu común que se caracteriza por la adhesión a valores históricos y la idea de que el actuar individual influye en el curso de los acontecimientos. En estas acciones, el crear un lenguaje colectivo a través de artefactos culturales resulta esencial. En nuestro caso, además, prestamos atención a cómo estos artefactos son ucronías que ensalzan ciertos sentimientos que en la literatura sobre PC han sido señalados como emociones contrafactuales: el resentimiento se convierte en uno de los principales motores en la lucha de los *freikorps*, así como en todo el nazismo alemán. Las formas de expresión de los diarios

---

<sup>47</sup>Klaus Theweleit (1942) es un sociólogo y escritor Alemán. Su trabajo más importante fue sus tesis sobre el subconsciente de los soldados alemanes que quedaba reflejado en la literatura de los *freikorps*, *Male Fantasies*. Puso su mayor énfasis en la relación entre la psique nazi y la conexión que había entre ella y toda una serie de imaginarios totalitarios entre los que destacaba su total misoginia.

freikorps, recuerda los escritos de Erns Jünger, como *Tormenta de Acero*; los freikorps y de Jünger son casos de creación de imaginarios –pese a que Jünger nunca aceptó su adhesión al nazismo y se le ha relacionado con el intento de asesinato de Adolf Hitler.

Sea como sea, el tipo de lenguaje de los freikorps remite a cierto reconocimiento generacional, la de aquellos que pelearon en la Primera Guerra Mundial y que trataron de superar las gestas de sus padres en la unificación alemana: se reconocían entre ellos como veteranos de Guerra y depositarios de unas tradiciones y expectativas que no lograron cumplir: mantener a Alemania como el centro de Europa. De nuevo, la decepción de una derrota que ellos consideran contingente les impulsa en la creación de estas ucronías que fundan imaginarios colectivos.

\*\*\*

A pesar de que la República de Weimar dijo que había terminado con las prácticas de los *freikorps* en el 1920, se puede decir que no pusieron demasiado empeño en impedirlos: la República los utilizará contra los Espartaquistas y distintas revueltas obreras; incluso aunque los propios *freikorps* odiaban todo aquello relacionado con la república burguesa o el capitalismo prestaron su ayuda contra todo lo que tuviera que ver con aniquilar el comunismo en expansión. Weimar prefirió alimentar a la bestia antes que verse amenazados por los comunistas, es por ello que les permitió que los *freikorps* librarán su guerra particular en el Báltico donde la joven URSS estaba también tomando posiciones entre recientes territorios perdidos –Lituania, Letonia, Estonia.

El término *freikorp* refiere a las tropas de voluntarios que lucharon durante el siglo XVII y XVIII; estas tropas tuvieron su momento de gloria durante las guerras napoleónicas entre el 1810 y 1814. Sirvió esto para que el romanticismo Alemán les señalase como ejemplo del espíritu de la nación: los luchadores del Lander; el espíritu de una nación que deseaba estar unida bajo una misma bandera.

Entre los *freikorps* podemos encontrar a Erich Friedich Ludendorff, Adolf Hitler o al comandante de Auschwitz Rudolf Höss. Todos ellos participaron en el 1923 en el conocido como *Putsch de la Cervecería*. Pero será en su campaña en el Báltico donde narrarán la mayoría de sus hazañas. Allí se les permitirá luchar libremente contra los soviéticos y las nuevas nacionalidades surgidas del Pacto de Versalles como Estonia, Letonia y Lituania. También será donde cometan las mayores atrocidades contra la poblaciones que allí habitan. Será en su literatura donde descubrimos que en esa campaña se configura su imaginario ucronico y utópico sobre cómo debieron hacerse las cosas para haber evitado la derrota.

Mientras que en estos escritos se insiste en la importante labor de reconstrucción del mundo mediante los valores nacional socialistas –esto es, el valor, el amor a la patria, el respeto, la fraternidad, etc. –en la realidad sus actos se limitaban a las masacres, pillajes y violaciones sistemáticas de la población civil. El fascista allí, además, podía encontrar la forma de elevar su figura sublimando su vida en la muerte. Dijo Walter Benjamin (1999:53) « We are told that passed the fallen, at his dead, from incomplete reality to a full reality: from the temporal to an eternal Germany». En la muerte, el soldado alcanzaba aquel mundo que era solo accesible mediante la literatura. La ucronía recreaba esa posibilidad de

muerte-en-vida, el ensalzar la muerte como acto final glorioso. Recordemos al Millán Astray que gritaba «¡Viva la muerte!» como el que abraza a su amante.

Una muerte que no sirva para que esta se glorifique mediante mecanismos narrativos es una vida desperdiciada. La teleología vital del soldado previene la satisfacción en vida. Es su *sentido de un final* de existencia. Pero Benjamin percibe cierta paradoja en estas afirmaciones: el hombre-fascista glorifica la muerte, pero prefiere a cualquier otro muerto antes que a sí mismo. Por tanto, el soldado-fascista debe buscar otro método de preservar el *yo* en un tiempo eterno: como hemos estado señalando, serán los artefactos culturales los que deben cumplir esa función de contención y preservación del yo (Littell, 2009:69).

Para el *freikorps*, el Báltico fue la lucha por la utopía en la tierra. Una batalla por el exterminio de los tiempos de la república de Weimar para cambiarlos por su propio tiempo –*heterocronía*, usando el término foucaultiano (Harvey, 2003). Una Alemania atemporal en el que «la guerra eterna (...) será la mayor expresión de la nación alemana» (Benjamin, 1998:30).

\*\*\*

«Un hombre “histórico” fue el “argumentista” de “Raza”: Francisco Franco. ¿Quiso dejar su “impronta” el que fuera Caudillo de España, por medio de éste gran “film”, amén de su conocida aficción [sic.] por el cine? Yo no lo dudo Jaime de Andrade (Franco) ha pasado a engrosas [sic.] las filas de los inmortales.»

(Debajo de Pablo, 1996: 39)

¿Fueron conscientes los *freikorps* de que la Guerra Mundial pudo haberse ganado? De otro modo ¿tenían razones justificadas para creer algo así? Pese a que en toda la literatura estudiada sobre los *freikorps* no hayamos un condicional explícito al respecto<sup>48</sup>, existe una bien documentada reunión entre tres importantes figuras participantes en la Guerra Mundial entre las que se encontraba Wiston Churchill –el que, por cierto, participará en un libro sobre ucronías *If It Had Happened Otherwise: Lapses Into Imaginary History* (Squire, 1931) –en donde se piensa como una posibilidad bastante viable que Alemania hubiera podido ganar la guerra.

«Ten Years after the end of the First World War, a French marshal, an English minister, and a German historian reflected on how things might have turned out differently. Marshal Ferdinand Foch, former commander in chief of the Allied forces, was convinced that Germany, instead of capitulating, “could held the line on the other side of the Rhine in November 1918”. Wiston Churchill (...) speculating that it would have cost the Allies six months of heavy casualties to reach the Rhine. For Germany, he argued, that period of time would have been

---

<sup>48</sup> En cambio, en la literatura nazi si encontramos algún contrafactual explícito en los escritos de León Degrelle: «The Reich lost the war. But it would have been perfectly possible that it would have won. Hitler's victory was still possible until 1945. I have the assurance that if Hitler had won he would have recognized the people the right to live and be great» (Leon Degrelle, citado por Littell, 2009:21-23).

“Sufficient for strong position to be selected and prepared, and for the whole remaining resources of the nation to be marshaled in defense of the territory.” (...) Weimar historian Arthur Rosenberg (said) “the majority in the Reichstag should have relieved Ludendorff of command. (...) The new government could have stopped the Military High Command’s ventures in the East, unilaterally canceled the Treaty Brest-Litovsk and recalled all German troops from occupied Eastern countries.” (...) These ex post facto speculations accurately reflect the thoughts running through the heads of those in power at the time» (Schievelbush, 2003: 189-190).

El sentir general de ciertos sectores que acabaron por unirse a los *freikorps* se refleja bastante bien en estas hipótesis. Los generales de campo dieron órdenes equivocadas llevados por el pánico y un mal gobierno. Esto es, la idea de que el verdadero enemigo estaba dentro de las fronteras de Alemania. Esta explicación acabará por germinar en el mito de *la puñalada por la espalda*: las causas de la derrota había que buscarlas en conspiraciones judías y altos mandos bolcheviques de corazón. Sea o no estas condiciones verdaderas, los *freikorps* comienzan a creer que, en efecto, la guerra podía haber sido ganada, o, al menos perdida en unas condiciones mucho más favorables para los intereses de Alemania. Hubo por lo tanto una traición del enemigo interno. El refugio de estos soldados acabó por sublimarse en la proto-literatura fascista que creará un imaginario colectivo sobre los valores y pulsiones del nacional socialismo (así como de la idea de soldado como cuerpo-coraza impenetrable); una literatura que invitaba a la acción, a levantarse en armas. Una emoción generada por contrafactuales como el resentimiento es aquella que va a tirar del carro de este grupo paramilitar. Resentimiento surgido no solo de la derrota sino de aquellos momentos en las trincheras en donde la muerte del camarada-soldado era lo habitual, como relataba Jünger en *Tormenta de acero*. Los momentos de la historia quedan fijos en el pensamiento de estos soldados y la idea de que las cosas pudieron haberse llevado a cabo de otra forma comienza a abrirse paso y necesita desbordarse en forma de diarios, anotaciones y relatos pseudo-biográficos.

Hemos establecido tres condiciones suficientes en el uso del PC y la IH para que actúen mediante los artefactos contrafactuales.

- a) El pasado opera al establecer al agente.
- b) La creencia de que si se actúa pueden cambiarse los hechos presentes.
- c) Cambiar el presente implica reconducirlo hacia ese mundo posible que se ha construido mediante las ucronías.

#### **a) El pasado opera al establecer al agente.**

En el caso de los *freikorps* el pasado opera en ellos desde distintas localizaciones y con resultados diferentes, aunque, sea como sea, este pasado acaba por ser tan importante como el propio presente. Por una parte, podemos llamarlos *Landsknechts*, *freikorps*, o *Nazis*, pero todos ellos se caracterizan por haber sido veteranos de la Gran Guerra y comparten el sentido de pensarse como receptáculos de antiguas tradiciones alemanas. Que la nación alemana sea aún joven no impide que los *freikorps* remonten su historia hasta un pasado cuasi mítico en el que siempre hubo una Alemania. No se confunden, solo transmiten la idea nacionalista de Alemania a un conjunto de cualidades –germandad, *Landen*, tradición –que conglomeran todo aquello que se piensa como propio de los alemanes y que les diferencia del resto del mundo. Así como el franquismo y otros mecanismos de apropiación cultural



tratan de remontar los orígenes del español medio a la defensa enconada de los Lagos de Covadonga por Don Pelayo, el alemán *freikorps* se siente deudor de aquellos soldados que defendieron Alemania de los ataques bárbaros —siempre es *bárbaro* invasor, nunca es *el civilizado invasor*! Solo el invasor civiliza cuando es tu nación la que lo hace. Es por esto que los Freikorps no se consideran únicamente como defensores de las fronteras de la Alemania post-Bismarck sino que, además, son los depositarios y protectores de las más antiguas tradiciones de la germanidad; son la última defensa entre el barbarismo y la historia.

Pero hay otras condiciones en relación con la historia en las que los *freikorps* pueden sentirse identificados. Una es el peso generacional del legado de sus respectivos padres y, por otro lado, la derrota en la Primera Guerra Mundial como el gran horizonte de sentido que todos pueden compartir desde Jünger a Ludendorff. Estos, así como los jóvenes de su generación, sufrieron en sus espaldas el peso de sus antecesores. La situación de ir sobre hombros de gigante se transforma en ocasiones en ir en la suela del gigante. Los reconocidos logros por la sociedad alemana de la generación de sus padres hizo inevitable las comparaciones con aquellos jóvenes y la herencia de sus predecesores. El legado como forma de condicionamiento y embudo del desarrollo del *yó*: Ludendorff como Comandante en Jefe del ejército alemán en la Gran Guerra estaba condenado a tratar de ser mejor que Von Molke, aquel general del que se dice que nunca perdió una guerra y que junto a Otto Von Bismarck se les puede considerar los inventores de la moderna Alemania post unificación del 1871.

No es de extrañar que el colapso nervioso se diera en toda la nación. Ser prisionero y deudor de un pasado que roza lo mítico, al que se le suman las modernas ideas románticas y de un desarrollo implacable e imparable, es una carga demasiado pesada. Toda la generación de Ludendorff, la que formará los *freikorps*, eran demasiado jóvenes cuando se produjo la unificación alemana como para haber compartido los logros. Son la generación que fue educada para repetirlos y continuar ese halo de gloria que la Alemania imperial quería autoimponerse. Los jóvenes post-unificación creyeron ese discurso y adoptaron la retórica imperialista alemana, pero imitar o superar esos logros cuando la realidad está golpeándote como una maza resultó fatal para la psique de la nación. Cuando Estados Unidos entró en la guerra, la balanza de equilibrios de la economía del conflicto bélico comenzó a decantarse a favor de los Aliados; tarde o temprano si Alemania no cambiaba su política de guerra, acabaría por colapsar en términos económicos y arrastraría así al ejército. Aunque muchos factores pudieron influir en que Alemania hubiese ganado, desde luego la decisión de Ludendorff de rendir las tropas pudiera no ser considerada pues como una de ellas: solo declarados belicistas como Churchill pueden pensar que se puede resistir a cualquier coste y ganar. A él le resultó bien durante la Batalla de Inglaterra, años después, pero también puedes acabar como Numancia ante Roma, masacrada y destruida hasta los cimientos.

El destino de la humanidad parecía estar en una mesa de juego durante la Gran Guerra, y ellos la perdieron. Esta derrota situó a todos los alemanes en un horizonte de significado común delineado por las condiciones del Tratado de Versalles, en el que la obligación de sufragar la guerra supuso el golpe de gracia a un país arruinado. Sin embargo, no fue tanto las condiciones impuestas desde los deseos de venganza francesa los que pesaron cuando los Freikorps se identifican con elementos del pasado. Es la derrota en sí misma lo que les identifica como víctimas de una lucha que se perdió de manera que consideran injusta —«in add to, the vanquished often depict the winner as a cheater» (Shivelbush, 2003:16). La voluntad de construir o continuar con una gloriosa nación legada por sus padres se ve

truncada por la derrota, y esto, a su vez, es la negación de la voluntad en sí misma, que se demuestra incapaz de conseguir sus objetivos (Shivelbush, 2003 :2). La experiencia común de la derrota no solo afectó a los individuos sino al *Geist* alemán.

«The dimensions of the loss are evident, to remember that we were defeated in one of the largest wars in world history and in which was involved all the material and spiritual essence of the [German] people. [...]How got out the fascist class from the inordinate? Keeping themselves on fighting. They continued to celebrate the cult of war, and even where there was no real enemy» (Benjamin, 1998:51).

Es innegable que la historia opera en los Freikorps cuando llevan a cabo sus acciones. A su vez, la idea de derrota –pese a que ellos logran transformarla en victoria interior –forma el horizonte de significado de aquellos que creen estar peleando por aquella Alemania que existía pero no llegó a consumarse. Tal vez, dejándose llevar por la idea de que pudo haberse ganado, las cosas podrían cambiar en el presente.

#### **b)La creencia de que si se actúa pueden cambiarse los hechos presentes.**

Cuando los Freikorps actúan están pensando que algo debió ir mal en el desarrollo de la historia. Si no pensasen que algo con lo que están en desacuerdo está sucediendo, sus actos no se dirigirían a modificar la realidad y, en consecuencia, a cambiar la H(h)istoria. Los Soldados-hombre *freikorps* confían que sus actos cambiarán el aspecto del mundo.

La IH sitúa a los *freikorps* en el horizonte de la historia. Sus acciones se enmarcan entre el pasado y la posibilidad de futuro. El presente del *freikorp* es uno bastante autoconsciente, en el que ellos actúan como bisagra entre tiempos y como *activadores* del futuro. En sus narraciones ellos son plenamente conscientes del poder de cambio que sus acciones van a suscitar; de cómo sus actos son decisivos para la historia y cómo reconducir el mundo para que sea de otro modo. Es un ejercicio de IH en el que el PC actúa sobre aquello hipotético que pudo haber sucedido. Su forma de vida se activa constantemente a través de las emociones contrafactuales: el rencor y el resentimiento, fundamentalmente.

Cuando un *freikorp* actúa lo hace para cambiar el presente y así dar la forma que consideran adecuada a su futuro con la idea en la mente que todo esto quedará recogido como *historia*, de una forma u otra. El ser humano del siglo xx sabe que sus actos son históricos en el sentido de que serán recordados y sus efectos pervivirán en el presente de las futuras generaciones. Los *freikorps* no son una excepción al respecto.

Entre las cosas que los *freikorps* quieren modificar en su intento de crear un mundo más acorde a su imagen del futuro, está el repudio a la democracia y a la república de Weimar –objetos de su rencor. El épico lenguaje usado en las ucronías fascistas es claro al respecto: el destino del universo está en las manos de unos pocos elegidos para esa gloria. Algunos ejemplos de estos deseos de cambio, por quién se lucha y para qué se lucha:

«I wanted to free my country from the dictatorial oppression of the forces of money that by power was corrupted, that institutions were diverted, consciences were defiled and it was ruining the economy and labor»

(Leon Degrelle, citado en Littell 2009:40).

«We are guided by our love for German people and fatherland »

(Liutenant Ehrhardt).

«For the abandoned German people... to whom we were devoted with a modest, passionate love»

(Heinz Schauwecker).

«We were left with a belief in Germany, with a love for its unfortunate people. (Mahnken)»  
(Theweleit 1987, I:60).

«He had a fiancée even before the war –I was one of the few who knew about that. He would not permit himself to marry her before victory had been won. When the war was lost, though, he found that he could not ignore his promise. He asked her to remain patient until he was no longer needed by revolution»

(Capitan Berthold, citado en Theweleit, 1987 I:31).

### **c)Cambiar el presente implica reconducirlo hacia ese mundo posible que se ha construido mediante las ucronías.**

Es habitual que cuando actuamos nuestra pretensión sea modificar algún estado de cosas del mundo. Si tengo sed, bebo. Si quiero escribir, busco un bolígrafo. Si estoy mareado, reposo en la cama. Es cierto que cuando llevo a cabo estas actividades no suelo tener en mente ni la H(h)istoria ni la idea de que ésta podía haberse dado de otro modo si tal o cual cosa hubiera cambiado el resultado de una cadena de eventos. Pero cuando actuamos conforme a razones, y en esas razones está implicado el uso del PC histórico, podemos pensar que estamos actuando para evitar o provocar que algo suceda; pues conociendo las causas de un resultado, el PC ayuda en ese sentido.

De esta manera si, por ejemplo, un sujeto está en desacuerdo con el resultado de una guerra en la que participó y fue derrotado, su acción de echarse al monte y hacerse guerrillero-insurgente trata de provocar que la historia se *reconduzca* a una realidad en la que su bando gana la guerra. Además, aunque el acto en sí pueda ser juzgado como un error – considerarlo una causa perdida o que creer que esa persona no va a conseguir nada así –la razón por la que se actúa es la realización efectiva de algo *que pudo ser posible*, la victoria. Supongamos el caso contrario. Alguien participó en una guerra en la que su bando salió victorioso. Admitamos que esta persona está conforme con cómo los acontecimientos se han ido sucediendo tras la guerra. Cuando éste se entera que un considerable grupo de insurgentes se ha echado al monte, decide volver a alistarse para pelear contra ellos. Considera que debe evitar que se haga efectiva esa posibilidad de la historia que no ocurrió: que el bando derrotado ganase la guerra.

Aunque tal vez simplifiquemos la cuestión, el proceso de cálculo que realizamos mediante razones del PC, actuar adquiriría una forma parecida a lo que sigue. Ante las preguntas ¿estamos conformes con el desarrollo que ha tenido la H(h)istoria tras el resultado de una cadena de eventos? y ¿queremos que la realidad efectiva producto de ese resultado se mantenga? Podemos: i) afirmar que estamos conformes; por lo tanto, actuaremos para evitar que suceda una rama de los acontecimientos de la historia que no sucedió pero que, de no hacer nada, podría producirse. ii) Negar que estamos conformes; por lo tanto, actuaremos para provocar que se haga efectiva una posibilidad en los acontecimientos de la H(h)istoria que no ocurrió pero pudo haber sucedido.

Cuando los *freikorps* deciden continuar la guerra el proceso del PC les da razones para actuar y así tratan de cambiar la realidad de la República de Weimar y provocar que se dé aquel mundo que ensalzan sus ucronías. Aunque todos sus actos van encaminados a que

esto suceda, sabemos que fue en las antiguas repúblicas soviéticas donde trataron de hacer efectiva esa realidad fascista en su *pseudoutopía* del Báltico. Esto es así porque el contrafactual ¿qué hubiera pasado si hubiésemos ganado la Gran Guerra? se fundamenta en razones que les permiten pensar que la derrota no estaba determinada. Aquella condición que según estos la provocó fue la puñalada por la espalda que recibieron por parte de los políticos, los comunistas, los judíos y, en cierta medida, algunos de los altos mandos del ejército, como ya hemos señalado en varias ocasiones. El contrafactual que se tiene en mente no es ¿qué hubiera pasado si no nos hubiesen dado la puñalada en la espalda? pues es inconsistente y sería en sí una explicación de por qué perdieron la guerra. La posibilidad estaba en la derrota o en la victoria: las condiciones siempre son suficientes desde el punto de vista del PC, por lo tanto mutables, esto es evitables o que se puedan provocar. La puñalada es una condición, la pregunta se dirige hacia si se pudo o no ganar la guerra. Y, en efecto, ellos creen que esta pudo haberse ganado. Pero existen más condiciones que llevan al resultado de la derrota. Por ejemplo, luchar contra el comunismo de Rosa Luxemburgo es su forma de evitar que este pueda convertirse en el germen de la revolución en Alemania, una posibilidad probable en los años de post-guerra si tenemos en cuenta lo que sucedió en Rusia en el 1918. Todos sus escritos contra el comunismo, el rencor, el odio y el resentimiento que queda plasmado en esos relatos obliga, de una forma u otra, a tomar partida en contra de ello si pretendes que tu ucronía sea una realidad.

La disconformidad con el mundo de la República de Weimar es evidente en los proto-nazis. Además de promover la democracia liberal que ellos detestan, se señala abiertamente a la clase política como responsable de la derrota en la Gran Guerra. Sin embargo, si hubiese que colocar en un orden de jerarquías de lo que el proto-nazismo detestaba, la República de Weimar estaría por debajo de los comunistas. Pero peor que un comunista hombre es una mujer comunista. Entre una Alemania gobernada por demócratas liberales y otra en la que triunfa el comunismo y al frente se coloca una mujer, las prioridades se les ordenan con facilidad. Entre Weimar y Rosa Luxemburgo, se aplica el *adagio* el enemigo de mi enemigo es mi amigo. Sobre ella decía el General Maercker: «Rosa Luxemburg is a she-devil... Rosa Luxemburg could destroy the German Empire today and not to be touched; there is no power in the empire capable of opposing her» (Theweleit, 1987 I:76.).

Es por todo esto que dado un contrafactual producido por el uso del PC basado en la pregunta ¿qué hubiera pasado si hubiéramos ganado la Gran Guerra? en el que la respuesta desarrolle –con la ayuda de artefactos como la ucronía –un mundo en el que se da todo aquello que desearía un proto-nazi como es su mundo alternativo no incluye, por supuesto, que se realice su antítesis, un mundo gobernado por el comunismo. Así, resultó mejor apoyar a Weimar, más o menos explícitamente, como mal menor y permitir que siguieran adelante con su proyecto demócrata liberal, evitando así algo que haga efectivo aquello que pudo ser una posible rama de la historia, aquella en la que la Revolución comunista triunfa en Alemania tal y como sucedió en URSS.



#### 4. LA EDICIÓN Y EL UMBRAL DE LA IMAGINACIÓN: EL CINE, EL EJERCICIO DEL PENSAMIENTO CONTRAFACTUAL Y LA POSIBILIDAD HISTÓRICA.

---

«Al final de *El tiempo recobrado*, Proust compara su trabajo con el de una modista que monta un vestido con prendas previamente cortadas; o bien, si el vestido está muy usado, lo remienda.»

(Lévi-Strauss. *Mirar, escuchar, leer*. 11-12).

«La distinción proustiana de memoria involuntaria y memoria voluntaria introducida por el propio autor, se ha convertido en un lugar común de su exégesis [...] Proust denuncia ahora [“*algunos querían que en busca del tiempo perdido fuera un desfile cinematográfico de cosas*”] la metáfora del cine como una metáfora confundente sobre el sentido de su obra.»

(Salvador Rubio Marco, *Como si lo estuviera viendo*, 93-94.)

A lo largo de esta investigación hemos afirmado que el pensamiento contrafactual (PC) opera con la representación de situaciones, eventos o procesos ocurridos en el pasado; se forma, así, enunciados sobre situaciones hipotéticas. A estas representaciones se les puede llamar *modelos del mundo* (Perner, 1995); Mediante el PC se activa al menos dos modelos (Weisenberg y Gopnik, 2013), uno de ellos debe ser acerca de lo real (lo que sucedió) y otro sobre lo hipotético (lo que podría haber sucedido). El PC se presenta así como un dispositivo del pensamiento que mediante la imaginación permite aventurar racionalmente qué hubiera pasado si tal o cual evento hubiese sido diferente. Además, este dispositivo posibilita hacer modelos del mundo que tengan que ver con la Historia. De este modo, el PC se alía con lo que se conoce como imaginación histórica (IH) en el ejercicio de la historiografía. Esta unión puede producir un tipo de artefacto cultural que se conoce como ucronía. En la ucronía se presentan modelos del mundo mejores o peores (al alza o a la baja) que en el que se vive: de esta forma, la ucronía se convierte en una forma de ordenar los sucesos en el tiempo en relación a nuestra propia experiencia –es una forma de situarnos en marcos macrohistóricos y actúa como una potente herramienta de atribución de significado a series de eventos que sin nuestra intervención, carecerían de sentido.

En este capítulo daremos un salto desde la Historia hasta otro marco de comprensión como es la cultura. Nos preguntamos si podría existir un artefacto cultural que nos permitiese realizar una analogía del funcionamiento del PC. Nuestra hipótesis es que encontramos una buena manera de ejercicio práctico de PC en la edición de la imagen en movimiento. Además, consideramos que la edición es una forma de producción de ucronías pues se otorga orden y duración, además de producir una emergencia de significado desde una serie de eventos sucedidos –lo que se filmó. De esta forma, la edición sirve como analogía de la relación entre memoria, cognición y producción de significado, así como del trabajo del historiador que produce ucronías. En ambos casos, la emergencia de significado se produce como un ejercicio de imaginación enactiva: al manipular el pasado y darle orden procedemos a dar una versión de lo sucedido cargada de significado; el pensamiento se encarna en la imagen producto de la imaginación contrafactual. Esto no es inmutable y puede estar sujeto a futuras revisiones. Lo importante es que cada vez que editamos estamos realizando un ejercicio en el que se atribuye significado a una serie de

eventos que nos conectan con el pasado, al igual que sucede con la imaginación histórica y el PC. El proceso de desacoplamiento entre la realidad y lo hipotético en la manipulación de representaciones es similar en estos tres ejercicios. Una afirmación de este tipo implica, entre otras cosas, que podamos justificar que *ponernos en contacto* con el pasado pueda aplicarse a nuestra relación con la imagen fotográfico-cinematográfica.

\*\*\*

Una de las preguntas en los dominios de la psicología, la cognición y la filosofía gira alrededor de cómo o de qué manera la cultura artefactual estructura, ordena y da forma al pensamiento. Aunque pudiera discutirse hasta qué punto los artefactos son relevantes para el desarrollo del pensamiento, es incuestionable que diversas invenciones han condicionado notablemente la manera en la que nos relacionamos con el mundo; además, estos artefactos permiten ampliar diversas capacidades cognitivas. Un ejemplo de esto podría ser el libro (Olson, 1998), aunque pudiera considerarse de igual importancia todos aquellos relacionados con la lecto-escritura; otros artefactos, como el calendario, han facilitado la coordinación de los grupos humanos y, además, estructuraron incluso el concepto *tiempo* (Gell, 1996; Fraser, 1990, 2007); resultaría inconcebible el siglo xx sin los importantes cambios que se produjeron en nuestras relaciones cognitivo-culturales con el espacio sin la invención y la distribución masiva del automóvil, el avión o, incluso, la bicicleta (Kern,1983; Gallison, 2003).

En caso de que se considere al lenguaje como un artefacto-andamio, las dudas sobre si la cultura material afecta nuestras formas de pensamiento deberían quedar aparcadas: sería bastante dificultoso que pudiéramos imaginar al ser humano tal y como es ahora sin el uso de esta prótesis que es el lenguaje –incluso aunque (o por ello precisamente) los procesos evolutivos presionaran en esa dirección y, por esta causa, se desarrollase un complejo aparato fonador que genera sonidos articulados. Todo el aparataje lingüístico amplía y permite actividades como la atención compartida, las relaciones sociales o el establecer y agruparse para tareas comunes, entre otras.

Alrededor de este marco general en el que se cuestiona la relación entre la cultura material y el pensamiento, este capítulo abordará en qué medida nos hemos visto condicionados por la aparición de artefactos que permiten la reproducción mecánica de la realidad. En particular, se prestará atención a la práctica de la edición como elemento clave en los procesos de manipulación de la imagen. Así como nos centraremos en un aspecto específico de la producción de imágenes. Como adelantamos al comienzo del capítulo, puede concebirse la edición de forma análoga al modo en que el PC elabora enunciados contrafactuales. La manipulación de imágenes y sonidos (representaciones de lo real) durante el proceso de edición se asemeja a la manera en que organizamos y manipulamos nuestros contenidos del pensamiento.

Durante la práctica de la edición se produce un desacoplamiento similar al del PC entre lo real y lo hipotético: Todo el material recibido tras la grabación y que está sin manipular – esto es, sin edición más allá del proceso de activación/desactivación del mecanismo de captación de imágenes, aquello que llamamos los *brutos [raw material]* –correspondería a lo sucedido en el mundo, o en otras palabras, el modelo de la realidad. Por otra parte, todas las posibilidades que se abren a la hora de manipular ese material, todas las narraciones diferentes, (aunque no infinitas), que se insinúan del distinto orden y duración que se le puede otorgar a los planos del modelo de la realidad, refieren al modelo hipotético. Dado

este carácter narrativo de hipótesis y de posibilidad, el producto final de esa edición es en sí una ucronía.

Como se señaló, una ucronía es un relato sobre cómo podrían haber sido las cosas si tal o cual evento sucedido en un momento concreto del pasado se hubiese evitado o provocado. Pero este relato no se limita a esa relación condicional, sino que explora y desarrolla las consecuencias derivadas de mutar el resultado de un proceso. De otra forma, una ucronía es un relato elaborado a partir de la respuesta a una pregunta contrafactual sobre un evento del pasado (e.g: «¿Qué hubiera pasado si Fernando VII se hubiera quedado en Francia?»). Sin embargo, si se quiere pensar así esta analogía deben resolverse algunos escollos considerables. Por ejemplo, debemos justificar que las imágenes grabadas refieren a los modelos de la realidad de tal forma de que al editar pueda afirmarse que se trabaja con elementos extraídos de lo real.

La cuestión que subyace puede plantearse en los siguientes términos: si las imágenes registradas por los mecanismos de captación de la realidad son representaciones –en tanto a semejanza con el modelo –y no la realidad en sí: a) ¿una representación puede servir para producir modelos hipotéticos? y b) si la respuesta en a) es afirmativa, ¿estos dispositivos de captación conserva suficientemente la información como para afirmar que al editar se está manipulando un modelo de la realidad? Esto no implica, como la intuición más elemental podría señalar, que operar un cambio en una imagen sobre la realidad durante la edición modifique en sí la realidad –representar un accidente de coche en un vídeo no implica que se haya producido verdaderamente. Que un vídeo produzca efectos en la realidad después de visionarse no implica que haya relaciones causales directas entre editar y la realidad, como no la existe entre el acto de pintar un cuadro y el objeto pintado; si una vez acabado el cuadro éste nos hace ver el mundo de otra forma es una cuestión bien distinta.

Este problema se encuadra dentro de una discusión filosófica más amplia sobre si el cinematógrafo es un «medio realista» (Gaut, 1997): ¿cuando se mira una fotografía se ve literalmente el modelo que ésta representa? Por tanto, para justificar la analogía y sostener que el modelo representado conserva de forma suficiente una relación (informativa) con el modelo real de tal modo que podamos afirmar que se ve, nos apoyaremos en el concepto de *transparencia*. Se usará esta expresión para referirse a cómo las imágenes nos ponen *en contacto perceptual* con el modelo a través de su representación (Walton, 2008). De esta forma se puede afirmar que cuando miramos una imagen tomada desde un artefacto de captación mecánica de la realidad se percibe una parte de ésta. Como se expondrá, esto no implica necesariamente que podamos conocer algo sobre la realidad a través de esa imagen o, también, que suponga lo mismo ver el modelo mediado que sin mediar.

Existe una relación de semejanza entre la imagen producto de los dispositivos de captación de la realidad y el modelo real. Es por ello que las intenciones del camarógrafo son insuficientes para que se produzca una imagen: una cámara que disparase automático también captaría la realidad. Esto no implica que al filmar o editar una pieza de la realidad las intenciones queden fuera. Simplemente, son condiciones suficientes, pero no necesarias para que un modelo quede representado como imagen –tan suficientes como una parte de la mecánica del aparato de captación. Pero ¿qué sucede cuando se asiste a la imagen para que se vea algo concreto? Esto sucede cuando, por ejemplo, un editor asiste a que un sujeto S que ve  $x$  se crea que ve a  $x$  como  $y$ . Por ejemplo, un espectador que ve a Elijah Wood –el modelo de la realidad –como si fuese el hobbit Frodo Bolsón –lo representado –debe haber sido asistido de alguna manera mediante un juego de hacer creer en el que la edición juega un papel determinante –junto a otros aspectos de la producción



cinematográfica, en este caso. Tendremos que justificar cómo afecta esto a nuestra propuesta de *transparencia* y en qué medida afecta a nuestra analogía con el PC.

Dado que en los capítulos anteriores se trató sobre distintos aspectos del PC y la ucronía, nos concentremos en desarrollar aquellos matices que nos lleven a poder realizar la analogía. Comenzaremos con un pequeño resumen sobre cómo la filosofía y los estudios sobre el cinematógrafo se han entrecruzado; bajo este marco general buscaremos en qué lugar se amparan nuestras propuestas. Como podrá observarse, nuestra discusión orbitará sobre si el cine es un medio realista, por lo que conceptualizar el término *transparencia* ocupará la mayor parte del capítulo. Será en la parte final cuando estableceremos cómo debemos entender esta analogía para evitar caer en lugares comunes que han relacionado pensamiento, memoria e imagen fotográfico-cinematográfica. En otras palabras, al explicar cómo funciona la edición podremos descartar ciertos modelos sobre la memoria que describen incorrectamente los fenómenos involucrados en ambos procesos. Para acabar, repasaremos aquello por lo que podemos tratar de sostener esta analogía entre PC y edición, así como la hipótesis de que la producción de imagen mediante la edición es un ejercicio de elaboración de ucronías. Dejaremos fuera algún aspecto de la discusión que destacaremos de forma sucinta en las últimas páginas.

## 4.1 El cine y la filosofía

En esta sección se presentará un resumen de la terminología cinematográfica y de las fases de producción para fijar aquello a lo que nos referimos cuando se use tal o cuál concepto. Por otra parte, abordaremos brevemente las relaciones que el cine y la filosofía han establecido y los problemas sobre los que se trabaja desde la década de los años ochenta del siglo xx; de esta forma podremos ubicar nuestra discusión sobre la edición y su relación con el PC dentro de la disputa sobre si el cine es un medio realista; descartaremos así aquellas discusiones que no competen a este trabajo en tanto que irrelevantes para la defensa o réplica sobre nuestras intuiciones.

### 4.1.1 Terminología

Así como cuando debemos enfrentarnos a un texto de corte filosófico es necesario cierto conocimiento de las formas y usos del lenguaje filosófico, resulta conveniente que se haga lo mismo en el terreno de la cinematografía. Durante el proceso de producción de imágenes a través de dispositivos de captación mecánica de la realidad podemos encontrar tres fases diferenciadas: (1) Toma de imágenes, (2) edición y (3) exhibición. Podría añadirse una fase (0) denominada pre-producción, en donde se planifica aquello que se va a captar, la manera en que se realizará, dónde, cuándo, etc., pero aunque en cierta medida la pre-producción siempre se tiene en cuenta de algún modo entre los profesionales de la imagen, no es una fase necesaria –un camarógrafo de guerra no atiende tanto a las formas como a captar el momento en una situación de estrés; es por ello que esta fase queda fuera de nuestras consideraciones.<sup>49</sup> La fase (1) es la decisiva en la producción de imagen, sin equipo

---

<sup>49</sup> Podría objetarse que esa fase existe siempre de forma implícita en un profesional de la imagen. Aunque carecemos de recursos para justificar esta objeción, podríamos suscribirla; por lo menos en tanto al profesional de la edición. Esta fase de pre-producción podría funcionar de forma pre-consciente o incorporada. Aquel que trata de reproducir un aspecto de la realidad está dirigiéndose de tal forma que le es innecesario una planificación consciente de aquello que va a realizar. Sus actos están condicionados por aquellas fases posteriores que ya conoce y en las que, probablemente, sí necesite ser consciente de todas las decisiones a tomar.

de captación que tome instantáneas de la realidad, no hay imagen que producir. La fase (2) y (3) son suficientes en la producción de imagen, en ocasiones no se edita la imagen o su existencia no se supedita a que se vea –pese a que la imagen se produce para ser expuesta (Benjamin, 2003). Pese a ello, consideramos que la edición se produce de un modo implícito siempre que se toma una imagen; respetar lo grabado sin intervenir supone haber elegido que *esa* sea su edición específica. En toda imagen tomada existe la posibilidad de la edición. Y, en efecto, una imagen existe incluso aunque no se exponga, pero la no exhibición tiene tanto sentido como escribir para uno mismo con la intención de que nunca sea leído. Sea como fuere, cada parte de tiene sus propias características que se resumen en: uso de dispositivos de captación de la realidad, manipulación de la imagen, exposición de la imagen producida.

Pero no debemos confundir el visionar una imagen mientras se edita con la exhibición. Debemos partir de una premisa en cierta medida falsa, pero que permite comprender la diferencia entre ambas. La exhibición implica el visionado de un producto que está terminado y en el que, en principio, no puede intervenir. El visionado durante la edición indica justo lo contrario, un trabajo en proceso en el que se toman decisiones concretas sobre qué orden y duración van a tener las imágenes de las que se dispone. Decimos que es una premisa falsa puesto que es bastante habitual en los procesos de creación de imagen el que tras una exhibición se exija una nueva edición o que se tomen nuevos planos que pudiesen echarse en falta. Para los propósitos de este trabajo la fase (3) de la producción de imagen define solo el visionado de un producto finalizado en el que ya no puede intervenir.

Aunque en las primeras secciones de lo que resta de capítulo hablemos en ocasiones de la fase (1) y (3), nuestra intención será situarnos en la fase (2), pues es ahí donde se produce la analogía que defenderemos sobre PC y edición. Consideraremos la edición como el acto-umbral que separa la imagen tomada de la imagen producida; en todo caso, la fase de captación es importante para nuestro propósito en tanto que el dispositivo debe capturar y conservar la información de la realidad para poder justificar que al editar dispongamos de dos modelos de esta realidad. Usaremos términos como plano, corte, secuencia, refiriéndonos a los conceptos usados en edición –en algunos casos se usan de manera idéntica en todas las fases, pero en otros el significado difiere.

El *plano* es la unidad de trabajo en la edición. Cuando se captura una imagen aquel espacio de tiempo que discurre entre que se comienza la captación hasta que se detiene el dispositivo se conoce como el plano<sup>50</sup>; el flujo de información en tanto que duración temporal de la imagen tomada se altera durante la edición, es por ello que difieren el *plano de edición* del *plano de cámara*: éste último se segmenta, se trocea, se altera, etc., solo la ausencia de edición respetaría la exacta duración del plano tomado con respecto del plano que se editó. Si yuxtaponemos un plano con otro sin realizar algún tipo de transición

---

<sup>50</sup> Si pudiéramos trasladar la idea de plano y secuencia a términos de la lingüística, tal vez podríamos decir que un plano podría ser el equivalente a un enunciado –es decir, la unidad mínima de significado –mientras que una secuencia podría equivaler a unidades discursivas que entrelazan enunciados. Una secuencia no tendría por qué ser, de esta forma un agregado de enunciados, sino que los enunciados se entrelazan con la intención de ofrecer un significado general, pese a que cada uno de ellos podría ser entendido por su cuenta –y, podría ser depositario de un significado propio. Sin embargo, todo intento filosófico de tratar de realizar esta analogía ha acabado por fracasar (Gaut, 1997). Véase más adelante, un comentario al respecto en el texto, en la sección sobre problemas filosóficos y cinematografía.

(fundidos, degradados, cortinillas...) se ha realizado un corte (Burch, 2004; Cutting, 2005; Bordwell, 1996, 2002).

Una *escena* esta compuesta, por lo general, de uno o varios planos editados mediante cortes; una escena representa una localización concreta –una fábrica, una calle, el interior de un coche. Sin embargo, una *secuencia* [*escene*] también es una concatenación de planos que mantienen una continuidad temporal aunque no necesariamente espacial (Magliano y Zacks, 2011); por ejemplo, una persecución como la que sucede en el film *French Connection* (William Friedrick, 1971) implica varias escenas y, sin embargo, constituyen una única secuencia. La secuencia es un término menos concreto que escena pues no se limita a una localización espacial específica; ambas palabras (escena y secuencia) suelen confundirse cuando explicamos algo sobre una parte de un film. Aunque podemos pasar de secuencias mediante un corte de plano, generalmente se utilizan otras técnicas que hacen consciente al espectador sobre la ruptura del orden temporal, como podría ser el fundido en negro.

En la trayectoria de la producción de imagen, la edición ha ido ganando y perdiendo importancia, haciéndose más o menos visible según los recursos estilísticos que se plantean imponer en su producción. Pero parece un hecho que el tiempo de duración del plano se ha reducido mientras que el uso explícito de la edición se incrementó desde el llamado *estilo Hollywood* –o *estilo invisible* (Cutting, 2005). No se trata solo de que el videoclip y la publicidad –así como un énfasis en la *manieras* de autoría –se han convertido en referencia de estilo enfatizando la edición, sino que la media de duración del plano de edición por película –así como su cantidad –se ha reducido considerablemente: Por ejemplo, en *Fallen Angel*, (Otto Preminger, 1945) la media es de 33 segundos, mientras que en *Armageddon* (Michael Bay, 1998) se reduce a 2.7 segundos (Bordwell, 2002:17). El motivo no está del todo claro, pero esta reducción es síntoma de que se pueden percibir continuidad narrativa pese a la fragmentación de lo que se ve o que, gracias a un entrenamiento con las formas de la cinematografía hemos ido reduciendo el tiempo necesario para percibir algo en un film<sup>51</sup>.

#### 4.1.2 De Lumière a Meliés: permitir el umbral a la imaginación

Hagamos un pequeño ejercicio de imaginación.

La primera proyección que los Lumière organizaron para presentar sus filmaciones se convirtió en un evento memorable; lejos aún del *glamour* del *star system* que inventó la industria de Hollywood, el estreno distaba de sentirse como algo épico, en donde el destino del disfrute de la mayoría pasa por un acontecimiento absolutamente contingente. Además, los parisinos resultaron un tanto insensibles ante la presentación en sociedad del invento del cinematógrafo. Si bien había antecedentes, la proyección Lumière sería la primera en la que se exhibiría el producto de la captación de imágenes y reproducción que

---

<sup>51</sup> Por supuesto, es ésta una tendencia general y no una norma inapelable. En Serguéi Eisenstein (Octubre, 1928) la duración de los planos podría ser comparable a los de nuestra actualidad. Por el contrario, Alfonso Cuarón (*Gravity*, 2013) se caracteriza por dirigir sus películas con planos-secuencia. Esto es, la elección de la duración del plano también es una decisión personal en la producción de imagen. Los datos que presentamos solo apuntan hacia una tendencia general en la producción de imagen y, proponemos, pese a la duración cada vez menor de los planos, podemos seguir la narración sin dificultades; por lo tanto, nuestra capacidad para *asimilar* la información y el juego que se propone entre asistir nuestro modo de ver y las capacidades cognitivas para la recepción de estas imágenes deben haber permitido esa fragmentación.

posteriormente se estandarizaría y expandiría por el resto del globo como cinematógrafo. En términos del mundo del arte y de la ciencia podría equivaler a presentar el primer acelerador de partículas. Si tuviésemos la capacidad de retroceder en el tiempo sería un acontecimiento que todo cinéfilo le hubiera gustado experimentar; por suerte o por desgracia, el viaje en el tiempo es improbable –excepto el que el PC permite, con lo que no está en nuestras manos el tratar de llenar la sala en lugar de que se quedase medio vacía, como parece que sucedió. Cuando las cosas han pasado resulta más sencillo valorar su relevancia, cosa que los parisinos de *fin-de-siècle* fueron incapaces de prever.

Los Lumière inauguraron algo así como lo que continúa siendo el orden del día *undercover* de la cinematografía: la exhibición de cortometrajes *amateurs*. Solo aquellos que han asistido alguna vez en una exhibición de cortos, ya sea porque son los artífices del producto se han visto obligados a acompañar a los directores y, además, han pagado por ello, podrán hacerse una idea de cómo pudo ser el primer pase de *El desayuno del bebé* (*Le repas de bébé*): Un local, el *Café Indien*, en el que no pueden faltar carteles-anuncio de baja calidad sobre la proyección; un dueño, Volpini, que desconfía de los de los directores de cine (la proyección no es garantía de ingresos); una sala lejos de llenarse dado que a la mayor parte de las personas que pasan por la calle les resulta indiferente lo que allí se exhibe; y, para colmo, los invitados (y amigos) que habían manifestado su deseo de asistir al evento ni siquiera se dignan a hacerlo. En definitiva, un desazonado desastre para el que presenta. Solo los directores de cortometrajes con el ego muy inflado pueden creerse que con una situación así la proyección fuese un auténtico éxito. Los Lumière no debían ser de ese tipo de *directores*. El primer pase en público del cinematógrafo se dio el 28 de diciembre de 1895; diez años después, los Lumière habían abandonado completamente al cinematógrafo para volcarse en su nuevo invento: El *autochrome Lumière*, uno de los primeros intentos de fotografía en color –bastante exitoso, por otra parte.

Este ejercicio de imaginación que proponemos no anduvo lejos de lo que pudo suceder. Si bien es cierto que las demás proyecciones que los hermanos Lumière llevaron a cabo fueron un éxito rotundo en términos de asistencia, la primera estuvo rodeada de un halo de éxito injustificada, provocado, tal vez, por aquello que sabemos sobre el éxito del dispositivo. En acontecimientos de esta magnitud, si los miramos en retrospectiva, podemos comprobar cómo se tiende al exceso cuando se trata de la recreación de un hecho. Complica así el tener una impresión fehaciente de cómo se dieron las cosas. Es posible que ni fuera tan triste como lo hemos contado, ni tan exultante como se comenta en otros lugares, donde se da pátina de leyenda a cualquier evento relevante en la historia de la cinematografía.

Entre estas leyendas populares, nos gustaría destacar un par. La primera alude a aquella tan repetida sobre que «la gente salía aterrorizada» cuando se exhibía *La llegada del tren a la estación de Ciotat*. Sucede que esa película, en concreto, no fue proyectada ese día (fig. x)<sup>52</sup>. La segunda leyenda refiere a un supuesto invitado a la presentación que revolucionaría la forma del cine, George Méliès. Éste, asombrado ante las posibilidades del dispositivo, decidió al finalizar la proyección, de súbito, adquirir una de las cámaras de los Lumière. Se dice que llegó a ofrecer hasta 10.000 francos. La presunta respuesta de Antoine Lumière fue tan dramática como de errónea anticipación: «Amigo mío, deme usted las gracias. El aparato no está a la venta, afortunadamente para usted, pues lo llevaría a la ruina. Podrá ser

---

52<http://www.institut-lumiere.org/francais/films/1seance/accueil.html>.

explotado durante algún tiempo como curiosidad científica, pero fuera de esto no tiene ningún porvenir comercial»<sup>53</sup>.



Fig 1. Cartel promocional de la primera proyección de los Lumière.

Si suponemos la veracidad de dicho encuentro, convendría no subrayar la ceguera del hermano Lumière sobre las posibilidades del cine para su explotación comercial, pues si bien no anduvo muy despierto en cuanto a su futuro comercial sí que acertó sobre algo muy concreto: *el cine es una auténtica curiosidad científica*. George Méliés no tardaría en descubrirlo cuando la continuidad del tiempo presente se vino abajo al apreciar sus sentidos cómo un ómnibus se transformaba, de un fotograma a otro, en un coche fúnebre. Deja Méliés constancia de este hecho en sus memorias:

«La cámara que usaba al principio, un aparato rudimentario que con frecuencia se dañaba y se negaba a moverse, produjo un día un efecto inesperado cuando estaba fotografiando, prosaicamente, la Plaza de la Ópera. Me tomó un minuto conseguir que la cámara volviera a funcionar, pero durante ese minuto la gente y los carros, por supuesto, se habían movido. Cuando proyecté el film, después de un rato de descanso, de pronto descubrí que un ómnibus se convertía en un coche fúnebre y los hombres se convertían en mujeres. El truco de la substitución había sido descubierto.»<sup>54</sup>

Pese a que la *percepciónrealidad* en la exhibición pudiera ser manipulada durante la edición –lo que denomina *truco de substitución*– Méliés descubre, como espectador y serendípico artífice

<sup>53</sup> En otras versiones de la leyenda, es el padre de los Lumière el que profiere el errado vaticinio.

<sup>54</sup> <http://santino.blogia.com/2005/041801-mi-querido-cine-mudo-george-melies-una-moderna-prehistoria.php>. De nuevo, esta es otra de las anécdotas se suele contar acerca del cinematógrafo. Posiblemente Méliés fuese consciente del truco de otro modo, o bien pudo anticiparlo sin necesidad del error mecánico.

que la continuidad en la producción de imagen difiere de aquellas leyes que pudieran regir el flujo temporal en el universo. La continuidad cinematográfica puede romper la flecha del tiempo: los acontecimientos pueden ser reversibles, la duración de las cosas mayor o menor, etc. De otro modo, el cine puede generar su propia continuidad. El corte omnibus-coche fúnebre y hombres-mujeres había resignificado la percepción de un evento de la realidad. Y esto lo cambió todo. En efecto, la cámara había captado dos segmentos del continuo de la realidad, pero al proyectarlo en ese orden mediante un corte de edición entre planos producía un extrañamiento en el espectador; la imagen editada apunta a percibir que el ómnibus se transforma en un coche fúnebre, como si un mago hubiese cambiado un objeto por otro ante la mirada. Aquel que entienda los mecanismos de la producción de imagen sabe que ha habido una compresión del tiempo; sin embargo, ese corte ha convertido dos planos en una narración. Si el tiempo hubiese sido captado de igual manera que éste fluye la sensación sería bastante diferente: se asiste como espectadores ante una especie de ventana que nos muestra las cosas tal y como parecen que son y, a la vez, nos sugiere una forma concreta de percibir la realidad. La edición asistió a la imaginación al percibir un mundo (ficcional) en donde un transporte público se transforma en un coche fúnebre. La edición, como forma de ruptura con la *realidad*, en tanto que se introducen intenciones, molestaba a André Bazin (1985, 2000) que consideraba que la producción de imagen no debía subordinarse a la edición y limitarse esta a la mínima expresión.

Aunque en nuestras hipótesis se centren en la edición no queremos que se presente este proceso como la esencia de la producción de la imagen. El cine, como máxima expresión de la producción de imágenes, impide dirigir la atención a una autoría específica, dado su carácter colectivo. Tan importante en la producción de la imagen es la iluminación, como la dirección como la edición. Nuestra propuesta es más humilde y menos esencialista: la edición se plantea como un punto de frontera por el que la imagen pasa en su camino desde la captación hasta la exhibición y que cumple un papel importante a la hora de atribuir significado a aquello que se capta del flujo de información de la realidad. Trataremos todo esto más adelante.

#### **4.1.3 Problemas filosóficos contemporáneos en la cinematografía.**

Aunque podemos encontrar estudios específicos sobre el cinematógrafo durante sus cincuenta primeros años de existencia (Munsterberg, 1915; Benjamin, 2004; Kracauer, 1999, 2009; Bazin, 2004) no será hasta los años setenta del siglo xx cuando comience un análisis sistemático del medio y de sus implicaciones y consecuencias en la cognición humana desde una perspectiva de la filosofía analítica (Gaut, 1997). Durante los años sesenta, también surgió una tendencia generalizada en los estudios sobre cine que aún se mantiene: se trata de aquella que trabaja en la relación entre cine e ideología, ya sea desde una perspectiva marxista, feminista, teoría *queer*, etc. Esta corriente suele usar a Lacan como herramienta de interpretación psicoanalítica del film, aunque no siempre ni en todos los casos. Ambas corrientes han venido a ser llamadas estudios *psico-semióticos* (Bordwell, 1996). Pese al interés e influencia de estos estudios, nos centraremos solo en la vertiente analítica que, desde Stanley Cavell o Sesonkske, se ha preocupado por el dispositivo de captación. A continuación, expondremos una lista de los problemas que se tratan en esta área. Como podrá apreciarse, algunos de sus objetivos son también compartidos por la disciplina “continental”, aunque la metodología o formas difieran, con lo que se puede inferir que los problemas de ambas áreas están mucho más relacionados que algunos puedan querer negar. Esta lista no es ni exhaustiva ni todo lo completa que debería ser: pretende ser solo una

rápida enumeración de los problemas que se trabajan en esta rama del conocimiento y que conciernen a las propuestas de este trabajo<sup>55</sup>.

(a) *Realismo.*

La cuestión que trata de discutirse aquí es si el cine es un medio realista. Si, como afirma Bazin (2004; Sesonske, 1978), cuando se ve un imagen estamos literalmente ante el modelo que se representa en la imagen. Se defiende así que el espectador no se encuentra ante ilusiones, sino que existe una conexión entre imagen y objeto, pese a que, en efecto, no se esté frente a objetos reales cuando se proyecta una imagen. Se sigue de esto que los dispositivos de captación de imágenes son similares a otros dispositivos como los telescopios: ambos asisten a la visión. La única salvedad es que los primeros pueden preservar esa información del flujo de acontecimientos. Estos dispositivos, además, difieren en su forma de conservación de la información de otros como la escritura o la pintura debido a su capacidad para evitar, en cierta medida, los estados mentales o intenciones del que pretende conservar la información (Walton, 1983).

Dado que ésta es la discusión principal que aquí se tratará, desarrollaremos estos argumentos de forma menos sucinta más adelante.

(b) *Imagen e imaginación.*

Si suponemos que los dispositivos de captación de imagen son realistas en el sentido expresado en a), y, por tanto, aquello que vemos no son “ilusiones”, debemos considerar al espectador involucrado en algún tipo de actividad imaginativa con respecto a la imagen. La pregunta debería ser ¿qué tipo de actividad y de qué forma se desarrolla?

La principal respuesta a esta pregunta la ofrece la *teoría de la participación* (Walton, 1990, 2008; Wilson, 1992, 2011). Sostiene que cuando vemos un film lo que hacemos es imaginarnos que vemos aquello que la película representa. Dos réplicas fundamentales se han realizado a esta postura: ¿Por qué nos obligan algunas películas a imaginar algo sin sentido? (Currie, 1995); La segunda atañe a si nos imaginamos viendo algo ¿desde dónde – qué lugar –nos imaginamos los eventos?, ¿existe algún lugar privilegiado para ello? (Wilson, 2011; Carrol 1996).

Dada su relación con el punto anterior, también ampliaremos este debate más adelante.

(c) *Fenomenología del tiempo y del espacio.*

La manera en que experimentamos el espacio y el tiempo al contemplar un film define al cine como un arte esencialmente diferente a otras formas artísticas. Por ejemplo, el espacio en el cine, a diferencia del espacio real, es meramente visual o el uso de lentes en las cámaras altera las relaciones *a priori* o intuitivas que tenemos en el espacio real. La experiencia del tiempo también difiere cuando podemos observar cómo éste puede fluir al contrario de la flecha del tiempo, o a diferente velocidad. La idea seminal a estas afirmaciones se pueden encontrar en Alexander Sesonske (1974, 1980). Éste no solo se refiere al aspecto visual del cine, sino a toda la experiencia fenomenológica en la que el sonido estaría incluido.

---

<sup>55</sup> Gran parte de las consideraciones de esta enumeración están recogidas desde Gaut (1997).

Sin embargo, puede argumentarse que Seasonke yerra al pensar que el espacio teatral no comparte con el cine esa característica que se supone esencial en éste último. Además, la proyección y el teatro también son lugares imaginados: si bien no podemos introducirnos en una proyección, tampoco podemos subir a un escenario sin acabar con la dramaturgia (Gaut, 1997; Walton, 1990).

(d) *Film y lenguaje.*

¿Son las convecciones cinematográficas un lenguaje como es el nuestro? Esta rama es la que está más en desuso pues casi todas las teorías que han defendido que el lenguaje cinematográfico es un lenguaje no han podido sostener sus intuiciones. El lenguaje se compone de unidades discretas finitas que pueden generar un infinito número de combinaciones. Cortar una palabra suele producir una pérdida de su significado, entre otras cosas. Sin embargo, la imagen funciona justo al contrario, podemos cortar la duración de un plano y seguir significando. Además el cinematógrafo carece de vocabulario, por lo que resulta imposible generar unas reglas sintácticas; así resulta también complicado afirmar que la relación entre planos durante el montaje sea una gramática.

(e) *Autoría del film.*

Dado el carácter colectivo del cinematógrafo la categoría de autoría resulta difusa si la comparamos con la pintura o la literatura, en la que se atribuye la responsabilidad de la obra a alguien en concreto. Es por ello que recientemente se ha pensado al autor cinematográfico como un constructo (Wilson, 2011). La forma en la que ese constructo opera (sus intenciones, cómo interpretar el film dado esto o la ontología misma del constructo) siguen siendo temas de debate abierto. En nuestra propuesta pensamos en una autoría colectiva, pese a que el último paso hasta su exhibición pasa por la fase de edición.

## 4.2 ¿ Los mecanismos de captación mecánica de la realidad son *realistas*?

A lo largo de este epígrafe defenderemos que los mecanismos de captación mecánica de la realidad, como la cámara de cine o la de fotografías, son realistas en tanto que las imágenes son transparentes y nos ponen en contacto con el modelo, pese a que éste sea una representación y, por ello, no conserve todas las propiedades del modelo real.

Debemos suponer que esto es así porque entre la imagen y el modelo ha mediado un mecanismo de reproducción en el que los estados mentales del ser humano pueden ser irrelevantes. De otra manera, la imagen está causada por un modelo concreto en un espacio y tiempo específico, y esto puede ser independiente de aquello que el operador de cámara desee; es más, podemos suponer que la máquina toma las instantáneas sin que haya alguien operándola –como una cámara de seguridad. Sea como fuere, la producción de una imagen concreta depende de que aquello que representa haya estado delante de la cámara: en su labor «embalsama» al modelo como si se tratase de un sacerdote egipcio (Bazin, 2004).

Aunque siempre exista cierto escepticismo sobre la validez de una imagen para decirnos algo sobre el mundo, por el contrario, existe un consenso generalizado sobre esa relación de causación mundo-imagen cuando media un artefacto de captación. Es por ello que el proceso de producción de imagen mediante el cinematógrafo ha servido como analogía de cómo recordamos; pero también se ha afirmado que éste permitió amplificar los



sentidos (Kern, 1983), y, dado cómo se exhibe, así como ciertas características formales, éste se asemeja a cómo funciona el psicoanálisis. Dicho, en este capítulo no mostramos demasiada atención acerca de las cualidades epistémicas de la imagen; aunque el carácter epistémico deba permanecer de alguna forma, nos interesa en mayor medida si una imagen nos pone en contacto, de alguna forma, con el mundo, al igual que sucede al pensar sobre un evento del pasado –que es una representación del mundo, al fin y al cabo.

Antes de discutir sobre la validez del concepto transparencia para definir esta relación entre el mundo y la imagen, trataremos brevemente los aspectos relacionados con esa capacidad de *amplificar* los sentidos de la imagen. También apuntaremos algo sobre la relación cine y rememoración, aunque postergaremos esa discusión hasta más adelante (4.3.2).

#### **4.2.1 La producción de imagen fotográfico-cinematográfica y la amplificación de los sentidos.**

Walter Benjamin (2005)<sup>56</sup> –posiblemente también algún que otro futurista como Boccioni (Kern, 1983) –intuyeron la importancia que el cinematógrafo iba a tener en nuestras relaciones con la realidad. Esto es consecuencia, en parte, a que el cine es el artefacto que produce objetos-imágenes que más se *asemejan* a lo que retrata, y además, puede hacerlo sin la intervención de las intenciones de un ser humano.

La forma en la que el cine reproduce la realidad difiere de cómo se tiene experiencia fenomenológica del tiempo y del espacio. Es por ello que se ha llegado a afirmar, acertadamente, que el cine dilató nuestra experiencia de presente más allá del espacio y el tiempo concreto en el que el sujeto se encuentre (Fraser, 1993; 2007; Kern, 1983). El cine, la televisión, internet etc. nos permite sentir como *ahora* situaciones que suceden o sucedieron en otro lugar y tiempo. Así, un tsunami en otra parte del mundo nos conmueve tanto como si pudiéramos haberlo presenciado; las guerras dejaron de ser cosas distantes que solo podían ser conocidas mediante el padecimiento; la intimidad de la alcoba de los demás nunca fue algo tan cercano. El horizonte de presente se amplía considerablemente con los medios de producción de imagen. Obviamente, no fueron los únicos: a todo ello colabora otros inventos que también amplifican nuestros sentidos y la experiencia fenomenológica de presente. El teléfono, la radio o un periódico cumplen unas funciones parecidas en este sentido. En el caso de la imagen, es posible si y solo si la información que se fija a través de los mecanismos de su producción son capaces de conservar de forma suficiente la información que la causa –de forma análoga a que se pueda decir que hemos escuchado la voz de tal o cual cuando hablamos por teléfono, pues damos por sentado que el teléfono es capaz de transmitir esa información, aunque no la conserve.

La exposición a imágenes producidas por el cinematógrafo no solo asisten a la visión como podría suceder con un telescopio o un microscopio –los cuales permitieron el acceso a un mundo macroscópico y microscópico inaccesible a nuestros sentidos dadas sus limitaciones –sino que ha producido un cambio en la percepción misma de ciertos fenómenos del mundo. Tampoco es algo exclusivo, la escritura, por ejemplo, es un caso de artefacto que cambia la forma de percibir los fenómenos del mundo; un escrito sobre política que nos

---

56 «Un grito de ayuda, por ejemplo, puede ser filmado en diferentes versiones. De entre éstas, el *cutter* hace su elección; al hacerlo establece de entre ellas la versión récord. [...] Si para el hombre de hoy la más significativa de todas las representaciones de la realidad es la cinematográfica, ello se debe a que ésta entrega el aspecto de la realidad como una realidad libre respecto del aparato –que él tiene derecho de exigir en la obra de arte –precisamente sobre la base de su compenetración más intensa con ese aparato.» (Benjamin, 2005: 80-81).

afecte altera no solo nuestro conocimiento sobre ciertas relaciones que se dan sobre el mundo, sino que, precisamente, podemos acceder a ellas pese a que siempre hayan estado delante de nuestros sentidos. Una potente novela sobre los entramados de corrupción entre empresarios y gobiernos nos hace percibir este tipo de encuentros como nocivos para la sociedad, por ejemplo. Del mismo modo, las diferentes mejoras tecnológicas en la captación de la realidad permiten que accedamos a aspectos de la ésta que, aunque se conozca de su existencia, las limitaciones temporales de la biología humana impiden su percepción. Así las cámaras que toman una instantánea cada media hora permiten que percibamos fenómenos como los efectos de la descomposición, los movimientos de los bancos de niebla sobre una ciudad o el movimiento de las constelaciones durante la noche, algo que pasaría desapercibido en condiciones normales de observación.

La forma en la que nos representamos el mundo está claramente influenciada por ese conocimiento que la mera ayuda visual no aportaría. Es por ello que los cambios de velocidad en la captación y proyectar de forma inversa a la dirección fenomenológica de la flecha del tiempo nos permite percibir cómo sería un mundo en el que las leyes de la física difiriesen de cómo se nos presenta. Esto es posible, de nuevo, porque la relación de conservación de la información entre el modelo que causa la imagen, la máquina que lo capta y la imagen en sí conserva la información de tal forma que podemos afirmar que estamos viendo lo representado, incluso pese a enfrentarnos con fenómenos que en la realidad serían inaccesibles a los sentidos o contrarios a los hechos.

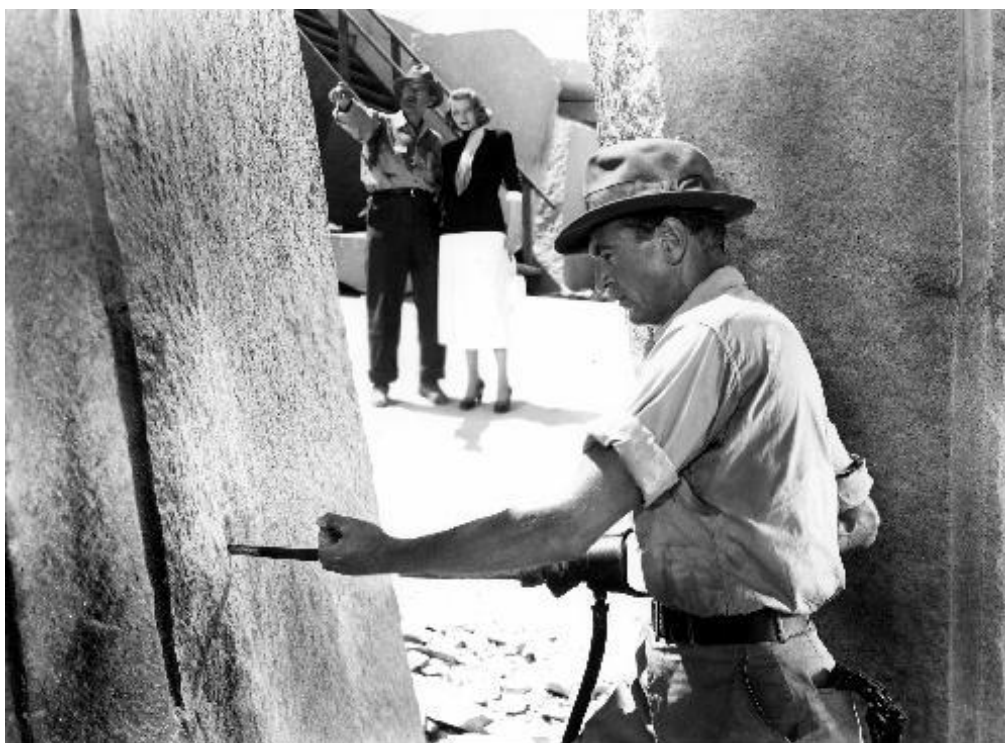
#### 4.2.2 Psicoanálisis

Al menos existen dos puntos de contacto entre el psicoanálisis y la producción de imagen en movimiento:

La primera cuestión remite en exclusiva a la experiencia en la sala de proyección; un lugar de introspección que recuerda cómo ha sido imaginado el pensamiento en según qué corrientes filosóficas –como el conocido teatro cartesiano. El cine ha sido bastante autoconsciente de la forma en que los espectadores disfrutaban de la imagen y la producción en sí se hizo coparticipe de esta situación: en multitud de películas se mezcla el lenguaje psicoanalítico en la trama –las pulsiones, lo oculto, lo siniestro, los sueños, etc. En otras palabras, las ideas del psicoanálisis calaron en la creación de un imaginario cinematográfico en el que la propia forma en la que se proyectan las películas asiste esta idea.

A nadie se le escapa ya que el cine ha sido pensado como un émulo de la mirada psicoanalítica. Benjamin da cuenta de ello en *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*. Se yuxtapone la presencia del objetivo que la cámara retrata y los planos cerrados que esta filma, con la inquisitiva mirada del psicoanalista. Acertada manera de entender la función casi terapéutica del metalenguaje cinematográfico teniendo en cuenta la cantidad de ejemplos que la industria ha provisto en los que han coqueteado diván y celuloide. Véase, sin hacer una búsqueda demasiado exhaustiva aparecen títulos como, *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958) o *Inception (Origen)*, Christopher Nolan, 2010). Las relaciones entre lo que se cuenta y se muestra en una narración cinematográfica desvelan, muchas veces a través de mecanismos simbólicos, aquellas pulsiones reprimidas de los personajes. Notable ejemplo de esto puede ser encontrado en *The Fountainhead* (King Vidor, 1949). El deseo sexual reprimido de Dominique (Praticia Neal) por Howard Roark (Gary Cooper) se manifiesta en numerosos juegos de miradas poco amigables entre ambos mientras Roark desarrolla su labor de taladrar piedra en una cantera (fig. 4). Por la noche, Dominique sueña con cientos

de manos y taladros perforando la roca que sustituyen la presencia de Roark. De esta forma, aunque el espectador deba reconstruir la pulsión, como el psicoanalista hace, los elementos para recomponer el puzle de la mente se presentan de manera transparente.



**Fig. 4: Howard Roark (Gary Cooper) taladra una roca ante la atenta mirada de la propietaria de la cantera Dominique Francon (Praticia Neal). *The Fountainhead* (King Vidor, 1949).**

La segunda cuestión afecta de nuevo a la imagen en movimiento en cualquiera de sus formatos: ¿La imagen permite atribuir estados mentales del mismo modo que hacemos cuando observamos una conducta? Por una parte, las maneras en las que las narraciones cinematográficas se ordenan difieren de la realidad. El mero uso de distintos planos para expresar alguna cosa específica, pese a no ser un lenguaje articulado, permite que podamos observar el comportamiento de una persona de una forma que se le escaparía a nuestros sentidos. Del primerísimo primer plano de una boca puede inferirse un deseo solo con un leve movimiento de los labios. Mediante otros recursos como el *voice over* se accede a los pensamientos, atribuir intenciones parece mucho más sencillo cuando se nos relata qué estaba pensando tal o cual cuando hizo que *p*. Sin embargo, ¿cómo llegamos hasta la atribución de estados? Como se señaló en el primer capítulo, Daniel Hutto (2008) propuso la hipótesis de la practica narrativa (HPN), que afirma que la forma en la que aprendemos a atribuir estados mentales en los demás es mediante las narraciones en las que se habla sobre estados mentales. De esta forma, aunque el cine asista en nuestra atribución de estados mentales hemos llegado hasta ese punto gracias a que, anteriormente, aprendimos a atribuir estados mentales al encontrarnos con otras narraciones en las que se habla sobre estados mentales. Así, la imagen en movimiento permite un mayor acceso a la atribución de intenciones porque la narración se articula de tal forma que esta pueda asistir la atribución. Por lo tanto, no todas las narraciones son transparentes –en el sentido de atribución de intenciones, y esto dependerá de cómo se haya sido articulada.

No es de extrañar que los estudios lacanianos permitiesen toda una nueva forma de atender a las relaciones entre ideología y cine desde el materialismo marxista y lo que está oculto en las acciones desde el psicoanálisis freudiano. Sin embargo, nuestro interés se centra no tanto en la interpretación del film sino en cómo los medios técnicos pudieran permitir un acceso a los estados mentales. Es por ello que consideramos que los equipos de captación – incluso las convenciones de la narración cinematográfica – permite percibir el comportamiento en términos de estados mentales de una forma diferente y, posiblemente, más transparente que en la realidad, siendo éste un estudio más preciso (Kern, 2004)<sup>57</sup>. Pero cabe no dejarse engañar por esto: la imagen puede volverse tan opaca como sucede en la realidad; esto es, la imagen en sí, como la observación del comportamiento de los demás, no implica un acceso y una atribución verdadera de los estados mentales, pese a que los recursos cinematográficos asistan el acceso.

#### **4.2.3 Fijar el pasado y el ejercicio de rememoración.**

Desde la invención de dispositivos capaces de capturar la realidad, la producción de imagen se interpretó como una forma de fijar un evento en el tiempo. La analogía que Bazin presenta entre embalsamamiento y nacimiento de la imagen es bastante gráfico al respecto<sup>58</sup>. Gracias a esto, figuras como la del testigo puede delegar hasta cierto punto su responsabilidad a la imagen como testimonio de lo sucedido; incluso la imagen puede negar aquello que éste afirmaba. La imagen permanece mientras que el mundo sigue circulando.

Pero nuestro interés en la relación del ejercicio de rememoración y la producción y exposición de la imagen se aparta de su capacidad para hacer recordar o sentar testimonio sobre un evento sucedido. Nos situaremos en la fase de edición de la producción de imagen para discutir en qué medida la edición es comparable al ejercicio de la rememoración en sí. Dada esta característica de fijar el espacio y el tiempo, el cinematógrafo puede ser usado como una analogía del recordar. Sin embargo, nuestra posición no tratará de defender estas analogías sino, precisamente, cuestionarlas: De qué forma no trabaja el pensamiento con diferencia a la mesa de edición. Dejaremos estas cuestiones para más adelante.

#### **4.2.4 Transparencia de registro.**

«La objetividad de la fotografía le da una potencia de credibilidad ausente de toda obra pictórica. Sean cuales fueren las objeciones de nuestro espíritu crítico nos vemos obligados a creer en la existencia del objeto representado, representado efectivamente, es decir, hecho presente en el tiempo y en espacio.»  
(Bazin 2004: 28).

Cuando se habla de transparencia el uso habitual de la palabra refiere a un objeto cuyas propiedades físicas permite que veamos a través suyo. Los objetos que carecen de esta propiedad, por lo general más numerosos, se les denomina opacos. Si trasladamos esta propiedad como metáfora a otros objetos que en principio son opacos, estamos diciendo que podemos ver (directa o indirectamente) qué hay en su interior. De esta forma se afirma

---

<sup>57</sup>«Like psychoanalysis, movies offer multiple points of view as well as slow-motion and close up techniques that make the perception and analysis of behavior more precise» (Kern 2004: 103).

<sup>58</sup> «Con toda probabilidad, un psicoanálisis de las artes plásticas tendría que considerar al embalsamamiento como un hecho fundamental en su génesis» (Bazin, 2004: 23).

que el comportamiento de tal o cual persona fue transparente porque parece que podían verse sus intenciones, o se les exige a las instituciones que sean más transparentes en el sentido de se pueda acceder a las actividades que realizan si alguien lo demanda. Como puede apreciarse, de estas situaciones en las que el uso de la palabra sugiere la metáfora, se infiere otro significado de transparencia que no resulta tan intuitivo, la transparencia epistémica. Esto es, aquello no solo nos permite ver, sino que a su vez estamos conociendo algo sobre el mundo. Se quiere que el Banco de España sea transparente con sus operaciones porque la ciudadanía quiere saber a qué dedica esta institución ciertos esfuerzos; se les exige transparencia a un partido político para conocer cómo se organiza y cuáles son sus objetivos.

En cierta medida, estos dos significados se entrecruzan debido a una vieja idea que implica que percibir algo del mundo es conocer algo. Sin embargo, también es una vieja tradición el afirmar que percibir algo mediante los sentidos no es necesariamente conocerlo. Es de sobra conocido el problema con las ilusiones que involucra la fiabilidad de los sentidos; un cristal mellado puede deformar aquello que está detrás suyo, las barras de metal al introducirlas en el agua se perciben como dobladas, etc. Es por ello que transparencia y transparencia epistémica son conceptos distintos, pese a que partan de supuestos similares. El contenido de una botella de plástico puede permitir ver que en su interior hay un líquido verde, pero si no está convenientemente etiquetado o se deja de averiguar por otros medios qué es ese líquido con dificultad podremos saber si se trata de un refresco o de un producto de limpieza. Que la botella sea transparente no garantiza que podamos percibir qué atesora. De forma análoga decimos que una imagen generada por dispositivos de captación de la realidad es transparente porque nos permite ver aquello que retrata, pero debemos cuestionar que sepamos qué es. Ver el líquido verde la botella o ver-en-la-imagen el mismo líquido sugiere un problema de incertidumbre similar.

Aunque pensemos que, en cierta medida, el estar en contacto con una parte del mundo implica saber sobre éste –al menos que hay una botella con un líquido verde, por ejemplo –aquí trataremos en exclusiva con el aspecto de la transparencia que refiere a la cualidad de un objeto por la cual se puede ver a través suyo. De esta forma, trataremos de defender que las imágenes son transparentes pues nos permiten ver aquello que ha sido retratado aunque esto no garantice que sepamos algo sobre el modelo. Sin embargo, pese a que debemos referirnos a la imagen, debemos recordar que ésta es producto de un dispositivo de captación de la realidad, y es a éste al que este apartado va dirigido. La imagen es transparente porque ha sido producida por mecanismos que garantizan cierta *transparencia de registro*.

Con su mediación, otros dispositivos permiten ver aspectos de la realidad que escapan a nuestros sentidos, o bien, logran amplificar aquello que vemos, sentimos u oímos. De esta forma un audífono amplifica los sonidos o un telescopio nos ayuda a ver la Luna: en ambos casos los sentidos han sido asistidos y mediados por artefactos que los amplían. Pero también podemos utilizar estos artefactos para reducir los efectos de la realidad –i.e. unas gafas de sol ayudan a ver en un día con excesiva iluminación. Recordemos que ver es diferente a percibir, pues lo segundo implica ver el mundo de una forma específica. Entendemos, por el momento, que estos dispositivos nos permiten ver. De esta forma, alguien ve una fotografía de una botella con un líquido verde, pero percibe que es una botella con veneno; ciertas características del líquido, su posición en un lugar de la casa y el embotellado le permiten percibir esa botella como veneno.

Una de las discusiones actuales más importantes en la filosofía dirime si la percepción es un fenómeno que implica la representación mental de un aspecto del mundo. Desde la tradición cognitivista (Block, Fodor, Drestke) hasta las teorías ecológicas de la percepción (Gibson, Nöe) la discusión bascula entre los primeros, que afirman la necesidad más o menos consciente de representaciones mentales, hasta los que se posicionan en la perspectiva contraria, que ésta carece de representaciones mentales (Hutto). Por el momento, nuestra propuesta tratará de alejarse de esta discusión, pues, creemos, nos llevará demasiado lejos de los puntos que tratamos de defender, y en cierta medida resulta irrelevante para el caso de los aparatos que captan la realidad. De esta manera, que unas gafas de sol modifiquen la percepción y por tanto cierto modelo del mundo representado en el pensamiento es una discusión que no nos compete, pese a la inevitable conexión entre ambos temas. Por el momento, en nuestros encuentros con la imagen diremos que percibimos en el sentido de *ver como* aunque no profundicemos en los procesos del pensamiento asociados a ello –esto es, si necesitamos tener una representación mental de la imagen que vemos. Lo relevante en nuestra investigación es en qué medida un artefacto que amplía nuestra capacidad perceptual –como es aquel que reproduce mecánicamente la realidad –es transparente pese a que lo que nos enfrentemos sea una representación.

Decimos que una fotografía o un telescopio representa debido a que la imagen que proyectan está causada por un modelo que, de ser no existir, no produciría esa imagen. En este sentido, lo que estos artefactos representan es la semejanza con el modelo (Scruton, 1981).<sup>59</sup> Llamaremos a este fenómeno *transparencia de representación*. Se produce cuando nos asomamos al mundo mediante artefactos que median los sentidos y que reproducen un aspecto de esa realidad, en la que la intrusión de estados mentales son innecesarios para explicar el fenómeno. La diferencia entre un telescopio y una cámara reside en que esta última puede registrar, y por tanto fijar, un momento del continuo temporal, de tal modo que esa transparencia puede ser apreciada más allá del momento de la captación. Ver la Luna desde un telescopio es verla en el ahora del que mira, un ejercicio de percepción sobre lo actual –aunque no sea la Luna actual sino tal y como fue en un momento dado, el tiempo en el que la luz tarda en recorrer el espacio entre el satélite y la Tierra. Un dispositivo de captación de la realidad disfrutaría de *transparencia de representación y de registro*. En este sentido, la pintura siempre será menos transparente que la fotografía pues aunque el pintor oriente todos sus esfuerzos a que la imagen que muestre el cuadro sea lo más precisa conforme a lo que ve, aquello que representa está mediado por sus estados mentales. Además, la pintura carece de la *condición de existencia* de la imagen fotográfico-cinematográfica. Si alguien está frente a la Sagrada Familia y toma una fotografía, la cámara recogerá la Sagrada Familia, mientras que si está de paseo frente a la Torre Eiffel y toma una instantánea difícilmente se captará en la imagen de la Sagrada Familia, con independencia de que lo que se desee o crea. En todo caso, esa persona puede tener la intención de simular mediante algún subterfugio fotográfico que la Torre Eiffel es la Sagrada Familia; incluso en esta circunstancia la relación de dependencia cámara-mundo se mantendría: lo que hay frente a la cámara garantiza cierta condición de existencia. Sin embargo, si en vez de una cámara esa persona llevase un bloc de notas y un bolígrafo, el tener delante la Torre Eiffel no supondría dificultad alguna para que pudiese estar bosquejando la Sagrada Familia. La cámara, al carecer de estados mentales y basarse en procesos mecánicos de captación permite un contacto directo con la realidad basado en la causalidad. Así, puede afirmarse que la fotografía se asemeja a aquello que existió de forma más fiable que un cuadro debido a que es necesario que el modelo existiera; además, la fotografía no tiene como condición necesaria que medien los estados mentales de un sujeto.

---

<sup>59</sup> «By its very nature, photography can “represent” only through resemblance.» (Scruton, 1981:590)

Esta transparencia en la representación se mantiene incluso aunque debamos actuar sobre el modelo para que éste pueda ser percibido. Unas veces porque es necesario tintarlas con algún colorante de modo se hagan visibles aquello que se desea observar a través del microscopio; otras porque tan siquiera podemos ver algo y sabemos que tal o cual cosa está ahí mediante la lectura de unos datos o el movimiento de un medidor de ondas. El mundo microscópico y el de las grandes distancias proyectadas mediante los telescopios de largo alcance representan la realidad de una forma distinta a cómo la apreciaríamos con nuestros sentidos, sin embargo no cuestionamos que vemos un quásar o una bacteria pese a que este venga a representarse mediante espectro de radiofrecuencias o con tinturas que le den color.

Por tanto, la relación de dependencia entre el mundo y la cámara queda plasmada en su producto (Carrol, 1996). Mientras que en la pintura la relación contrafactual no se establece entre mundo y lienzo, sino entre los estados mentales e intenciones del autor y el lienzo. La pintura es contrafactualmente dependiente de la intención del pintor mientras que la fotografía la relación de dependencia contrafactual se da con aquello que está delante del objetivo de la cámara (Walton, 2008: 127).

El argumento de que se puede contactar con el modelo porque ha sido este el que causa la imagen mediante el artefacto de captación puede cuestionarse con este ejercicio. Supongamos que tenemos dos relojes de pared idénticos, A y B, donde B está controlado por señales de radio desde A. Ya que entre A y B existe una relación no mediada y que B es idéntico al otro reloj, cuando se observa B ¿podemos decir, dado el criterio de transparencia que vemos A? Parece que no es así (Currie, 1995). Por tanto, afirmar que una imagen ha sido causada parece insuficiente para sostener el criterio de transparencia. Sin embargo, en esta discusión nadie afirma que a través de una imagen veamos al modelo como si nos asomásemos a un microscopio; decimos que toda imagen es representación y no presencia. Es lo visual (o visual-auditivo) lo que permite la transparencia como *contacto perceptual* con el modelo. Además, que la imagen sea transparente vendría a estar garantizada por la transparencia de registro que permite el artefacto de captación de la realidad. Trataremos de explicar esta cuestión.

La discusión sobre el realismo en la cinematografía gira alrededor de si los medios de producción de imagen puede reproducir la realidad. Y si es así, de qué forma. El modelo de la transparencia, el ponernos en contacto perceptual con aquello que es retratado (Walton, 1990; Wilson, 2011), fue propuesto por Andre Bazin y, aún hoy, sigue siendo una de las más notables influencias y puntos de partida en esta discusión. Pero en sus breves ensayos al respecto no queda claro en suficiencia a qué se refiere Bazin con que una imagen es «una presentación de aquello que ha sido fotografiado» (Bazin, 2004); Es confuso pues la utilización de términos como representación o presencia es poco sistemático, pese a que las intuiciones pudieran estar bien dirigidas. Para el fundador de *Cahiers du Cinéma* la diferencia entre presencia y representación parece clara: una foto no es el modelo que representa; ni huele, ni tiene las mismas dimensiones e incluso a veces ni se ve como el modelo. Es más, si se interviene en la fotografía rompiéndola el modelo permanece indemne. Por tanto fotografía y modelo son aspectos diferentes de la realidad (2004: 25). Sin embargo, al tomarse una instantánea de la Sagrada Familia esta queda fuera de tiempo, «momificada», de forma análoga a lo que a los cuerpos embalsamados les sucedía en el antiguo Egipto; al observar la fotografía que se capturó de la Sagrada Familia esta se «re-presenta», es decir «hecho presente en el tiempo y en el espacio». Si esto es posible es gracias a la capacidad de reproducir la realidad de forma objetiva de la cámara, lo que le lleva a afirmar que «la

fotografía es el objeto en sí mismo» (Seasonske, 1978:242). Aunque ambas afirmaciones puedan resultar contradictorias, creemos que la confusión se encuentra en el lenguaje utilizado por Bazin. El aspecto fenomenológico asociado a ver una fotografía –todo aquello que ésta pueda *despertar* en nuestra experiencia –no implica que estemos ante el objeto presente (y creemos que Bazin estaría de acuerdo); la representación, en tanto que volver a hacer presente, refiere a este aspecto de la imagen de *conectarnos* al momento retratado.

Este aspecto de reavivar aspectos fenoménicos también presenta dificultades. ¿Debemos asumir que cuando vemos una fotografía hacemos algo más que *ver una fotografía*?<sup>60</sup> Si se está ante una fotografía de la Sagrada Familia se está viendo una foto, y en ella hay representado algo causado por la presencia de la catedral barcelonesa, gracias a un mecanismo de reproducción de la realidad. No se está viendo el modelo de la Sagrada Familia en presencia, sino su representación en papel fotográfico, la pantalla del ordenador, la televisión o el cine. Que una foto active un aspecto de la experiencia asociado a una imagen no es una característica esencial de la imagen. Puede que alguien jamás haya estado en la Sagrada Familia y ningún aspecto de ésta haga presente algo. Pues, no cabe en ningún lugar afirmar que al ver una fotografía lo que se hace es estar frente al modelo, como si en la fotografía estuvieran contenidas todas las cualidades que el objeto posee. Ni la forma, ni la extensión, ni el olor, ni el sabor, ni incluso la frecuencia de colores y otros accidentes se dan en la fotografía de igual modo que en el modelo. El espacio de la imagen es puramente visual (Seasonske, 1980). Nadie, en su sano juicio, confundiría la foto de la Sagrada Familia con la Sagrada Familia. Sin embargo, cuando miro una foto de la Sagrada Familia estoy viendo *la Sagrada Familia*, al menos como fue en un momento del pasado. Si se mantiene algún tipo de relación con lo representado, de alguna manera esa foto es hacer presente algún aspecto del momento congelado en el tiempo; esto es especialmente relevante cuando vemos una foto de un familiar fallecido (Walton, 2008: 88).

Pese a que afirmar que estamos ante algún aspecto de lo representado pueda generar controversia –más si nunca hemos estado en presencia de lo representado –negar, sin embargo, que nos pongamos en contacto con el objeto representado en algún aspecto puede tener unas peligrosas consecuencias. Supongamos que una persona jamás ha estado en presencia del Papa. Sin embargo, sería absurdo negar que nunca haya visto al Papa únicamente porque esta persona solo haya accedido a él a través de fotografías. Se podría ser más o menos correcto lingüísticamente si se afirmara «nunca ha visto al Papa en persona» cuando alguien tratase de aclarar un malentendido, pero tendríamos un problema considerable si esta persona fuese escéptica en tanto que haya visto alguna vez al Papa cuando, en efecto, lo ha hecho a través de fotos. Sería tan absurdo como afirmar que escuchar a *The Beatles* en una grabación no es escucharlos, incluso alarmante y peligroso si alguien dijese que desoyó la orden de cerrar la espita del gas solo porque esta fue hecha por teléfono y, por tanto, no estaba *en presencia* del ordenante, motivo por el cual debe desatender la obligación. En estos casos nos encontramos con que podemos afirmar que hemos tenido contacto con la representación del modelo, y a su vez debemos negar que nos encontremos en presencia del modelo.

La diferencia entre estar en presencia y estar frente a una representación sigue siendo fundamental cuando establecemos ciertas relaciones entre el sujeto y el objeto, sin embargo tampoco podemos desentendernos de la imagen como si ésta, por el mero hecho de ser representación, no lograra retener algo sobre el mundo. Imaginemos una cámara que

---

<sup>60</sup> «Photographs look like what they are: photographs.» (Walton, 2008:83)



representara los olores, ¿podemos decir que esa hodografía no nos pone en contacto con una región del espacio y del tiempo que sucedió aunque sea solo en ese aspecto si es capaz de registrar la información de ese olor? La imagen reproducida hace *presente* –al menos –el aspecto visual de un determinado objeto retratado en un momento concreto, si usamos la terminología de Bazin.

\*\*\*

Por otra parte, se asume que una fotografía o una filmación realizada *en determinadas condiciones*, es más acertada conforme a las cosas de la realidad que un bosquejo. Esas determinadas condiciones solo pueden ser entendidas como que no ha habido una intervención intencional de los estados mentales del camarógrafo sobre lo producido, mediante los cuales haya quedado distorsionado el modelo, produciendo así algún tipo de narración ficcionalizada de la *realidad*. De otro modo, que en la creación de la imagen no se haya querido que aquel que la vea imagine algo determinado. También puede darse condiciones insuficientes cuando se abuse de efectos que impidan ver: borrones, desenfoces, agresivas sub/sobre exposiciones, etc. De igual forma sucede entre lo que se ve en un espejo y lo que sucede con otro que distorsione la imagen; las condiciones del segundo llevan a pensar que no estamos viendo las cosas como son, el espejo media para que se tenga una percepción distorsionada.

Otra característica de interés de los dispositivos de captación de la realidad es que su *objetividad* permite la intrusión de lo inesperado. Inconcebible sería el caso de un pintor que exclamase «aquel oso se me coló en el cuadro mientras lo estaba dibujando» fuera del uso de la metáfora. Esto debe ser así porque la pintura está hecha por cuerpos e intenciones humanas mientras que la fotografía, al verse mediada por un artefacto, no depende necesariamente de las intenciones, sino de lo que haya delante: lo imprevisto en el mundo, por lo general, es incontrolable.

Queremos apuntar brevemente que toda esta tradición ha sido criticada, sobre todo, por aquellos que trabajan en la corriente los estudios visuales. Su posición afirma que ninguna mirada es pura, incluso aunque captemos las imágenes a través de artefactos de captación de la realidad. El ver está siempre mediado. No solo vemos algo, sino que lo percibimos de una manera determinada; todo ver es un juego entre el objeto, el entramado cultural que nos ayuda a percibirlo de una forma concreta, la percepción en sí y la representación de este objeto en el pensamiento (Jay, 1993; Mitchell, 2003; Brea, 2007, 2010; Zafra, 2005; Rodríguez de la Flor, 2009). Es por ello que nunca se da la imagen absolutamente transparente. Tal vez no se debería hablar de transparencia como una categoría absoluta, sino de grados de transparencia –o grados de opacidad, si se prefiere. Esto no estaría exento de problemas, ya que ¿en qué grado pasaríamos de la transparencia a la opacidad? ¿Cuándo dejamos de ver para comenzar a imaginarnos que vemos algo? Sin embargo, esta forma de aproximación al problema de la transparencia incide fundamentalmente en la interpretación de las intenciones del productor de imagen o del receptor de la obra y en el valor epistémico de la transparencia. Cosa que, como ya se indicó, queda fuera de este trabajo. Sin embargo, sus aportaciones teóricas para conceptualizar las relaciones que mantenemos con los objetos artísticos, generalmente cargados de profunda intencionalidad, han arrojado luz sobre cierta tradición monolítica de la historia del arte desde la propuesta por Clement Greenberg a mediados del siglo xx.

\*\*\*

Existe una última acepción de transparencia que se sigue de la que aquí se utiliza. Corresponde con la idea de que una narración cinematográfica es transparente cuando podemos enunciar adecuadamente aquello que se proyecta en un film.

Según la terminología de Wilson (1992, 2011) y Walton (1990) enunciaríamos la transparencia conforme a aquello que nos estamos imaginándonos que vemos a acceder al film; podría, así, enunciarse de forma verdadera o falsa aquello que se percibe. Si se está ante la secuencia final de la película *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), sería cierto afirmar que el que percibe se está imaginando a Rick despidiéndose de Ilsa en un aeródromo y falso que se está imaginando que se ve a dos elfos partir hacia los Puertos Grises. Sin embargo, la relación de representación de la imagen con el objeto es solo de semejanza, por lo tanto, toda la narración –el drama de Rick y Ilsa –no es una condición de la captación mecánica de imágenes. Es decir, entre *ver* a Humphrey Bogart y *ver como* Humphrey Bogart es Rick debemos justificar de otra forma el hecho de que optemos por ver a Rick en lugar del actor que lo interpreta, pues Humphrey Bogart es un ser humano con existencia mientras que Rick es ficcional. Debemos entender que en el juego de producción de imagen se ha introducido un elemento nuevo, y es el hacer creer al espectador ciertas características que no están en el modelo en sí. El editor sería el último umbral en la fases de la producción de la imagen entre una conexión transparente con los modelos, en el sentido de semejanza, y la intrusión de estados mentales con la intención de narrar, que, a su vez, es una forma de condicionar aquello que vamos percibir cuando accedemos al film. De esto hablaremos bajo el siguiente epígrafe.

### 4.3 edición, rememoración y pensamiento contrafactual

En el ejercicio de la manipulación de la imagen, el editor es el encargado de ordenar y dar duración al conjunto de los planos que se grabaron, aquello que en el mundo de la imagen se ha venido a llamar *los brutos* [*raw material*]. No debe confundirse esto con lo *real bruto* según la terminología de Bresson (2002:62). Al hacerlo está creando la continuidad filmica. Es este es un concepto denso que implica (que pueda darse) la sucesión entre planos. Su cohesión se sustentaría en la relación espacio-temporal entre planos que construye una ilusión de secuencialidad. La continuidad abarca desde la unidad mínima de edición –el *plano de edición* –hasta la totalidad del film. Si bien la continuidad entre planos se cimienta en la idea de que el plano anterior debe preparar al siguiente (Burch, 2004:13-25), se puede entender que una secuencia del film se relaciona con la anterior y prepara la siguiente. Esta explicación no sugiere que los acontecimientos solo puedan ser presentados siguiendo una estricta cronología lineal, si no que de una secuencia *A* se pueda seguir la *B* aunque sea anterior cronológicamente en el tiempo de la ficción. Esta relación entre *A* y *B* suele ser causal, pero films radicales en su planteamiento de edición como *21 gramos* (González Iñárritu, 2003) parecen desafiar esta característica.

La edición entraña la manipulación de imágenes donde se les da orden y duración de manera intencional. El dejar las imágenes tal y como se rodaron no significa ausencia de edición, solo la intención de respetar el material tal y como se obtuvo; existe siempre una edición implícita, esto es, la posibilidad de alterar el material. También, el orden y la duración de las imágenes pueden atender a una intención a-narrativa. Pese a que cuando se hable de edición incidiremos en menor medida en este tipo, el hecho de ordenar y dar duración temporal al plano implica la intención de tratar con el material filmado. Usaremos el término edición de forma que abarque todas las prácticas de uso y manipulación de representaciones relacionadas con la imagen grabada mediante captación mecánica: Así, se

editan noticias, vídeos para *Youtube*, películas, comerciales, etc. Existe edición sin este tipo de artefactos de captación, como en el cine de animación, pero no trataremos esta forma de editar imágenes en nuestra analogía PC-edición pues para que esto suceda la edición debe trabajar con imágenes de la realidad. En los dibujos animados o películas realizadas íntegramente por ordenador, el caso se asemeja al de la pintura: la condición de existencia del modelo se quiebra.

Podría defenderse que la edición es el equivalente del proceso de extraer una figura del mármol. Aunque en cierta medida editar es dar forma (y duración), esta presunción parece querer decir que aquel producto final de la edición ya está implícito en el material filmado. Así, pudiera ser que si pensamos que un guión es la esencia que está oculta en lo filmado, el editor solo quita las lascas que sobran. Pero la edición es algo más que seguir un guión. La edición es en sí una técnica que deviene en práctica que se da solo como acción al determinar el orden y duración de aquello que fue filmado; puede seguir las pautas de un guión, pero las formas del guión difieren considerablemente de las de la manipulación de la imagen: cuando tratamos de ajustar la imagen a un guión en todo caso ordenamos lo hipotético conforme a un plan; y como sucede con los planes, el resultado efectivo es, en todo caso, semejante, pero nunca esencialmente el mismo. Tener un guión supone intentar que una idea se encarne en la imagen.

Usamos la palabra edición y no montaje, más allá de cierta precisión conceptual, porque la palabra tradicional que se hacía cargo del ejercicio de dar orden y duración a la imagen, montar, refiere a la manipulación explícita del celuloide mediante la máquina de montaje. La edición, sin embargo, aunque aún pueda referir a ese trabajo manual de cortar y pegar celuloide, alude de forma explícita a las máquinas de edición de vídeo analógicas y digitales en el que la imagen ya no se manipula físicamente cortando o soldando el soporte donde fueron grabadas. La edición refiere a un mundo en el que la imagen se ha vuelto ubicua.

En la edición, además, se mantiene una posición destacable a la hora de poder asistir al espectador sobre aquello que ve para que sea percibido de una manera determinada. Pero si vamos a hacer una analogía entre la edición y el mecanismo del pensamiento contrafactual debemos señalar que en esta analogía no cabe la figura del homúnculo. El pensamiento no funciona como si hubiese un editor dentro. Puede que haga más justicia a la analogía señalar que el pensamiento equivale a la mesa de edición y la agencia actúe como un editor. Es por ello que decimos que la edición es una acción que sucede solo cuando se está ejerciendo, al manipular las imágenes para otorgarles orden y duración, esto es, la continuidad. Estamos lidiando con posibilidades de acción de la agencia, no con teorías homúnculares.

#### **4.3.1 Representación, intención e imaginación.**

Los dispositivos de captación de la realidad generan imágenes que, gracias a la capacidad del dispositivo de fijar y representar la semejanza con el modelo, permiten ponerse en contacto perceptual con lo representado. Sin embargo, cuando nos encontramos un fotograma de un hobbit en el Monte del Destino ocurre que, dadas estas premisas, no se puede decir que se ve un hobbit en el Monte del Destino pues ninguno tiene existencia. Aquello que ha causado la imagen es un actor disfrazado como un hobbit en un decorado con aspecto volcánico. Esa imagen no puede ser transparente en el sentido de que de inmediato comprendamos aquello que se está representando en la imagen –quiere decirse, puede ser inmediato comprender aquello que representa, esto es, un actor y un decorado volcánico, pero no es evidente lo representado, un hobbit y el Monte del Destino. En esa

imagen se ha encarnado una intención que asiste al espectador a imaginarse que ve a ese actor en el decorado como un hobbit en el Monte del Destino. Aunque diversos elementos de esa intención son previos e independientes a la imagen –pueden estar representando cuando se tomó la foto una obra de teatro o simulando que se es un mediano en una convención de *El señor de los anillos* –pensamos que la fase de edición en la producción de imagen contribuye a articular lo representado en términos de las convenciones de la narrativa cinematográfica. La edición es el último paso antes de la exhibición que puede manipular las representaciones de tal modo que asistan a imaginar determinadas situaciones narrativas al espectador. Dicho de otro modo, la edición ayuda a que en el espectador se de un proceso de representación de lo ficcional, y no en la fotografía en sí (Scruton, 1981).

Mientras que en la pintura las imágenes son representaciones causadas por los pensamientos, y por tanto, el resultado de este proceso es una imagen de ciertas intenciones,  $x$  es una fotografía de  $y$  si y solo si  $y$  causa  $x$ ; en este proceso los estados mentales no son necesarios para que se produzca la imagen. Si se observa un cuadro que tiene el nombre de *Sileno* en el que se ha dibujado a un vagabundo borracho debemos entender que la intención del dibujante ha sido representar al vagabundo cómo Sileno. El pensamiento ficcional (la intención) está siendo encarnado en la representación como condición misma de la existencia de la imagen (Scruton, 1981)<sup>61</sup>, esto es, la intención de que veamos a un vagabundo borracho como Sileno. ¿Sucede lo mismo con la fotografía? No, pues la condición de su existencia de la fotografía no es, como se ha dicho, la intención de representar, sino la existencia del modelo. Supongamos que alguien que pasea con sus amigos señala con el dedo a un vagabundo borracho y dice “¡Sileno!” ¿Qué ha sucedido ahí? El acto de apuntar con el dedo trata de introducir al vagabundo en una representación de tal modo que sus amigos puedan verle como Sileno. El que señala les está invitando a pensar de una manera determinada sobre el vagabundo. En la producción de la imagen la cámara puede ser usada con este propósito de señalar algo para ser visto como. En la narrativa cinematográfica, es el editor el que señala en último lugar.

No es cierto, como afirma Scruton (1981:588) que todos los elementos representacionales del pensamiento se den antes de la toma de la imagen. Puede legarse a alguien una cantidad de imágenes sin ninguna guía específica y sin instrucción alguna y que esta persona le otorgue duración y orden de tal forma que expresen una intención representacional por parte del que las edita. En el caso de la ficción cinematográfica existe la pre-producción en la que todos estos detalles ficcionales tratan de cuidarse para que la toma de imágenes ayude a la edición a la hora de ordenar la historia, pero no es así en todos los casos de la producción de la imagen. El editor está produciendo significado con cada decisión que altera el material que le ha sido entregado.

Supongamos lo siguiente.<sup>62</sup> Se dispone de un fondo de imágenes del que se realizan dos ediciones. En la primera, se ve a un señor mayor que camina por el parque. Este, en primer plano, se queda mirando algo; cambia el plano y vemos a una madre con su hija jugando en la hierba en una especie de picnic entrañable; cambia el plano, volvemos al señor mayor

---

<sup>61</sup> «The picture presents us not merely with the perception of a man but a thought about him, a thought embodied in perceptual form. And here, just as in the case of language, thought has that character of objectivity and publicity upon which Frege commented. It is precisely when we have the communication of thoughts about a subject that the concept of representation becomes applicable; and therefore literature and painting are representational in the same sense.» (Scruton, 1981: 581).

<sup>62</sup> Alfred Hitchcock dio una explicación al efecto Kuleshov de un forma que se convirtió en paradigmática. <http://www.youtube.com/watch?v=MCK53Lb4-pl>

que sonríe. Este orden de planos ha sugerido que la persona mayor ha sentido alegría al ver esta escena entre la madre y la hija. En la segunda edición, se sustituye el plano de madre e hija por una jovencita tumbada sobre la hierba en bikini. Ahora la sonrisa del señor mayor no parece inocente, sino lúbrica y de deseo prohibido. Esta edición le convierte en un viejo verde. Es aquello que se denominó *efecto Kuleshov*, gracias al teórico y cineasta Lev Kuleshov. Este efecto viene a decir que la semántica de la imagen viene determinada en alto grado por cómo ordenamos las imágenes. Kuleshov demostraba su teoría con varios montajes en los que se veía a una persona con aspecto indiferente y en su contraplano un ataúd, una niña y un plato de sopa; sin indicación alguna por parte del Kuleshov, el público atribuía diferentes sentimientos a la persona que miraba estos objetos, demostrándose así que el orden y duración influían notablemente en la percepción que se tiene sobre lo que sucede en la imagen, así como en aquello que se está representando. El espectador activamente desarrolla el significado sobre lo que observa, pero en la edición se asistió una forma de percibir. Sea como fuere, es todos estos ejemplos no había una clara intención de mostrar algo que se estuviera representando.



**Fig. 5** Ejemplo del *efecto Kuleshov*.

La terminología de *ver* y *ver como* que remite a los conceptos wittgenstenianos han sido reformulados en las últimas décadas. Esta división entre ver algo y percibirlo sigue funcionando a la hora de explicar por qué lo que vemos lo vemos de una forma determinada; en la discusión filosófica sobre la experiencia cinematográfica estos términos devienen en *lo que vemos* y lo que *nos estamos imaginando que vemos*.

Cuando vemos un medio de representación se realiza un ejercicio en el cual nos imaginamos que vemos lo representado. Es lo que en palabras de Kendall Walton (1990) llamaríamos juego de *hacer-creer* [*make-believe*] en el que los objetos materiales –los cuadros,

las fotos, la pantalla de cine, etc. –han servido de utillería o accesorios [*props*] y apuntadores [*prompters*] en el ejercicio de la imaginación. Sucede que cuando vemos una fotografía o una pintura *imaginamos que vemos al modelo*<sup>63</sup>, puesto que lo que estamos viendo es su representación, y como tal carece de las propiedades del mismo. Es la foto, la pintura, la película la que nos catapulta hasta la interacción de la imaginación con lo que el objeto representa. Si la fotografía ha sido manipulada, retocada o cualquier otro tipo de acción sobre ella en la cual las intenciones o los estados mentales del artífice han quedado plasmados, fotografía y pintura tendrían los mismos valores epistémicos, los cuales, podría decirse, serían nulos. Estaríamos entrando, según Walton, en el territorio de los mundos de ficción y de *las verdades ficcionales*.

Volvamos al ejemplo con el que comenzaba este epígrafe. Supongamos, por ejemplo, que tenemos en la mano un dibujo de Frodo Bolsón. Frodo es un hobbit, una criatura de aspecto antropomorfo aunque su fisonomía difiere de la de un ser humano: tiene orejas puntiagudas, los pies grandes y peludos y cuando llegan a su edad adulta solo alcanzan el metro diez de altura. Los hobbits no se dan en nuestro mundo; tenemos la certeza de que el dibujo de Frodo es producto de los estados mentales del dibujante. Que sea un personaje de ficción es indiferente; si se tratase del dibujo de un caballo en lugar del de un hobbit estaríamos ante el mismo problema: ninguno de los dos necesita existir como condición para ser dibujados. Al verlo estamos imaginándonos que vemos al hobbit Frodo, pues esa era la intención encarnada en el papel de aquel que lo dibujó. No nos está poniendo en contacto perceptual con el objeto representado.

Imaginemos ahora que en lugar de un dibujo de un hobbit tuviésemos una fotografía de Frodo Bolsón en la película *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001). En efecto, seguiríamos sin contacto perceptual con Frodo Bolsón –pues Frodo, que no existe, carece de la capacidad de causar una imagen –aunque ahora *sí se da una diferencia entre lo que vemos y lo que estamos imaginándonos que vemos*. Estamos viendo a Elijah Wood, el chico que lo interpreta, disfrazado del hobbit Frodo Bolsón en el decorado de un volcán y, de manera simultánea, estamos imaginándonos que vemos a Frodo Bolsón en Mordor. Nos estamos poniendo en contacto perceptual con un primer nivel, digamos, en el que reconocemos al actor y un segundo nivel, el de la narrativa que está siendo representada; esta narrativa nos permite afirmar ciertas *verdades ficcionales* sobre el film –como que «nos estamos imaginándonos que vemos a Frodo en el Monte del Destino». Que tengamos contacto perceptual con Elijah Wood en la foto es contrafactualmente dependiente de quién hubiera interpretado a Frodo, y no de Frodo, el personaje de ficción, en sí.

Para Walton, este juego de *imaginarnos que estamos viendo* también se da en cualquier otro tipo de imagen fotográfica que no represente un objeto o situación que implique la agencia de un narrador –sus estados mentales –como pudiera ser una foto de graduación, la de un

---

<sup>63</sup> Aquí para Walton imaginar se presenta como un estado mental diferente al resto que mantiene sus propias condiciones de satisfacción. «Imagining (proposal imagining) like (proposal) believing or desiring, is *doing something with* a proposition one has in mind.» Walton (1990:20) Sin embargo, Walton reconoce la dificultad de definir adecuadamente imaginar en términos de retención enunciados. «These negative conclusions illustrate and underscore some of the difficulties facing any attempt to construct a full-fledged account of what is to imagine. [...] “Imagining” can, if nothing else, serve a place holder for notion yet to be fully clarified.» (1990:21). Sin embargo, contraponemos imaginar a creencia como contraponemos verdad a ficción. De este modo se presentan dos pares (Imaginación-ficción) (Creencia-verdad), cada par relaciona sus términos pero no siempre de manera afirmativa. Esto es, puede haber creencias falsas, o imaginar malentendidos en la ficción.

familiar fallecido o de la Sagrada Familia, con la excepción de que en este tipo de imágenes existe una correlación entre lo que vemos y lo imaginamos que vemos<sup>64</sup> (2008:127). Pero ¿por qué motivo nos estamos imaginándonos que vemos y no, simplemente que veo? Entenderíamos que se den las dos cosas cuando nos enfrentamos a una ficción, pero ¿por qué cuando no hay mediación entre la imagen y una supuesta narración que la conduzca me sucede el mismo efecto? Siguiendo a George M. Wilson (1992, 2011), estamos en desacuerdo con esta afirmación. Cuando en la imagen se han encarnado pensamientos que asistan a imaginarse algo de una manera particular hay una diferencia entre lo que vemos (Elijah) y aquello que creemos que sabemos sobre la película (que esa persona representa a Frodo Bolsón) y, además, estamos imaginando que le vemos en el Monte del Destino, y no imaginándonos que vemos. La diferencia es sustancial, pues en la propuesta de Walton es fácil acabar en los terrenos de la homuncularidad. Ambos niveles, lo que se ve y lo que se imagina, se dan simultáneamente sin contradicción alguna. Sin embargo, como en el caso del pato-conejo wittgensteniano, rara vez mantenemos activas dos percepciones del objeto. O vemos al actor Elijah Wood o nos imaginamos que es Frodo, pese a que sepamos que Frodo es Elijah Wood. El espectador es asistido por la intenciones a que se sitúe a un extremo u a otro de la ficción, y esto se da mediante la edición, pese a que ésta no puede ni prescribir ni imponer una forma exclusiva de ver.

La narración permite un acceso epistémico a la narrativa (Wilson 1992: 3). Debemos entender narrativa como los acontecimientos que se desarrollan en la ficción –un documental tendría su narrativa pero no en el sentido de que Wilson le da, más próximo a asociarla con ficción. La narración por otra parte, sería aquella estructura de intenciones que genera la narrativa y que asiste el que la imagen sea percibida de una manera particular. El encargado de la narración sería el narrador.

Debemos preguntarnos: ¿cuando estamos ante el final de Casablanca, tenemos libertad absoluta para imaginarnos lo que queramos acerca de lo que estamos viendo? ¿Existe alguna entidad que previamente ordenó a lo que estamos accediendo y, en cierta medida, sus intenciones prescribe aquello que podemos imaginarnos que vemos? Según Wilson (1992, 2011) y Scruton (1981) no tendríamos libertad de imaginarnos lo que queramos sobre el film y sí, habría una entidad tras lo que estamos viendo que asistiría en aquello que vamos a poder estar imaginándonos que vemos, como ya se ha apuntado. De esta forma vemos a Rick e Ilsa despidiéndose en el aeropuerto y no a Papá Noel y sus pequeños duendes repartiendo regalos en Laponia. O cuando vemos a *E.T.* (1982, Steven Spielberg), no nos imaginamos que vemos a un fugitivo en el París de los años sesenta huyendo de la policía como en la película de Godard *Al final de la escapada* (1960). El culpable de que esto sea así sería el narrador y no la imagen en sí. Es decir, algunos pueden ver en la actitud de Rick engaño, otros amor y otros traición, pero todos imaginan que Rick está en un aeropuerto despidiéndose de Ilsa. Que todos coincidan en eso y no que cada uno se imagine una cosa distinta es producto de la intención de la narrativa. Esto nos permite

---

<sup>64</sup> «In viewing a photograph of class reunion, for instance, one actually sees the members of the class, albeit indirectly via the photographs, but at the same time one imagines seeing them (directly without photographic assistance). In the case of non-documentary films, what we actually see (the actors and the movie set) may be different from what we imagine seeing (the characters, a murder, a chariot race). (...) [T]he combination of actual and imagined seeing, and interaction between the role of photographs as aids to vision and their role as representations, is one of the photography's most important and intriguing characteristics. To construe transparency as excluding imagining seeing is to miss out it completely.» Walton (2008: 127).

hacer aserciones del tipo «en la ficción, Rick se despidió en la ficción de Ilsa en el aeropuerto» y que ésta sea verdadera.<sup>65</sup>

Habría mucho que discutir sobre esta propuesta, como que si imaginamos que vemos *p* ¿desde dónde lo hacemos? Supongamos que hay un tiroteo en la lluvia, desde dónde, como espectador se supone que lo ve. ¿En medio del tiroteo? ¿agazapado detrás de un bidón? ¿entre la lluvia? (Currie, 1995). Sin embargo esta pregunta no necesita ser respondida adecuadamente en este trabajo. Por el momento, diremos que no nos imaginamos viéndolo desde ninguna posición en concreto, solo imaginamos. Wilson propone que el espectador se situaría en una especie de mirador privilegiado, que no tiene una posición específica en el mundo de la ficción (Wilson, 2011) pues aquello que se percibe está mediado por la agencia e intenciones de aquel que ordena la narración. El narrador asiste lo que imaginamos y media entre nosotros y lo que se está representado en la imagen. Sin embargo, para nuestros propósitos, que este juego imaginativo deba adoptar un punto concreto de acceso visual al relato lo consideramos irrelevante.

¿Podría darse el caso de que se nos asista a imaginar algo de forma poco fiable, como en una narración que haya impedido que imaginemos proposiciones adecuadas sobre aquello que estábamos viendo? Sin lugar a dudas. Es por ello que el acceso a la narración pasa por la forma en que se articulan las intenciones. Podemos imaginar que *p*, cuando en realidad no sucedió nada de eso el film. Películas como *The Fight Club* (David Fincher, 1999), *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990) o *The Others* (Alejandro Amenabar, 2001) se caracterizarían por tener narradores poco fiables. La respuesta de Wilson a todo esto es que cuando sabemos que el narrador no es fiable y logramos averiguar qué ha pasado, reestructuramos lo que habíamos visto para poder imaginarnos que tal o cual cosa sucedió en la ficción. La posición del editor se beneficia de poder observar el proceso final en el que una imagen va a dejar de ser del todo transparente en el sentido de contacto perceptual (o libre de estados mentales) hasta *asistir* que se va a estar imaginándose que se ve. Discrepamos con Wilson en su insistencia en que el narrador *prescribe*; es por ello que preferimos pensar que asiste pues no estamos obligados a imaginar (y acceder al contenido del film) de una forma específica.

#### 4.3.2 Edición y rememoración.

Tengamos presentes estos casos.

*Caso A.* Tenemos una secuencia terminada y creemos que es perfecta para articular la narración de ciertos eventos que han ido sucediendo a lo largo del film. Sin embargo, al insertarla con las otras secuencias se advierte que no solo destruye el ritmo que pretendemos crear sino que no resulta incoherente con el resto del film. O lo que es peor, no funciona con el resto de verdades ficcionales que estamos creando. Esta secuencia rompe la verosimilitud o la coherencia global del film, pese a que al narrador-editor le encante. Con todo el dolor de su corazón el editor debe descartarla y esperar que, tal vez, *el montaje del director* les permita sacarla de las fosas comunes del olvido.

*Caso B.* Tenemos tres planos con distintos ángulos de cámara y tamaños para realizar un contraplano de Ángela, que está conversando con Fran. Es un momento de la película de gran tensión entre ambos. Se ha decidido que ese plano va a tener una duración dilatada,

---

<sup>65</sup> «Is narrative source of knowledge or delusion? (...) [image] prescribe imagining not beliefs.» (Wilson, 2011:24)



pues la cara de Ángela va a ser la piedra de toque de esta secuencia, ya recibirá en ese momento la noticia de la muerte de su padre. El primero de los planos es uno general que encaja bien con la situación. El segundo es un plano medio en el que se corta a Ángela por la cintura. El tercero es un primer plano bastante expresivo y bien interpretado, sin embargo el director no anduvo bien de planificación y se saltó el eje a la hora de grabarlo. El editor debe elegir entre estas tres posibilidades que se resume en dos planos bien filmados pero que dicen poco y de un último plano con el tamaño y fuerza adecuado pero que no encaja con la continuidad del film –debido al salto de eje. Acaba por seleccionar el primer plano de la cara de Ángela pese a que la continuidad sufra, y descarta el resto. Con esta decisión la secuencia queda fijada. El resto de planos sin usar van a la *papelera de reciclaje*.

*Caso C.* Ángela ha descubierto que la noticia que Fran le comunicó sobre la muerte de su padre no era veraz y éste, en realidad, ha sido secuestrado por Amazonas del planeta Venus. Cómo lo ha averiguado no viene al caso. Tenemos dos planos en los que Ángela corre desesperada hasta entrar en la estación de autobuses. En el primero de los planos Ángela tropieza y cae estrepitosamente. El equipo al completo de rodaje sale de detrás de las cámara y le ayudan a levantarse, preguntan por su estado de salud. En el otro plano, Ángela corre y acaba subiendo el autobús. El editor descarta la toma errónea en la que no se había previsto que Ángela se cayese o que el equipo de grabación saliera en su ayuda y acaba *pegando* en la secuencia aquel plano en el que la chica toma el autobús. La toma errónea, en la que la ficción queda expuesta, nunca existió.

Ni en el caso A ni en B ni en C podemos encontrar una analogía válida sobre cómo funciona la rememoración usando el caso de la edición. Tal vez sí sobre cómo olvidamos colectivamente o, incluso, como elaboramos una mentira suprimiendo hechos que pudieran dar al traste con la coherencia de nuestra narración. La rememoración no trabaja como lo hace una mesa de edición. Si usamos esto como analogía tal vez no estemos hablando de rememorar. Si concedemos que nuestros recuerdos deben ser veraces, pues no queremos desmadejar ahora la maraña del escepticismo, ¿por qué está analogía no hace justicia a cómo funciona la mente a la hora de recordar?

Dos motivos fundamentales: (1) La mente, en caso de que almacene los recuerdos, solo albergaría aquellos que sucedieron. La fabulación o la hipótesis no forman parte de los recuerdos. Además, los hechos no sucedidos no pueden ser almacenados como si hubiesen ocurrido. (2) Los procesos de rememoración del individuo pueden ser voluntarios o involuntarios, y colaborativos o individuales; las descripciones de estos procesos se diferencian de la manera en la que se trabaja durante la edición.

(1) El editor dispone de toda la información que le ha sido proporcionada, esto es, grabada previamente. Sobre el mismo suceso dispone de distintos ángulos, tomas que serán descartadas y tomas erróneas. Estas últimas, en general, remiten a un espacio ajeno a la narración y que está fuera de campo. La mente no dispone de estos hechos al escarbar en el pasado.

Nadie recuerda un evento en el que nos dirijamos a alguien tras un supuesto objetivo y diga: «lo siento, he confundido mi línea. Retomo desde...» a no ser que, efectivamente, esté siendo grabado y se hayan confundido las frases del guión, esté de broma o tenga éste alguna especie de problema en el que crea que un equipo fantasma de grabación ande detrás suyo. No se poseen en la memoria tomas erróneas de la vida en las cuales se tropieza y el equipo de cámara te ayuda a levantarme. ¡Sería estupendo que tuviéramos nuevas tomas para aquellos momentos embarazosos o de los que tras una evaluación

comprendemos cómo debimos conducirnos! El mecanismo más parecido que nos permite mejorar los resultados de un suceso similar a uno del pasado es, precisamente, el PC.

Nuestra existencia es continua, solo las pérdidas de consciencia –dormir, desmayarse, etc. rompen el continuo en tanto que dejamos de estar en contacto consciente con el mundo; así, lo más parecido a una elipsis se da cuando hay pérdida de la consciencia –el fundido en negro es una excelente forma de representar la ruptura de continuidad en la narración que simula el efecto de pérdida de consciencia. En el recuerdo no hay tomas erróneas, ni tomas alternativas, ni tomas que descartamos cómo si no hubieran ocurrido cara a nosotros mismos –el autoengaño es un problema que, de darse, no funcionaría de esa manera. Solo tenemos una toma, todo lo demás queda dentro del margen de la posibilidad y de la fabulación, tal vez no por ello menos reales, en cierto sentido. Nuestra mente es capaz de imaginar aquellos sucesos que no pasaron y calcular cómo hubiera sido la situación con resultados distintos, pero no retenemos esas alternativas como si en realidad hubieran sucedido.

(2) Los procesos de rememoración difieren notablemente del de la edición. Mientras que la analogía pensamiento-edición puede tomarse con relativa seriedad cuando hacemos un proceso de rememoración consciente, voluntario e intencional, la comparación se cae si pretendemos pensar que la edición también realiza procesos de rememoración involuntaria. La rememoración como fenómeno del pensamiento es, además, un proceso involuntario que se dispara por elementos externos, condición que el editor no puede reproducir.

En la edición se está dando un proceso narrativo; recordar, en sí, sea voluntario o involuntario, no es un proceso narrativo, sino solo traer al presente los eventos del pasado. Solo mediante una narración sobre estos hechos –o cómo los ordenamos –puede producirse que surja un significado. Esto es, incluso aunque la rememoración sea involuntaria solo a través de un proceso reflexivo en el que se otorga significado podemos explicar y comprender los hechos del pasado. La edición comparte este carácter comprensivo y explicativo del PC y de la imaginación histórica.

Los debates sobre cómo pudiera funcionar el acto de recordar podrían dividirse entre los que opinan que recordar es un acto de la voluntad (Bergson) o un proceso involuntario (Proust, Freud). El proceso de rememoración, al editar y trabajar con el material de la realidad desde la mesa de edición, es siempre voluntaria y activa. El acto de la edición requiere un proceso consciente de selección del material para ordenar la continuidad desde la amalgama de eventos que se grabaron. El editor puede comerse todas las magdalenas del mundo que el pasado no va a *recolectarse* y organizarse conforme a rememoraciones involuntarias. Por desgracia, añadimos, pues le facilitaría la labor a tanto editor con contrato precario como hay.

Dada nuestra fenomenología asimétrica del tiempo, se puede experimentar aquello que ha pasado al diferenciar entre *retención* y *recolección*.<sup>66</sup> Retención referiría ese pasado inmediato que aún mantenemos en la mente y que nos permite saber que *a* ocurrió antes que *b* y este momento antes que *c*. Una forma de que el pasado permanezca en la consciencia, de manera que podamos seguir una conversación, una canción o mantener activos ciertos procesos como la memoria de trabajo. La retención también recibió el nombre de *presente especioso* por parte de William James (1890);<sup>67</sup> es como esa nota que se va haciendo cada vez

---

<sup>66</sup> Ricoeur, P. (2004) *Tiempo y narración*. (Vol 3. 663-717).

<sup>67</sup>*Especioso*, en español, tiene dos acepciones: Perfecto o engañoso, aparente.

más inaudible pero que conservamos para dar continuidad a la melodía en nuestro presente fenoménico (Husserl en Ricoeur, 1999).

La recolección, por otra parte, es una forma de reconstruir el pasado que ya no está en la conciencia inmediata (Kern, 1983:46-52). En este proceso la memoria juega un papel decisivo pues, se entiende, es donde se almacena lo que luego vamos a poder recolectar. No es de extrañar que un bergsonianos defienda la mesa de edición como metáfora del funcionamiento de la mente en tanto que recolección del pasado. Para Bergson «la capacidad de integrar nuestro pasado en nuestro presente es una de las fuentes de nuestra libertad» (Kern, 1983: 46). Es por ello fundamental hacerse con el material de la memoria y darle orden para otorgarnos un sentido. Seríamos así editores de nuestra vida al dar sentido a lo que el pasado, la historia, nos ha dejado como poso sináptico en el entramado de nuestra masa encefálica. El peor escoyo a esta hipótesis reside en que los eventos del pasado no se almacenan en un lugar específico. Parece que al realizar un ejercicio de rememoración se activan distintas partes de nuestro cerebro que ayudan a recrear un evento pero no se encuentran allí como un ente; esto no explica por qué unos recuerdos se evocan repetidamente a lo largo de la vida, mientras que otros desaparecen, pero permite entender que el cerebro no funciona almacenando información que, de alguna manera, pudiera extraerse mediante algún proceso (Damasio, 2006, 2010). Sin embargo, parece que el hecho de recordar algo está profundamente imbricado con la carga emocional asociada a dicho evento. Es por ello que los sucesos emocionalmente negativos suelen ser recordados en mayor medida que otros de menor intensidad o intrascendentes.

El caso contrario a la propuesta de acceso prístino, inmediato y efectivo a la memoria se da cuando se percibe que, en efecto, se es incapaz de rememorar todo aquello que se quiere. De hecho, los casos en los que se rememora involuntariamente los eventos del pasado se dan de forma constante. Un olor, un sabor, una imagen, una puesta de sol, un cachorro, o incluso desde rememoraciones voluntarias se pueden enlazar con otras que no lo son. Somos transportados por eso que William James dio a llamar «corriente de conciencia» [*stream of consciousness*]; un lugar ajeno a la voluntad. Esos activadores están en cualquier lugar, en cualquier momento y pueden carecer de relación con lo rememorado: Un viento helado en primavera me recuerda paseos de la mano de mi padre en verano asfixiantes. La recolección, entendida al modo de Proust es algo solitario, involuntario y pasivo. Ante una mesa de edición, este tipo de circunstancias no afectan al material filmado, aunque el editor sí pudiera verse condicionados por ellos. Así, un editor cuya que se deja embargar por la melancolía por un tiempo perdido puede reflejarla de algún modo en una comedia con la que esté trabajando. Sin embargo, los mecanismos que le hayan llevado a estar melancólico no guardan relación con los mecanismos de reconstrucción, orden y duración, al realizar un trabajo cinematográfico mediante la edición.

Podría defenderse una posición distinta sobre la misma línea que sigue Proust en el que la memoria no se desliga de nuestra voluntad como un caballo desbocado ante cualquier estímulo externo. La recolección sería un proceso involuntario, sí, pero *colaborativo y forma parte de un proceso sistemático*. Cualquier freudiano podría estar de acuerdo con creer que la memoria pudiera funcionar así.

Si hay una relación psicoanalítica en el ejercicio de la memoria, éste se da desde la posición del espectador. En el ejercicio de la cinematografía, como arte o artificio, hay una tendencia a la analogía con el psicoanálisis. Relación que se establece entre los que producen la obra y aquellos que asisten a verla; en la mayoría de los casos como una dialéctica metacinematográfica. Esta relación, aunque pudiera darse, se presentaría ajena al

funcionamiento de las distintas dialécticas dentro de la producción del film. El editor puede estar realizando un ejercicio colectivo de psicoanálisis al producir su obra y, sin embargo, reiteramos, no guardar ninguna relación (causal) sobre cómo funciona la memoria según un proceso sistemático como el de la terapia freudiana. En cualquier caso, dejamos la cuestión abierta dada la profunda ambigüedad y difícil lectura que se da entre las creencias, intenciones y decisiones que un editor toma en el desarrollo de su trabajo.

Dicho esto, si tuviéramos que comparar el proceso de rememoración con la edición, seguimos creyendo que de entre ellos la rememoración voluntaria, individual y consciente, así como un proceso de interpretación, tal y como se ha descrito, sería lo más parecido al proceso de edición. De igual modo, insistimos que ninguno de los procesos de rememorar se ajustan al modelo de edición de forma plena.

#### **4.3.3 La práctica de la edición y el pensamiento contrafactual.**

Trataremos ahora de poner en orden todas las ideas que se han ido presentando sobre la edición a lo largo de este capítulo, de tal forma que podamos articular nuestra intuición sobre la analogía entre PC y edición. Manipular los contenidos mentales mediante el PC se asemeja de edición en tanto que esta última opera con las representaciones de registro de la realidad mientras que el PC lo hace con aquello que se rememora.

En el ejercicio de la edición se realiza un proceso de ordenación narrativo de las imágenes semejante a los que suceden en el pensamiento contrafactual; proceso que, de ampliarse, producen ucronías. Para que el PC sea considerado como tal, los enunciados hipotéticos deben referirse a eventos que sucedieron del pasado. El antecedente, como la negación de un hecho de la realidad —«Si hubiera hecho caso a mi madre...» -implica que aquello que se va a proponer como alternativa al resultado parte siempre de la relación de los sujetos con sus historias. Aunque la hipótesis del consecuente pueda ser fantasiosa, poco realista o insuficiente para explicar por qué sucedió tal o cual situación, éste se formula desde algo que aquel que enuncia cree que sucedió. De esta manera, el PC se conecta con el mundo de una forma distinta a cómo el pensamiento causal opera en el establecimiento de relaciones entre fenómenos.

Para que la analogía haga justicia a la práctica de la edición del mecanismo del PC, en la edición deben cumplirse las siguientes condiciones: (A) que el registro de imágenes haya garantizado un contacto transparente con la realidad, y (B) activar, al menos, dos modelos de la realidad durante el proceso de edición, uno sobre lo que sucedió y otro que sería sobre lo hipotético.

Para que se pueda dar (A) el término transparencia debe dejar aparcado su carácter epistémico; de esta forma la captura de imágenes mantiene una transparencia de registro y de representación que nos pone en contacto visual con el modelo. Aunque al rememorar nuestra mente carezca de este acceso tan prístino en el registro del pasado, podemos decir que el PC accede a eventos en el pasado, (esto es, que sucedieron). En ambos casos, es el pasado registrado el material con el que se va a proceder a realizar un ejercicio de imaginación contrafactual. Para que se de (B) en la edición se deben activar dos modelos de la realidad, el real (lo sucedido) y desde este, un modelo hipotético sobre lo que podía haber sucedido; en principio, este modelo hipotético se da sobre posibilidades en el pasado; no es un modelo prospectivo pese a que en una narración se conecten eventos de forma que  $p$  nos lleve a  $q$ . Además, en el ejercicio de la edición siempre hay implícito el que otra

edición pudo ser posible alterando el orden y duración de los planos, pese a que el material de origen sea el mismo –recordemos el *efecto Kuleshov*.

Como sucede con el caso de la rememoración, la analogía está lejos de ser perfecta. Es por ello que si se revisa el epígrafe anterior se podrán comprender algunos aspectos de cómo no funciona el pensamiento al rememorar que pueden aplicarse aquí. En el ejercicio del PC carecemos también de toda la información sobre el pasado así como distintos puntos de vista del incidente –aunque podamos recrearlos. Se sigue de esto que no se almacenan los recuerdos y nuestro trabajo mental consiste en ir recorriendo los pasillos del pensamiento hasta encontrar la caja que contiene tal o cual momento del pasado. El artefacto de captación registra las cosas tal y como fueron, nuestro pensamiento recrea el pasado aunque, en principio, con una alta fiabilidad. El guión, como pre-texto, también es diferenciador; pero ni en toda edición hay guión ni éste, necesariamente, invalida la analogía: el guión se asemeja a un plan a seguir.

El PC tiene una función de preparación para el futuro. En caso de que se diese una situación similar a alguna que se haya vivido, se puede tratar de modificar el resultado teniendo presente aquello que pasó. Uno de los motivos por los que esto sucede es porque, gracias al PC, se puede explicar cómo empezó tal situación y puede servir para que alguien comprenda u otorgue significado a una serie de eventos. En términos de la producción de imagen, pasaríamos de ver algo, esto es de la transparencia en el registro, a ver algo como, es decir, asistirnos a ver de una forma particular un evento tras darle orden y duración. Nuestros ojos vieron y el pensamiento pasó a comprender a través de un ejercicio de narrativa contrafactual. Como el naufrago de *La invención de Morel* (Adolfo Bioy Casares, 1940), los ojos son testigos de una serie de situaciones filmadas del pasado; será su pensamiento el que las perciba con un sentido concreto.

De otra manera, en la edición la continuidad implica por lo general el que se introdujeran intenciones en el material registrado. El más evidente en este sentido es el caso de la narración cinematográfica: se pasa de una amalgama de información sin orden a una narración, generalmente causal, que pretende asistir al espectador para que se imagine viendo que *p*. En este sentido, el PC actúa de una forma similar: aunque se cuente solo con un registro del pasado, el plantear las situaciones contrafactuales permiten explicar, comprender y situar al sujeto que lo ejerce sobre aquello que pasó –el PC como una forma de ver el pasado bajo un ropaje específico. El sentido de crápula que se le da al anciano que sonríe al ver a una chica joven en bikini sobre el césped de un parque es causa del orden narrativo y de la intención que se le da en la edición – a parte de consideraciones o prejuicios sobre el comportamiento social de los ancianos que también operan en que se perciba algo de una forma determinada.

En el PC el modelo hipotético sobre el pasado se da como un constructo del pensamiento del que se puede discutir o no si tiene algún tipo de realidad. En el ejercicio de la edición aquello que se está dando orden, duración y sentido como hipótesis necesita siempre de cierta materialidad. Esto quiere decir que la diferencia entre fases es mucho más clara y evidente en el proceso de edición que en el PC donde decir que «un pensamiento está listo para exhibirse» es un sinsentido, pese a que enunciarlo explícitamente sea en cierta medida exhibir un pensamiento, incluso aunque esté dirigido a uno mismo. Lo importante es que en ambos casos el PC y la edición solo existen en el momento de llevar a cabo la acción de ejercerlos. Una vez ordenado el pasado en un modelo hipotético se fija un sentido, una manera concreta de percibir algo del pasado que se mantendrá, salvo que se reedite.

Cuando los enunciados elaborados mediante el PC se amplían para resolver, y así continuar, una pregunta contrafactual sobre algo sucedido en la H(h)istoria, se está produciendo una ucronía. Ésta, como relato de lo posible, adquiere las características de una narración con la salvedad de que todo lo que se narra refiere siempre a cómo serían las cosas de nuestro mundo si el evento *e* hubiese sido diferente. De esta forma una ucronía tiene ese valor de asistirnos comprender el mundo que se habita en el tiempo que existe mediante un relato hipotético. Es evidente que no solo las ucronías permiten esto: el tradicional relato alegórico funciona bajo los mismos fines, esto es, que mediante la reformulación de los hechos del presente bajo otras categorías se comprenda aquello que sucede. De esta manera, *Rebelión en la granja* (George Orwell, 1973) ayuda a entender cómo funcionó el proceso de la Revolución Rusa y el periodo estalinista mediante lo que sucede en una granja de animales. La diferencia con este tipo de relatos es que en la ucronía los procesos históricos son entendidos de forma explícita como constitutivos de nuestra contingencias particulares. Así, si una alegoría nos ayuda a comprender un fenómeno – como el amor en el poema medieval *La canción de la rosa*– la ucronía nos sitúa dentro en la corriente del tiempo y resalta la importancia que tal o cual evento tuvo en nuestro devenir. Sin embargo, si se simplifica aquello que es una ucronía y se rescata solo su planteamiento como un relato sobre lo posible que, tal vez, nos ayude a que nos ubiquemos en el continuo del tiempo, podemos tratar de defender que el producto de la edición tiene un carácter de ucronía.

Si se posee un conjunto de imágenes en las que no se está representando algo –por ejemplo, no había un guión que causara esas imágenes en particular –y se crean narraciones a partir de ellas de tal forma que se asista al espectador a imaginar que *p*, podría decirse que cada una de estas narraciones son un relato sobre las posibilidades que las imágenes abren. De ser así, cada producto de la edición es lo más parecido a realizar ucronías aunque el contenido del relato no sea el de una ucronía –es un relato posible desde las imágenes registradas que se tenían pero no es un relato que responda a una pregunta contrafactual.

#### 4.4 Consideraciones finales.

En este estudio sobre la relación entre la práctica de la edición en la producción de imagen y el PC, hemos dejado fuera de la discusión un par de cuestiones que, dado su carácter, deberían ser tratadas en futuros estudios. La primera está relacionada con nuestros encuentros con la imagen producida; la segunda cuestión, trata sobre cómo artefactos como el cinematógrafo, y en concreto la edición, han *afectado* la forma en la que estructuramos el pensamiento.

Si como se ha planteado a lo largo de este capítulo, los artefactos de captación y registro del mundo mantienen una relación transparente de registro con la realidad en la producción de imagen, podemos pensar que estos artefactos no son solo máquinas que elaboran narraciones cuyo fin es el disfrute estético o que ayudan a ejemplificar ciertas propuestas de estudio culturales, de género, sociales, políticos, etc. Esto es, podemos pensar en el artefacto en sí como máquinas que amplían ciertas limitaciones perceptuales y, además, ayudan a articular el pensamiento. Las corrientes de la filosofía analítica que tratan con los problemas cinematográficos inciden en este carácter cognitivo en lugar del tradicional juego hermenéutico entre mundo-cultura-producto cinematográfico.

El problema sobre si las posibilidades que la edición nos propone para dar sentido a un conjunto de imágenes ordenadas está en el espectador o en la propia imagen, abre un

debate de similares características al que existe sobre la percepción. La propuesta de Kuleshov, según los resultados de sus experimentos, afirmaba que era el espectador el que extraía un significado de las imágenes; esto es, aunque la imagen sugiere, es el espectador el que determina que, siguiendo el ejemplo, ese viejo es una persona adorable o un crápula. Aunque cuando ciertas intenciones se encarnan en la imagen estos condicionan el significado de las mismas –hay cosas imposibles de imaginar dada una imagen concreta – parece que la percepción se convierte en un ejercicio activo en el que se extraen de lo que se ve ciertas posibilidades. Al observar un árbol hay ciertas permisibilidades [*affordances*] que no se contemplan como posibilidad –«nadar un árbol» –es la extracción activa de las posibilidades del entorno la que sugiere aquello que se puede o no llevar a cabo con ese objeto; el que es capaz de extraer esas posibilidades es aquel que habita un nicho informacional que se explota con eficiencia, de otro modo invisibles, en sus encuentros cara a cara con el mundo. De forma similar, ¿hasta qué punto el espectador elabora la información que la imagen transmite o, simplemente, ciertas imágenes sugieren posibilidades en sí mismas, incluso sin que refieran algo específico?

La pregunta fundamental que lanzamos es ¿hasta que punto nuestro pensamiento viene determinado por la manera en la que los artefactos nos permiten articular el mundo? Y, de entre ellos, cómo el cine, en tanto que forma narrativa y de articular de manera diferente las experiencias con el tiempo y el espacio, ha alterado nuestras relaciones con esas formas *a priori*. ¿Percibimos la realidad mediante convenciones cinematográficas dado el carácter dominante que la imagen tiene en nuestras sociedades de la información? ¿La capacidad que se tiene para interactuar en nuestros nichos informacionales queda condicionado por nuestros encuentros con la imagen producida? Por el momento no tenemos respuesta para estas cuestiones. Sin embargo, queremos apuntar una última cosa al respecto.

Desde el cambio de siglo, la producción de imagen ha alcanzado una especie de masiva democratización. Eso no significa que la producción de imagen se ha distribuido de forma equitativa, ni que el acceso a la misma sea igualitario o, si quiera, participativo. El cambio de siglo permitió lo que la cultura capitalista de masas con los objetos de consumo, que una extensa clase media en crecimiento pudiera poseer ciertos bienes anteriormente reservados para gentes con alto poder adquisitivo. El coche como medio de transporte se populariza dados sus precios *asequibles* para esta clase media. De igual forma, la multiplicación de dispositivos de captación de imagen en movimiento y su edición puede concentrarse en artefactos que portamos de forma protésica. Un teléfono móvil permite grabar, editar y publicar imagen, cosa imposible antes del siglo XXI. Las plataformas de internet como *Vimeo* o *Youtube* facilitan la exhibición fuera de los circuitos tradicionales. Nunca en la historia del ser humano fue tan fácil distribuir ideas mediante lo audiovisual. Esto ha provocado fenómenos singulares como la *necesidad* del habitante de un estado de ejercer su ciudadanía mediante el uso y explotación de la imagen, saltándose el control de los medios hegemónicos. Si tradicionalmente se legó a los medios de comunicación de masa el narrar los acontecimientos, esta percepción ha sufrido un considerable cambio cuando estas plataformas de exhibición ofrecen la posibilidad de que cada uno cuente su historia –a ello han contribuido múltiples factores, algunos el propio descredito de la información deglutida e interesada de los conglomerados corporativos que controlan el «reparto de lo sensible» (Ranciere, 2009). Que se pueda articular una narración propia propia narración debe ser consecuencia de este acceso a la producción de la imagen. De ser masa consumidora pasiva de narraciones audiovisuales, se ha pasado a valorar positivamente el ser activo creador de contenidos. Se extrae de esto que, ¿en que medida percibir la edición como un constate *posible* sobre lo sucedido –que el editar altera el resultado –afecta a la percepción que se tiene de los sucesos del mundo?

Como hemos indicado, estos problemas que relacionan la manipulación de artefactos de captación y producción de imagen quedan postergados para otro momento y ocasión.





## BIBLIOGRAFÍA

---

- ARENDDT, H. (2003) *Entre el pasado y el futuro*. Madrid: Península.
- ARISTÓTELES (1990) *Retórica*. Barcelona: Gredos.
- \_\_\_\_\_ (2004) *Poética*. Madrid: Alianza.
- AUSTIN, J.L. (1998) *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.
- BAILLARGEON, R. (1986) "Representing the existence and location of hidden objects: Objects permanence in 6- and 8-month-old infants." *Cognition*, 23. pp.-21-44.
- BAILLARGEON, R. SCOTT, ROSE M. y HE, ZIJING. (2012) "False-belief understanding in infants" *Trends in cognitive Sciences* vol.14 no.3
- BARON-COHEN, S. LESLIE y A. FRITH, U (1985) "Does the autistic child have a Theory of Mind?" *Cognition*, 21. 37-46.
- BAZIN, A. (2004) *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- \_\_\_\_\_ (2000) "Andre Bazin on Film Technique: Two Seminal Essays". *Film Criticism*. 25, 2. 48-78.
- \_\_\_\_\_ (1985) "Three Essays on Widescreen". *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*. 21. 8-16.
- BECK, SARAH R. RIGGS, KEVIN, J. GORNIAC y SARAH L. (2009) "Relating developments in children's counterfactual thinking and executive functions" *Thinking and Reasoning*, 2009, 15 (4), 337-354.
- BENJAMIN, W. (1940) *Theses on the Philosophy of History*.  
<http://seanstorm.files.wordpress.com/2012/06/benjamin-theses-on-the-philosophy-of-history.pdf> (26/09/2012).
- \_\_\_\_\_ (1998) *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. Madrid:Taurus.
- \_\_\_\_\_ (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México DF:Itaca.
- \_\_\_\_\_ (2005) *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- BERGSON, H. (2004) *Memoria y vida*. Madrid: Alianza.
- BERGUNO, G. y BOWLER, D. (2004) "Understanding pretence and understanding action". *British Journal of Developmental Psychology*, 22, 531-544.
- BERNTSEN, D. y BOHN, A. (2009) "Cultural Life Scripts and Individual life stories." *Memory in mind and culture*. Cambridge: Cambridge University Press. 62-82.
- BOGDAN. R.J. (2005) "Pretending as imaginative Rehearsal for Cultural Conformity." *Journal of Cognition and Culture*, 5. 191-213
- BORDWELL, D. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2002) "Intensified Continuity". *Film Quarterly*, 55,3. 16-28.
- BORGES, J. L. (2005) "El jardín de los senderos que se bifurcan." *Obras completas*, v.I 472-480. Barcelona: RBA.
- BORTOLOTTI, L. y MAMELI, M. (2012) "Self-deception, Delusion and the Boundaries of Folk Psychology". *Human Mind Journal of Philosophical Studies*, 2012. Vol.20 203-221.
- BOYER, P. (2002) *Religion Explained*. London: Vintage books.
- \_\_\_\_\_ (2009) "What are Memories For? Functions of recall in cognition and culture." *Memory in mind and culture*. Cambridge: Cambridge University Press. 3-27.
- BRANSCOMBE, NYLA R., OWEN, S. GARSTAKA, TERI A. y COLEMAN, J. (1996) "Rape and accident counterfactuals: Who might have done other wise and would it have changed the outcome?" *Journal of Applied Social Psychology*, 26, 12. 1042-1067.
- BREA, J.L. (2007) *Cultura RAM*. Barcelona:Gedisa.
- \_\_\_\_\_ (2010) *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- BRESSON, R. (2002) *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Ardora Ediciones.
- BRONCANO, F. (2003) *Saber en condiciones. Epistemología para escépticos y materialistas*. Madrid: Antonio Machado libros.

- \_\_\_\_\_ (2004) "Capacidades metarrepresentacionales y conducta simbólica." *Estudios de Psicología* 25(2), 183-203.
- \_\_\_\_\_ (2009) *La melancolía del Cyborg*. Barcelona: Herder.
- BRUNER, J. (1990) *Acts of meaning*. Cambridge: Harvard University Press.
- \_\_\_\_\_ (2001) *Realidad Mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.
- BURCH, N. (2004) *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- BURGESS, A. (2012) *La naranja mecánica*. Barcelona: Minotauro.
- BiOY CASARES, A. (2005) *La Invención de Morel*. Madrid: Cátedra.
- BYRNE, A. (2007) "Possibility and Imagination". *Philosophical Perspectives*, 21, Philosophy of mind. 125-144.
- BYRNE, R. (2005) *Therational imagination*. Cambridge: MIT press.
- BYRNE, R. SEGURA, S. CULHANE, R. TASSO, A. y BERROCAL, P. (2000) "The temporality effect in counterfactual thinking about what might have been." *Memory and Cognition*. 28 (2). 264-281.
- CASTELLANI, P. y MILESI, P. (2005) "When the social context frames the case." *The Psychology of Counterfactual Thinking*. Mandel, R. Hilton, D. Castellani, P. (eds.) London: Routledge.
- CALL, J. y TOMASELLO, M. (2008) "Does the chimpanzee have a theory of mind? 30 years later". *Trends in Cognitive Sciences* vol.12 No.5
- CARR, E.H. (1972) *¿Qué es la historia?* Barcelona: Seix Barral.
- CARROL, N. (1996) "Defining the moving image" *Theorizing the movie image*. Nueva York: Cambridge University Press: 49-74.
- CHAN A. y HAHN B. (2007) *Causal order effect in three- and four-years-old' counterfactual reasoning*. Poster presented to the biennial meeting of the Society for Research in Child Development. Boston, USA.
- CLARÍN, L. A. (2005 ) *La regenta*. (2. Vol) Madrid:Castalia
- CLARK , A.(2011) *Supersizing the mind*. Osford: Osford university press.
- CLEMENTS, WENDY A. y PERNER, J. (1994) "Implicit Understanding of Belief?". *Cognitive Development*, 9, 377-359.
- COLINGWOOD, R.G (1940) *An essay on Metaphysics*. Oxford: Claredon Press.
- \_\_\_\_\_ (1946) *The idea of History*. Oxford: Clarendon Press.
- CONNERTON, P. (1989) *How societies remember*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CORICELLI, G. y RUSTICINI, A. (2010) "Counterfactual thinking and emotions: regret and envy learning." *Philosophical transactions of The Royal Society*. 365; 241-247.
- CRANE, T. (2008) *La mente mecánica: introducciónn filosófica a mentes, máquinas y representación mental*. Mexico: Siglo XXI.
- CRITTENDEN, C. (1991): *Unreality. The Metaphysics of Fictional Objects*. Ithaca and London: Cornell UP.
- CRUZ, M. (2008) *Filosofía de la Historia*. Madrid: Alianza.
- CURRIE, G. (2010) *Narrative & Narrators*. Oxford: Oxford University press.
- \_\_\_\_\_ (1995) *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CURRIE, G. y RAVENSCROFT I. (2002) *Recreative Minds: Imagination in philosophy and psychology*. Oxford: Oxford University Press.
- CUTTING, J (2005) "Perceiving Scenes in Film and in the World". En Anderson J. y Anderson B. (eds.) *Moving Image Theory, Ecological considerations*. Illinois: Souther Illinois University Press.
- DAMASIO, A. (2006) *El error de Descartes*. Barcelona: Crítica.
- \_\_\_\_\_ (2010) *Y el cerebro creó al hombre*. Barcelona: Destino.

- D'ISRAELÍ, I. (1833) "Of a History of Events Which Have not Happened." *Curiosities of Literature*. [http://www.spamula.net/col/archives/2005/12/of\\_a\\_history\\_of.html](http://www.spamula.net/col/archives/2005/12/of_a_history_of.html) (15/01/09).
- DHAMI, M.K. MANDEL, D. Y SOUZA, K. (2005) "Escape from reality: Prisoners counterfactual thinking about crime, justice, and punishment". En Mandel, Hilton y Catellani (ed.) *The Psychology of Counterfactual Thinking*. London: Routledge.
- DANTO, A. C. (1979) "Moving Pictures" *Quarterly Review of Film Studies* 4(1), Invierno 1979: 1-21.
- DAVIDSON, D. (1992) *Mente, Mundo y acción*. Barcelona: Paidós Ibérica
- DE JAEGHER, H. DI PAOLO, E. Y GALLAGHER, S. (2010). "Can social interaction constitute social cognition?" *Trends in Cognitive Sciences* 14 (10):441-447.
- DENNET, D. (1982) "Styles of mental Representation". *Proceedings of the Aristotelian Society. New Series*. LXXXIII. 213-226.
- DIAS, M.G. y HARRIS, P. (1988) "The effect of make-believe play on deductive reasoning" *British Journal of Developmental Psychology*, 6. 207-221.
- \_\_\_\_\_ (1990) "The influence of imagination on reasoning by Young children" *British journal of Developmental Psychology*, 8. 305-318.
- DICK, P.K. (2002) *Una mirada en la oscuridad*. Barcelona: Minotauro.
- \_\_\_\_\_ (2005) *El hombre en el Castillo*. Barcelona: Minotauro.
- \_\_\_\_\_ (2012) *La transmigración de Timothy Archer* Barcelona:Minotauro.
- DIEZ, J. (Ed.) (2006). *Franco, una historia alternativa*, Barcelona: Minotauro.
- DIEZ, J A. y MOULINES, U. C (1997) *Fundamentos de la filosofía de la ciencia*. Barcelona: Ariel.
- DEBAJO de PABLO, J. J. (1996) *Mis charlas con José Luis Sáenz de Heredia*. Valladolid: Quirón Ediciones.
- DRAYTON, S. TURLEY-AMES, K. J. y GUAJARDO, N. R. (2011) "Counterfactual thinking and false belief: the role of executive function." *Journal of experimental Child Psychology* 108; 532-548.
- DRETSKE (1987) *Conocimiento e información*. Barcelona: Salvat.
- EGAN, A. (2008) "Imagination, Delusions and Self-Deception". Tim Bayne & Jordi Fernandez (eds.), *Delusion and Self-Deception: Affective and Motivational Influences on Belief Formation (Macquarie Monographs in Cognitive Science)*. Psychology Press.
- EPSTUDE, K. y ROESE, y NEAL J (2008) "The Functional Theory of Counterfactual Thinking." *Personality and Social Psychology Review*. Vol.12 No. 2 168-192.
- FERGUSON, N. (ed.) (1998) *Historia virtual. ¿Qué hubiera pasado si...?* Madrid: Taurus.
- FERNANDEZ-COPPEL (2008) *Queipó de Llanos*. Madrid: La esfera de los libros.
- FERRELL, J., GREDLEIN, J., y GUTTENTAG, R. (2009). "Children's understand of counterfactual emotions: Age differences, individual differences, and the effects of counterfactual-information salience." *British Journal of Developmental Psychology*, 27(3), 569-585.
- FIONA, J. BARON-COHEN, S. y LESLIE, A. (1999) "If pigs could fly: A test of counterfactual reasoning and pretence in children with autism." *British Journal of Developmental Psychology*; 349-362.
- FISCHHOFF, B. (1982) "For those condemned to study the past: Heuristic and biases in hindsight." En Kahneman, Slovic y Tversky (eds.) *Judgment under uncertainty: Heuristic and Biases* (335-54) New York: Cambridge University Press.
- FODOR, J. (2001) *The Mind doesn't Work that Way*. Massachussets: The MIT press.
- FOGEL, R.W. (1984) "Enfoque cuantitativo del estudio de los ferrocarriles en el crecimiento económico americano: Un informe de algunos resultados preliminares." TEMIN, P. (ed) *La nueva historia económica. Lecturas seleccionadas*. (177-218).

- FOGEL, R.W. y ENGERMAN, S. L. (1984) "El tiempo de la cruz." TEMIN, P. (ed) *La nueva historia económica. Lecturas seleccionadas.* (425-434).
- FOSTER WALLANCE, D. (2009) *This Is Water: Some Thoughts, Delivered on a Significant Occasion, About Living a Compassionate Life.* New York: Little, Brown Books
- FOUCAULT, M. (2006) *Arqueología del saber.* Madrid: Siglo XXI.
- \_\_\_\_\_ (2009) *Las palabras y las cosas.* Madrid: Siglo XXI.
- FRASER, J.T. (1990) *Of time, passion, and knowledge.* Princeton: Princeton university press.
- \_\_\_\_\_ (1993) *Génesis y evolución del tiempo.* Pamplona-Iruña: Pamiela.
- \_\_\_\_\_ (2007) *Time on Time Again.* Boston: Leiden.
- FUENTES, J. F. (2005) "Dios no juega a los dados (¿o sí?)" *Revista de libros* nº49.3-4.
- GALINSKY, A, LILJENQUIST, K, KRAY, L. y ROESE, N. (2005) "Finding Meaning from Mutability". En Mandel, Hilton y Castellani (ed.) *The psychology of counterfactual thinking.* Adbington: Routledge.
- GALLAGHER, S. (2006) "The narrative alternative to ToM" *Radical Enactivism.* Richard Menary (Ed). John Benjamin Publishing Company 223-230.
- \_\_\_\_\_ (2007) "Logical and phenomenological argument against simulation theory." *Folk Psychology Re-assesed.* Ed. Daniel Hutto, M. Ratcliffe. Dordrecht: Springer.
- \_\_\_\_\_ (2004) "Understanding Interpersonal Problems in Autism: Interaction Theory as an Alternative to Theory of Mind." *Philosophy, Psychiatry & Psychology*; 11, 3; 199-217.
- GALLAGHER, S. POVINELLI, y DANIEL J. (2012) "Enactive and Behavioral Abstraction Accounts of Social Understanding in Chimpanzees, Infants, and Adults" *Review of Philosophy and Psychology* vol.3 no.1 145-169.
- GALLAGHER, S. Y ZAHAVI, D (2013) *La mente fenomenológica.* Madrid: Alianza.
- GALLISON, P. (2003) *Relojes de Einstein, Mapas de Pointcaré.* Barcelona: Critica.
- GARNHAM, W. A. y PERNER, J. (2001) "Action really do speak louder than words –but only implicitly: Young children's understanding of false belief in action." *British Journal of Developmental Psychology* 19, 413-432.
- GARVEY, C (1990) *Play.* Cambridge, MA:Harvard University Press.
- GAUT, B (1997) "Analytic Philosophy of Films: History, Issues, Prospects." *Philosophical Books*, vol. 38. nº3 145-156.
- \_\_\_\_\_ (1998) "Imagining, Interpretating, and Film". *Philosophical Studies*, 89. 331-341.
- GELL, A. (1996) *The anthropology of time.* Oxford: Berg.
- GERMAN, T. P, y NICHOLS S (2003) "Children's counterfactual inferences about long and short causal chains." *Developmental Science*, 6, 514-523.
- GIBSON, J. (1950) *The Perception of the Visual World.* Boston: Houghton Mifflin Co.
- GOODMAN, N. (1983) *Fact, Fiction and Forecast* (4th ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- GOLDIE, P. (2004) *On personality.* Cornwall: Routledge.
- \_\_\_\_\_ (2007) "There are reasons and reasons." *Folk Psychology re-assesed.* Dordrecht: Springer. 103-114.
- \_\_\_\_\_ (2012) *The Mess Inside. Narrative, Emotions, & the Mind.* Oxford: Oxford University Press.
- GÓMEZ-RAMOS, A. (2003) *Reivindicaciones del centauro.* Madrid: Akal.
- GIDDENS, A. (1991) *Modernidad y identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea.* Barcelona: Península.
- GINZBURG, C. (2009) *El queso y los gusanos.* Barcelona: Península.
- GRANT, C. RIGGS, K. BOUCHER, J. (2004) "Counterfactual and Mental State Reasoning in Children with Autism." *Journal of Autism and Developmental Disorders.* 177-188.

- HABIB, M. CASSOTI, M. BORST, G. SIMON, G. PINEAU, A. y HOUDÉ, O. (2012) "Counterfactually mediated emotions: A developmental study of regret relief in a probabilistic gambling task". *Journal of Experimental Child Psychology* 112 (2012) 265-274.
- HARE, B. CALL, J. AGNETTA, B. y TOMASELLO, M. (2000) "Chimpanzees know what conspecifics do and do not see?" *Animal Behavior* 59:771-785.
- HARE, B. CALL, J. y TOMASELLO, M. (2001) "Do Chimpanzees Know What Conspecifics Know and do not Know?" *Animal Behavior* 61:139-151.
- HART, H.L.A. y HONORÉ, A. M. (1985) *Causation in Law*. Oxford: Clarendon Books.
- HARVEY, D. (2003) *Espacios de Esperanza*. Madrid: Akal.
- HARRIS, P.L. GERMAN, T. y MILLS, P. (1996) "Children's use of counterfactual thinking in causal reasoning". *Cognition* 61, 233-259.
- HILTON D. J, y SLUGOSKI, B.R (1986) "Knowledge-Based Causal Attribution: The Abnormal Conditions Focus Model". *Psychological Review*, Vol. 93, no.1. 75-88.
- HILTON, D.J, McCLURE, J L. y SLUGOSKI B. R. (2005) "The course of events: Counterfactual, causal sequences, and explanation." En Mandel, Hilton y Castellani (ed.) *The psychology of counterfactual thinking*. Adbington:Routledge.
- HOBSBAWN, E. (1998) *Sobre la historia*. Barcelona: Crítica.
- HOFSTADTER, D. R (1985) *Metamagical Themas: questing for essence of Mind and Pattern*. London: Pneguin.
- HOFSTADTER, S. (1979) "Information amplified: Memory for counterfactual conditionals". *Journal of experimental Psychology*, 102, 44-49.
- HUTTO, DANIEL D. (1999). "Cognition without representation?" In A. Reigler & Markus F. Peschl (eds.), *Understanding Representation*. Plenum Press.
- \_\_\_\_\_ (2007) "Folk Psychology without theory or simulation." *Folk Psychology re-assessed*. Dordrecht: Springer. 119-139.
- \_\_\_\_\_ (2008) *Folk Psychological Narratives. The Sociocultural Basis of Understanding Reasons*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- HUTTO, DANIEL D. y RADCLIFF, M. (Eds.) (2007) *Folk Psychology Re-Assesed*. Netherlands: Springer.
- HUME, D. (2005) *Investigación sobre el conocimiento humano*. Madrid: Alianza.
- \_\_\_\_\_ (2008) *Tratado de la naturaleza humana*. Madrid: Tecnos.
- HUXLEY, A (2007) *Un mundo Feliz*. Barcelona: Editorial Edhasa.
- IBAÑEZ, J. (2010) "El siglo de los inconmensurable". *La balsa de la medusa*. Segunda Época. Num. 1. 63-83.
- ISER, W. (1978) *The act of reading*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- JAMES, W. (1890) *The principles of psychology*. <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/index.htm>
- \_\_\_\_\_ (1984) "Discussion: the psychological basis of emotion." *Psychological review*, vol. 1 (5) sept. 1984. 516-259.
- JAY, M. (1993) *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. The University of California Press: California.
- JOHNSON-LAIRD, P. N. y BYRNE, R.M.J (1991) *Deduction*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- JÜNGER, E. (1987) *Tempestades de Acero*. Barcelona: Tusquets.
- KAHNEMAN, D. y TVERSKY, A. (1982) "The simulation Heuristic." Kahneman, D. Slovic, P. Tversky, A. (eds.) *Judgement under uncertainty: Heuristics and biases* (201-208) New York: Cambridge University Press.
- KAHNEMAN, D. y MILLER (1986) "Norm and Theory: Comparing Reality to its alternatives". *Psychological Review* 92; 136-153.
- KAVANAUGH, R. y HARRIS, P. "Pretense and counterfactual Thought in Young Children" Balter, Lawrence (Ed); Tamis-LeMonda, Catherine S. (Ed), (1999). *Child*

- psychology: A handbook of contemporary issues.*, (pp. 158-176). New York, NY, US: Psychology Press.
- KELLEY, H.H., y MICHELA, J.L (1980) "Attribution Theory and research". *Annual Review of Psychology*, 31, 457-501.
- KERMODE, F. (1983) *El sentido de un final*. Barcelona: Gedisa.
- KERN, S. (1983) *The culture of time and space 1880-1918*. Massachusetts: Harvard University Press.
- \_\_\_\_\_ (2004) *A cultural history of causality. Science, murder novels, and systems of thought*. Princeton: Princeton University Press.
- KINNEAVY, J.L (1986) "Kairos: A Neglected concept in classical rhetoric". In J.D. Moss (Ed.), *Rhetoric and Praxis: The contribution of Classical rhetoric to practical reasoning* (pp.79-105). Washington, DC: Catholic University of America Press.
- KINNEAVY, J.L y ESKIN, C. (2000) "Kairos in Aristotle's Rhetoric". *Written Communication*, vol 17. 3. 432-444.
- KNOBE, J. y NICHOLS, S. (2008) *Experimental Philosophy*. Oxford: Oxford University Press.
- KRACAUER, S. (1999) "El ornamento de la masa". *Archivos de la filmoteca*, 33. 94-105.
- \_\_\_\_\_ (2009) "Libertad frente al terror: Un análisis de las tendencias del cine popular". *Archivos de la filmoteca*, 62. 178-189.
- KRACHUM, C. CALL, J. y TOMASELLO, M. (2009) "Can Chimpanzees (Pan troglodytes) discriminate appearance from reality?" *Cognition*, 112. 435-450.
- KUSCH, M. (2007) "Folk Psychology and the freedom of will." *Folk Psychology re-assessed*. Dordrecht: Springer. 175-188.
- LANDMAN, J. (1993) *Regret: The Persistence of Possible*. New York: Oxford University press.
- LEEVERS, H. y HARRIS, P. (2000) "Counterfactual Syllogistic Reasoning in Normal 4-Year-Olds, Children with Learning Disabilities, and Children with Autism." *Journal of Experimental Child Psychology* 76, 64-87.
- LEMISKO, L. S (2004) "The historical imagination: Collingwood in the classroom." *Canadian Social Studies*. vol.36. n.2.
- LESLIE, ALAN M. (1994) "Pretending and believing: issues in theory of ToMM" *Cognition*50, 211-238.
- LESSING, G. E. (1985) *Laocoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía*. Barcelona: Orbis.
- LEWIS, D. (1973a) "Causation". *The Journal of Philosophy* vol.70 n.17 556-567.
- \_\_\_\_\_ (1973b) *Counterfactuals*. Massachusetts: Blackwell.
- LILLARD A. (1997) "Other folks' theories of mind and behavior." *Psychological Science* 8: 268-274.
- \_\_\_\_\_ (2001) "Pretend as a twin earth: A Social-Cognitive Analysis." *Developmental Review* 21, 495-531.
- LITTELL, J. (2007) *Las Benévolas*. Barcelona: RBA.
- \_\_\_\_\_ (2008) *Lo seco y lo húmedo*. Barcelona: RBA.
- LIVIO, T. (1990) *Historia de Roma desde su fundación*. L. VIII-IX. Madrid: Gredos.
- LIU, J. H. y HILTON, D. J. (2005) "How the Past weighs on the present: Social representations of history and their role in identity politics." *The British journal of Social Psychology*, 44. 537-556.
- MACKIE, J.L (1965) "Causes and Conditions". *American Philosophical Quarterly*, vol.2, 4. 245-264.
- \_\_\_\_\_ (1980) *The cement of the universe*. New York: Oxford University Press.
- MAGLIANO, J. P. y ZACKS, J. M (2011) "The impact of continuity Editing in Narrative Film on Event Segmentation". *Cognitive Science*, 35. 1489-1517.
- \_\_\_\_\_ (2005) "Counterfactual and causal explanation" *The Psychology of Counterfactual Thinking*. Mandel, R. Hilton, D. Castellani, P. London: Routledge.

- MANDEL, DAVID R. DHAMI, y MANDEEP K. (2005) "What I did" versus "What I might have done": Effect of factual versus counterfactual thinking on blame, guilt, and shame in prisoners." *Journal of Experimental Social Psychology*, no.41. 627-635.
- MANDEL, DAVID R. HILTON, DENIS J. y CATELLANI, P. ed. (2005) *The Psychology of Counterfactual Thinking*. Routledge: London.
- MARKMAN, D.R. (2003) "Judgement dissociation theory: An analysis of differences in casual, counterfactual, and covariational reasoning". *Journal of Experimental Psychology: General* 132: 419-434.
- MARKMAN, GAVANSKI, SHERMAN y MCMULLEN (1995) "The impact of perceiving control on the imagination of better and worse possible worlds." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(6), 588-595.
- MARKMAN, KEITH D. McMULLEN, y MATTHEW N. (2005) "Reflective and evaluative modes of mental simulation." *The Psychology of Counterfactual Thinking*. Mandel, D. Hilton, D. y Catellani, P. Routledge: London.
- MARKMAN, KEITH D. McMULLEN, MATTHEW N. ELIZAGA, RONALD A. y MIZOGUCHI, N. (2006) "Counterfactual thinking and regulatory fit." *Judgment and Decision Making*, vol.1 no.2 November 2006, 98-107.
- MCNAMARA, P. DURSO, R. BROWN, A. y LYNCH, A. (2012) "Counterfactual cognitive deficit in persons with Parkinson's disease". *Journal Neurosurg Psychiatry* 2003; 74 1065-1070.
- McCREA, SEAN M. (2007) "Counterfactual thinking following negative outcomes: Evidence for group and self-protective biases." *European Journal of Social Psychology* 37, 1256-1271.
- MEDVEC, VICTORIA H. MADEY, S y GILOVICH, T. (1995) "When Less is More: Counterfactual Thinking and Satisfaction Among Olympic Medalist" *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 69, no.4, 603-310.
- MILESI, P. y CATELLANI, P. (2011) "The day after an electoral defeat: Counterfactuals and collective action" *British Journal of Psychology*. 2011, 50. 690-706.
- MITCHELL, R (ed.) (2002) *Pretending and imagination in animals and children*. Cambridge. Cambridge University Press.
- MITCHELL, W.J.T. (2003) "Mostrando el ver". *Revista de estudios visuales* 1 (2003) 17-40.
- MUMFORD, L. (1945) *Técnica y civilización*. 2 vol. Buenos Aires: Emecé.
- MURCIA, A. (2009) "La ucronía intencional como relato moral". *Ensayos sobre Ciencia-Ficción y literatura fantástica*. <http://www.congresoliteraturafantastica.com/>
- NAGEL, T. (1974). "What is it like to be a bat?" *Philosophical Review* 83 (October):435-50.
- NEWMAN, K. (1994). *Año Drácula*. Barcelona: Timun Mas.
- NÖE, A. (2009) *Out of our heads*. New York: Hill and Wang.
- NIEDENTHAL, P.M, TAGNEY, J.P. y GERVASKY, I. (1994) "If only I weren't versus 'if only I hadn't': Distinguishing shame and guilt in counterfactual thinking". *Journal of Personality and social Psychology*, 33: 324-343.
- OLSON, D. (1998) *El mundo sobre papel*. Barcelona: Gedisa.
- ONISHI, K.H. y BAILLARGEON, R. (2005) "Do 15-month-old infants understand false belief?" *Science*, 308. 255-258.
- ORWELL, G. (1973) *Rebelión en la Granja*. Barcelona: Destino.
- \_\_\_\_\_ (1997) *1984*. Barcelona: Destino
- PARKER, G. Y TETLOCK, P.E. (2006) "Counterfactual History: It's Advocates, its Critics, and Its Uses". En Tetlock, Lebow y Parker (ed.) *Unmaking the west: "What if?" scenarios that rewrite the history*. Michigan: Michigan university press.
- PERNER (1994) *Comprender la mente representacional*. Barcelona:Paidós.



- PERNER, J. LEEKAM, S. y WIMMER, H. (1987) "Three-years-olds' difficulty with false belief: the case for conceptual deficit." *British Journal of Developmental Psychology*. 5. 125-137.
- PERNER, J. RUFFMAN, F. y LEEKAM, S.R. (1994) "Theory of Mind is contagious: You can catch from your sibs." *Child development*, 65 1228-1238.
- PERNER, J. SPRUNG, M. y STEINKOGLER, B. (2004) "Counterfactual Conditionals and False Believe: a Developmental Dissociation". *Cognitive Development*, 19 (2), 179-201.
- PETERSON, C. C., y SIEGAL, M. (2000). "Insights into theory of mind from deafness and autism." *Mind and Language*, 15, 123-145.
- POPPER, K. (2008) *Las miserias del historicismo*. Madrid: Alianza.
- POLYA, G. (1971) *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*, 2ª ed., Pinceton: Princeton.
- PREMACK, DAVID y WOODRUFF, G. (1978). "Does the chimpanzee have a theory of mind?" *Behavioral and Brain Sciences* 4:515-629.
- PRINZ, J. (2004) *Gut Reactions*. Oxford: Oxford University Press.
- PRIOR, M. BRONWYN, D. Y SQUIRES, T. (1990) "Autistic Children's Knowledge of Thinking and Feeling States in Other People". *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. Vol. 31. No4; pp 587-601.
- QUELHAS, A. N. POWER, M. J. JUHOS, C. y SENOS, J. (2008) "Counterfactual thinking and functional Differences in Depression." *Clinical psychology and psychotherapy*. 15; 352-365.
- RAFETSEDER, E. y PERNER, J. (2010) "Is reasoning from counterfactual antecedents evidence for counterfactual reasoning?" *Thinking and Reasoning*, 2010 16 (2), 131-155.
- RAFETSEDER, E. SCHWITALLA, M. y PERNER, J. (IN PRESS /2012) "Counterfactual reasoning: from childhood to adulthood" *Journal of Experimental Child Psychology*.
- RANCIERE, J (2005) *La fábula cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2009) *El reparto de lo sensible*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- RENOUVIER, C. (1988) *Uchronie*. Paris: Fayard.
- RICHARDS, C. y SANDERSON, J (1999) "The role of imagination in facilitating deductive reasoning in 2-, 3- and 4-years-olds." *Cognitions* 72; b1-b9.
- RICOEUR, P. (1999) *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_ (2004) *Tiempo y narración*. (3 Vol.) Madrid: Siglo XXI.
- RODRIGUEZ de la FLOR, F. (2009) *Giro Visual. Primacía de la imagen y declive de la lecto-escritura en la cultura postmoderna*. Salamanca: Delirio.
- ROESE, NEAL J., KRAY, L. GEORGE, L. LILJENQUIST, K. GALINSKY, A. y TETLOCK, P. (2010) "From What *might* have been to what *must* have been: counterfactual thinking creates meaning." *Journal of Personality and Social Psychology* 2010, vol.98 no.1, 106-118.
- ROESE, NEAL J. PARK, S. y SMALLMAN, R. (2008) "Schizophrenia involves impairment in the activation of intentions by counterfactual thinking". *Schizophrenia Research* 103; 343-344.
- ROESE, NEAL J. y OLSON, J.M (1997) "Counterfactual Thinking: The Intersection of Affect and Function." *Advances in Experimental Social Psychology*. V.29. (1-59). London : Academic Press.
- ROESE, NEAL J. y MORRISON, M. (2009) "The psychology of Counterfactual Thinking". *Historical Social Research*, vol. 34. No.2 16-26.
- RORTY, R. (1979) *Philosophy and the mirror of nature*. Princeton: Princeton University Press.
- ROTH, PAUL A. (1988) "Narrative Explanations: The Case of History" *History and Theory* vol.27 no.1 1-13.

- \_\_\_\_\_ (1991) "Truth in Interpretation: The case of Psychoanalysis" *Philosophy of the Social Sciences*, 21:2, 175-195.
- RUBIO MARCO, S. (2010) *Como si lo estuviera viendo*. Madrid: La balsa de la Medusa.
- SCHIVELBUSH, (2003) *The Culture of the Defeat: On National Trauma, Mourning, and Recovery*. New York: Metropolitan Books.
- SCRUTON, R. (1981) "Photography and Representation" *Critical Inquiry*, v.7, n°3. 577-603.
- SEED, A. y TOMASELLO, M. (2010) "Primate Cognition". *Topics in Cognitive Science* 2. 407-419.
- SESONSKE, A. (1978) "Andre Bazin by Dudley Andrew". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 37. N.2 . 241-243.
- \_\_\_\_\_ (1974) "Aesthetics of film, or a funny thing happened on the way to the movies" *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 33 (1):51-57 (1974)
- \_\_\_\_\_ (1980) "Time and Tense in Cinema". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 38. N°4. 419-426.
- SILVERBERG, R. (2003) *Roma eterna*. Minotauro: Barcelona.
- SIMON, D. (2010) *Homicidio*. Barcelona: Principal de los libros.
- SINGER (2004) Narrative identity and meaning making across the adult lifespan: An introduction. *Journal of personality*, 72, 437-459.
- SIRIOIS, M. F., MONFORTON, J. y SIMPSON, M. (2010) "If I Had Only Done Better: Perfectionism and the functionality of counterfactual thinking." *Personality and Social Psychology Bulletin* 36(12.) 1675-1692.
- SMITH, J. E (1986) "Time and qualitative time". *Review in Metaphysics*, 40, 3-16.
- SPELLMAN, B. (1997) "Crediting Causality." *Journal of Experience Psychology*. Vol.126, No 4, 323-348.
- SPELLMAN, B.A. y KINCANNON, A. (2001) "The relation between counterfactual ("but for") and causal reasoning: Experimental findings and implications for jurors' decisions." *Law and Contemporary Problems* 64: 241-64.
- SPELLMAN, B KINCANNON, A. y STOSE, S. (2005) "The Relation Between Counterfactual and causal reasoning." *The Psychology of Counterfactual Thinking*. Mandel, R. Hilton, D. Castellani, P. London: Routledge.
- SQUIRE, J.C. (ed.) (1931) *If It Had Happened Otherwise: Lapses Into Imaginary History*, London: Longman Green
- SOBEL, D. (2005) *Longitude*. NY: Harper.
- SOBEL, D. (2004) "Children's Developing Knowledge of the Relationship Between mental Awareness and Pretense." *Child Development*. Vol. 71, 3. 704-729.
- SOUTHGATE, V. SENJU, A. y CSIBRA G. (2007) "Action anticipation through Attribution of false belief by two-years-old." *Psychological Science* 2007 18(7):587-592.
- STERELNY, K. (2010) "Minds: Extended or Scaffolded?" *Phenomenological Cognition Science*. 9. Pp.465-481.
- STEVENSON, L. (2003) "Twelve Conceptions of Imagination." *British Journal of Aesthetics*, vol 43, no.3, July 2003.
- STICH, S. y NICHOLS, S. (1995) "Second Thoughts on simulation". *Mental simulation*, Ed. M. Davies . Oxford: Blackwell.
- STORMARK, KJELL M. BRAARUD, y HANNE C. (2004) "Infants' sensitivity to social contingency: a "double video" study of face-to-face communication between 2- and 4- mont-olds and their mothers" *Infants Behavior and Development* 27 (2004) 195-203.
- TEIGEN, K.H. (2005) "Counterfactual Thinking and luck". En Mandel, Hilton y Catellani (ed.) *The Psychology of Counterfactual Thinking*. London: Routledge.
- TEMIN, P. (ed) *La nueva historia económica. Lecturas seleccionadas*. Madrid: Alianza.

- TETLOCK, P. y HENIK, E. (2005) "Theory- versus imagination driven thinking about historical counterfactuals. Are we prisoners of our preconceptions?" En Mandel, Hilton y Catellani (ed.) *The Psychology of Counterfactual Thinking*. London: Routledge.
- TETLOCK, P. LEBOW, R.N. y PARKER, P. (2006) *Unmaking the west: "What if?" scenarios that rewrite the history*. Michigan: Michigan university press.
- THEWELEIT, K. (1987) *Male Fantasies (2 Vols.)* Minneapolis: Minnesota Press.
- TILLICH, P. (1936) *The interpretation of History*. <http://www.religion-online.org/showbook.asp?title=377> (14/08/2013).
- TOMASELLO, M (2010) *Origins of Human Communication*. Massachusetts: MIT university press.
- TOMASELLO M, CALL J y HARE B (2003) "Chimpanzees understand psychological states –the question is which ones and to what extent". *Trends cognitive Science* 7:153-156.
- TOMASELLO, M. y CALL, J (2004) "The role of humans in the cognitive development of apes revisited." *Animal cognition* 7;213-215.
- TOMASELLO, M. CARPENTER, M. CALL, J. BEHNE, T. y MOLL, H- (2005). "Understanding and sharing intentions: The origins of cultural cognition." *Behavioral and Brain Sciences* 28 (5):675-691.
- TOMASELLO, M. y HABERL, K. (2003) "Understanding attention: 12- and 18-Month-Olds Know What is New for Other Persons" *Developmental Psychology* vol.39, no.5 906-912.
- TOMASELLO, M. y HEAL, K. (2003) "Understanding attention: 12- and 18-month-olds know what is new for other persons." *Developmental Psychology*. Vol.39, n°5, 906-912.
- TOWNSON, N. (2006). *Historia virtual de España (1870-2004)* Madrid: Taurus.
- TOULMIN, S. y GOODFIELD, J. (1965) *The discovery of time*. Chicago: The university of Chicago press.
- TOWNER, S. (2010) "Concept of Mind in non human primates". *Bioscience Horizons* Vol. 3, 1. 96-104
- TVERSKY, A. y KAHNEMAN, D. (1982) "Judgment under uncertainty: Herusitic and biases". En Kahneman, D., Slovic, P., Tversky, A. (eds.) *Judgment under uncertainty: Herusitic and biases*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TURNER, M (1996) *The literary Mind*. Oxford: Oxford University press.
- URRUTIA MARTÍNEZ, M.A. (2010) *Bases cognitivas y neurológicas de la comprensión de textos contrafactuales* (tesis doctoral) Universidad de La Laguna.
- VARELA, F. J. THOMPSON E. y ROSCH, E (1993) *The embodied mind*. Massachusetts: MIT.
- VELLEMAN, D. (2009) *How We Get Along*. Cambridge: Cambridge
- VONNEGUT, K. (2004) *Matadero 5*. Barcelona: Anagrama.
- VV.AA. (2001) *Las 100 mejores novelas de ciencia ficción*. Madrid: La Factoría de Ideas.
- WALSH, C.R. y BYRNE, R. (2005) "The Mental representation of What might have been." *The Psychology of Counterfactual Thinking*. Routledge: London.
- WALTON, K. L. (1980) "Appreciating fiction", *Dispositio* 13-14, 1-18.
- \_\_\_\_\_ (1986) "Looking again through photograph: a response to Edwin Martin" en *Critical Inquiry*, 12:4 (1986:summer) 801-808.
- \_\_\_\_\_ (1990) *Mimesis as make-believe, on the foundations of the representational arts*. Massachusset: Harvard University Press.
- \_\_\_\_\_ (2008) *Marvellous images*. New York: Oxford University Press.
- \_\_\_\_\_ (1978) "How Remote Are Fictional Worlds from the Real World?" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* Vol. 37, No. 1 (Autumn, 1978), pp. 11-23
- WEISWERG, D.S y GOPNIK, A. (2013) "Pretense, Counterfactuals, and Bayesians causal Models: Why What Is Nor Real Really Matters." *Cognitive Science*, 37; 1368.1381.

- WELLS, H.G (2002) *La máquina del tiempo y otros relatos*. Madrid: Valdemar.
- \_\_\_\_\_(2004) *Little wars*. Pennsylvania: The university State University.
- WELLS, G.L. y GAVANSKI, L. (1986) “Mental simulation of causality”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56. 161-169.
- WERTSCH, V. J. (2009) “Collective Memory.” En *Memory in mind and culture*. Cambridge: Cambridge University Press. [117-139].
- WHITE, H. (1992a) *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. MEXICO: FCE.
- \_\_\_\_\_ (1992b). *El contenido de la forma: Narrativa, discurso y representación histórica*. Buenos Aires: Paidós.
- \_\_\_\_\_(2000) “An Old Question Raised Again: is Historiography art or Science? (Response to Iggers)?” *Rethinking history* 4. 3. Pp.391-406.
- WILSON, G. M. (1992) *Narration in light*. New York: Johns Hopkins University Press.
- \_\_\_\_\_ (2011) *Seeing Fictions*. Oxford: Oxford University Press.
- WILSON, R.A (2004) *Boundaries of the Mind: The Individual in the Fragile Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- WIMMER, H. y PERNER, J (1983) “Beliefs about beliefs: Representation and constraining function of wrong beliefs in young children’s understanding of deception”. *Journal of Experimental Child Psychology*, 37, 103-128.
- WITTGENSTEIN, L. (2008) *Tractatus Logico-philosophicus*. Madrid: Tecnos.
- \_\_\_\_\_ (2008 b) *Investigaciones Filosóficas*. Barcelona: Crítica.
- WOOLFE, T., WANT, S. C., y SIEGAL, M. (2002). “Signposts to development: Theory of mind in deaf children.” *Child Development*, 73, 768-778.
- ZAFRA, R. (2005) *Netianas. N(b)hacer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de Trapo.
- ZAITCHIK, D. (1990) “When representations conflicts with reality: The preschooler’s problem with false believe and «false» photographs”. *Cognition*, 35, 41-68.
- ZEELLENBERG, M. y VAN DIJK, E. (2005) “On the comparative nature of regret”. En Mandel, Hilton y Catellani (ed.) *The Psychology of Counterfactual Thinking*. London: Routledge.

## FILMOGRAFÍA

---

- AMENABAR, A.(2001) *The Others*.
- BAY, M. (1998) *Armageddon*.
- CAPRA, F. (1946) *Qué bello es vivir*.
- CUARÓN, A. (2013) *Gravity*.
- CURTIZ, M. (1942) *Casablanca*.
- FINCHER, D. (1999) *The Fight Club*.
- FRIEDRICK, W. (1971) *French Connection*.
- GODARD, Jean-Luc, *Al final de la escapada*.
- HITCHCOCK, A. (1958) *Vertigo*.
- IÑARRITU, G. (2001) *21 gramos*.
- JACKSON, P.(2001) *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*
- KUBRICK, S. (1968) *2001: A Space Odyssey*.
- LYNE. A. (1990) *Jacob’s Ladder*.
- NOLAN, C (2010) *Inception*.
- PREMINGER, O. (1945) *Fallen Angel*.
- SPIELBERG (1982) *E.T*.
- SCOTT, R. (1982) *Blade Runner*.
- VIDOR, K. (1949)*The Fountainhead*.



