

ARTICULOS/ARTICLES

FICCIÓN, IMAGINACIÓN Y *EMBODIED MEANING*

FICTION, IMAGINATION AND EMBODIED MEANING

Adriana Clavel Vázquez
The University of Sheffield

Resumen

Este artículo explora las contribuciones de la noción de *embodied meaning* de Arthur Danto a los problemas derivados de la experiencia imaginativa de la ficción. El argumento principal es que dicha noción ayuda a replantear los problemas que se derivan de la interpretación de las prescripciones ficticias, de la expresión de la perspectiva en las prescripciones ficticias, y de las respuestas tanto cognitivas como afectivas que implica el ejercicio de la imaginación en la experiencia de la ficción. Muestro que la noción de identificación artística propuesta por Danto, que va de la mano de la noción de *embodied meaning*, permite identificar los elementos relevantes para la interpretación de una obra de ficción. En la primera sección el artículo explora notas generales sobre las nociones de ficción e imaginación en Gregory Currie, y en la segunda sección desarrolla los principales problemas que se siguen de su teoría de la ficción. La tercera sección propone una lectura del *embodied meaning* a la luz de *The Transfiguration of the Commonplace*, y la aplica a los problemas de la experiencia imaginativa de la ficción.

Palabras clave: Arthur Danto, Gregory Currie, significado encarnado, ficción, imaginación.

Abstract:

This paper examines how Arthur Danto's notion of embodied meaning contributes to the discussion on fiction and the imagination. I argue that this notion helps in reframing three different problems of the imaginative experience of fiction: the problem of the interpretation of the fictional prescriptions, the problem of the expression of the perspective, and the problem of the prescribed cognitive-affective responses. I claim that the notion of artistic identification advanced by Danto, necessary for the reconstruction of the embodied meaning, helps in identifying all the relevant elements for the adequate interpretation of a work of fiction. In the first section the paper briefly presents Gregory Currie's account of fiction and the

imagination. The second section examines the problems that arise from Currie's theory of fiction. Finally, the third section advocates for a reading of Danto's embodied meaning that depends on the notion of expression, as advanced in *The Transfiguration of the Commonplace*, and shows how it can help to elucidate the problems examined in the previous section.

Keywords: Arthur Danto, Gregory Currie, embodied meaning, fiction, imagination.

El presente artículo busca explorar las contribuciones de la filosofía del arte de Arthur Danto a los problemas que se discuten en la estética filosófica actual, más allá de las discusiones sobre crítica de arte y ontología de objetos artísticos. En concreto, este trabajo se concentrará en los problemas derivados de la experiencia imaginativa de la ficción. Como tal, aunque la teoría de Arthur Danto del *embodied meaning* busca ser una teoría general del arte, este artículo se centrará únicamente en aplicar los postulados a las obras de arte de ficción. El artículo no examina el alcance de la noción de ficción dentro de una teoría general del arte, de tal forma que no se explorará si todo tipo de obras de arte, o incluso todas las obras narrativas, pueden concebirse desde la ficción.

Lo que busco demostrar es que la noción de *embodied meaning* de Danto ayuda replantear los problemas que se derivan de la interpretación de las prescripciones ficticias, de la expresión de la perspectiva en las prescripciones ficticias, y de las respuestas tanto cognitivas como afectivas que implica el ejercicio de la imaginación en la experiencia de la ficción. Mostraré que la noción de identificación artística propuesta por Danto, y que va de la mano de la noción de *embodied meaning*, permite identificar los elementos relevantes para la interpretación de una obra de ficción.

Con este objetivo, el artículo estará dividido en tres secciones. En la primera sección presentaré notas generales sobre las nociones de ficción e imaginación para desarrollar el concepto de experiencia imaginativa de la ficción. Me concentraré sobre todo en el desarrollo de estas nociones en Gregory Currie, pero la sección incluirá también algunas observaciones sobre Walton, el primero en formular una teoría del *make-believe*, y otros teóricos de la ficción como David Davies, Peter Lamarque y Stein Haugom Olsen.

La segunda sección desarrollará los problemas que se derivan de la experiencia imaginativa de la ficción. Con este objetivo, examinaré por separado los problemas que se derivan de la ficción y la imaginación.

Dentro de los problemas de la ficción, el análisis estará dividido en problemas de la prescripción y problemas de la expresión.

Finalmente, la tercera sección buscará mostrar cómo la noción del *embodied meaning* de Danto puede ayudar a replantear los problemas de la experiencia imaginativa de la ficción con miras a una solución satisfactoria. La lectura del *embodied meaning* se hará a la luz de *The Transfiguration of the Commonplace*, y buscará rescatar la postura de Danto del fetichismo del vehículo que parece seguirse de sus últimas publicaciones, como *The Abuse of Beauty* y *What Art is*. De este modo, la primera parte de esta sección presentará una caracterización del *embodied meaning*, y la segunda parte aplicará dicha caracterización para replantear los problemas de la experiencia imaginativa de la ficción identificados en la segunda sección del artículo.

1. La experiencia imaginativa de la ficción

Kendall Walton propone en su *Mimesis as Make-Believe* (1990) la noción de ficción como una herramienta que presenta una alternativa para construir una teoría de la representación. El objetivo es presentar una teoría de las representaciones que sea capaz de contrarrestar los excesos cometidos por las teorías de representación que dependen de un enfoque lingüístico.¹ De acuerdo con Walton, las representaciones deben entenderse como se entienden los juegos de los niños: a partir de un juego de simulación o *make-believe*. El juego de simulación es, en realidad, una actividad imaginativa; así, la experiencia de la obra se explica como una experiencia de la imaginación de los espectadores. Y esta actividad imaginativa no es ni libre ni espontánea, sino que es dirigida por la representación misma. De este modo puede decirse que la representación prescribe ciertas cosas que los participantes deben imaginar.

La ficción para Walton, por lo tanto, se entiende desde su papel en el juego de simulación. Una obra de ficción es aquella que es usada en un juego de simulación como una guía del ejercicio imaginativo. Es en este sentido que Walton afirma que las obras de ficción son un objeto de *utilería (prop)* en la actividad imaginativa. Ya que la obra de ficción

¹ En concreto, Walton está interesado en dar cuenta del efecto que tienen sobre los espectadores ciertas representaciones. De este modo, la pregunta principal concierne al abandono en la ficción que experimentan quienes se acercan a estas representaciones artísticas. Un acercamiento que enfatiza la imaginación por encima de las consideraciones lingüísticas, piensa Walton, es capaz de explicar las respuestas cognitivas y afectivas de la experiencia de la obra.

prescribe ciertas proposiciones que los participantes deben imaginar, puede decirse que la obra de ficción genera ciertas verdades ficticias que componen el mundo en el que se da la actividad imaginativa.

Ahora bien, el juego de simulación en el que la audiencia participa consiste no sólo en contemplar un set de proposiciones prescritas. El *make-believe* de Walton incluye la noción de “imaginar desde dentro”: los espectadores se imaginan a sí mismos dentro del mundo ficticio, y se imaginan a sí mismos interactuando con este mundo ficticio. El ejercicio imaginativo, por lo tanto, incluye también un set de respuestas cognitivas y afectivas por parte de la audiencia que surge de la interacción con las verdades ficticias. Cognitivas en tanto que este imaginar desde dentro exige que el espectador lleve a cabo ciertas inferencias para desentrañar las prescripciones de la obra; afectivas en tanto que el imaginar desde dentro exige que el espectador reaccione emocionalmente de cierta manera a las prescripciones de la obra.

La teoría de la ficción de Walton acentúa la función social de las representaciones para determinar qué cuenta como una obra de ficción. De este modo, si una obra es utilizada como un objeto de utilidad en un juego de simulación, debe decirse que se trata de una obra de ficción. Sin embargo, parece que la teoría de la ficción de Walton conflagra una diferencia importante que debe ser tomada en cuenta: la diferencia entre obras que son *tratadas* como obras de ficción, y obras que *son* de ficción. Lo que esta distinción busca acentuar es que podemos encontrar obras que originalmente no fueron creadas como narrativas de ficción, pero que son tratadas por algunos espectadores como obras de ficción; y, de la misma manera, podemos encontrar obras que originalmente fueron concebidas como obras de ficción, pero que son consideradas por algunos lectores como obras de no ficción.

De este modo, parece que no es posible especificar como condición suficiente de una obra de ficción el hecho de que sea utilizada como un objeto de utilidad en un ejercicio de la imaginación. Es necesario también considerar un set de condiciones que especifiquen cuándo una obra *es* de ficción. Pueden, por lo tanto, identificarse dos elementos necesarios que componen una teoría de la ficción exitosa; dichos elementos corresponden a dos tipos de condiciones que deberán ser cumplidas por una obra de ficción. El primer elemento se refiere a las condiciones que deben cumplirse para que pueda decirse que una obra es *tratada* como ficción; el segundo se refiere a las condiciones que deben cumplirse para que una obra *sea* de ficción.

Con respecto al primer tipo de condiciones puede decirse que existe un consenso entre los teóricos de la ficción.² Autores como Gregory Currie, Peter Lamarque y Stein Olsen, y David Davies siguen a Walton al afirmar que para que una obra sea *tratada* como ficción, es necesario que los espectadores reconozcan en la obra ciertas prescripciones que guían el ejercicio imaginativo. De esta forma, es necesario, únicamente, que los espectadores adopten una actitud caracterizada por el juego de simulación que, como se dijo anteriormente, constituye un ejercicio imaginativo.

El segundo tipo de condiciones, como se dijo, se refiere a aquéllas que una obra debe de cumplir para que *sea* de ficción. Este segundo elemento de las teorías de la ficción es introducido por autores como Currie, Lamarque y Olsen, y Davies como una crítica directa al planteamiento de Walton. Estos autores argumentan que es posible identificar casos de narrativas que son tratadas como ficción aunque no fueron originalmente creadas como narrativas de ficción, y viceversa. Por esta razón es necesario que una teoría de la ficción haga referencia a la intención originaria de que la obra sea tratada como una obra de ficción.³ Así, al contrario de la propuesta de Walton, para que una obra *sea* de ficción no es suficiente con que sea tratada como una obra de ficción, sino que debe de haber sido creada para ser tratada como una obra de ficción.⁴

² Cabe destacar que aunque la mayoría de los autores coinciden en que la actividad imaginativa que caracteriza el juego de simulación es suficiente para decir que una obra es tratada como ficción, Stacie Friend argumenta que la actitud del *make-believe* no es suficiente. De acuerdo con Friend, otro tipo de obras también propician un ejercicio imaginativo similar al del juego de simulación. Por esta razón, la autora defiende que una teoría de la ficción debe concentrarse en consideraciones de otro orden, como las convenciones de género y las prácticas sociales en las que las obras se producen (Friend, 2008).

³ Robert Stecker argumenta que el hacer referencia a la intención originaria puede ser una condición demasiado fuerte para una teoría exitosa de la ficción. Pero está de acuerdo en que no es suficiente con incluir el uso de la narrativa en un ejercicio imaginativo por los espectadores como única condición. Por este motivo, propone un punto intermedio en el que se hable de una función propia: puede considerarse como una obra de ficción aquella que pueda ser *propiamente* utilizada como un objeto de utilidad en el *make-believe* (Stecker, 2009).

⁴ Dentro de este segundo elemento, Currie incluirá una segunda condición. No es suficiente con que la obra haya sido hecha para ser tratada como ficción, sino que además, cualquier elemento de la narrativa que de hecho sea verdadero, deberá ser solo accidentalmente verdadero (Currie 1990, 36). Davies incluye esta misma condición en su teoría de la ficción. De acuerdo con Davies, para que una obra sea de ficción, la

Es central para esta discusión la noción de “declaración ficticia”. La definición de obras de ficción propuesta por Currie (1990) depende de la noción de *fictive utterance*, y posteriormente Davies y Lamarque y Olsen también la incluyen como parte central de sus teorías de la ficción. Para que una teoría de la ficción pueda capturar la intención de que la obra sea tratada como ficción y, por lo tanto, sea utilizada en un juego de simulación, es necesario distinguir las declaraciones que aparecen dentro de la narrativa de ficción, de las aseveraciones comunes que los espectadores encuentran en su vida cotidiana. Las aseveraciones incluyen la intención de que el interlocutor formule la creencia de lo que es aseverado. Las declaraciones ficticias, en cambio, incluyen la intención de que el interlocutor imagine lo que es declarado. De este modo, las declaraciones ficticias caracterizan a la ficción en tanto que son una declaración mediante la cual el autor pretende que la audiencia se involucre en un juego de simulación en el que imagina lo narrado. (Davies 2001, 352) La noción de “declaración ficticia” incluye, además, un giro Griceano. Para que una obra sea verdaderamente de ficción, es necesario que el autor tenga la intención de que su audiencia reconozca la intención de prescribir lo narrado para el ejercicio imaginativo. (Currie 1990, 31)

Por lo tanto, para que una obra sea de ficción, y sea tratada como tal, es necesario que el espectador reconozca que la narrativa prescribe un set de proposiciones que deberán ser imaginadas y utilizadas en un juego de simulación. Ahora bien, este set de prescripciones genera el mundo ficticio en el que el juego de simulación se dará. En este sentido puede decirse que las proposiciones prescritas generan un mundo propio de la narración. Precisamente por esto las proposiciones prescritas corresponden a la verdad en la ficción, es decir, a lo que es el caso dentro del mundo ficticio generado por la narrativa. El ejercicio imaginativo de la audiencia que caracteriza el juego de simulación descansa en buena medida en un ejercicio interpretativo. Mediante este ejercicio interpretativo, el espectador debe desentrañar las verdades ficticias y reconstruir el mundo ficticio en la imaginación.

Sin embargo, si la ficción debe entenderse desde la prescripción de ciertas proposiciones para que sean parte de un juego de simulación, un análisis de la ficción no puede estar completo sin un análisis del ejercicio imaginativo que debe llevar a cabo el espectador para participar en el juego de *make-believe*. Es, por lo tanto, necesario determinar a qué

intención del autor al crear la narrativa ficticia no debe estar guiada por lo que llama una “restricción de fidelidad” (Davies 1996, 2001).

nos referimos cuando decimos que el mundo ficticio debe ser reconstruido en la imaginación.

Podría decirse que una formulación general de la noción de imaginación se refiere únicamente a representaciones mentales. En la formulación original del *make-believe*, Walton no propone una caracterización del ejercicio imaginativo que constituye el juego de simulación. Currie, en cambio, propone que el tipo de imaginación relevante para la experiencia de la ficción es un tipo de imaginación que nos permite imaginarnos estados del mundo y eventos. Este tipo de imaginación es en realidad el tipo de imaginación que nos permite ponernos en el lugar de alguien más, de tal manera que imaginamos estados del mundo y eventos distintos a los que se dan en el mundo que de hecho habitamos. Currie reconoce, de cualquier modo, que una gran parte de lo que reconocemos cotidianamente como imaginación no tiene que ver con esta capacidad de cambio de perspectiva. De este modo, el tipo de imaginación que se ejercita durante el encuentro con la ficción es lo que Currie llama “imaginación recreativa”. (Currie & Ravenscroft, 2002) La imaginación recreativa puede, por lo tanto, caracterizarse simplemente como una capacidad de cambio de perspectiva en la que el sujeto piensa en el mundo de una manera distinta al que la experiencia le presenta. Es un tipo de proyección controlada de estados mentales que no son ni percepciones, ni creencias, ni decisiones, ni experiencias de movimientos del cuerpo, pero que se parecen a dichos estados, pero de tal manera que el ejercicio de la imaginación puede sustituir a los mismos estados como su contraparte. (Currie & Ravenscroft 2002, 11)

Ahora bien, si el ejercicio imaginativo necesario para la experiencia de la ficción implica pensar en un estado del mundo distinto al real, parece que se trata de una imaginación proposicional. Puede decirse que el estado del mundo ficticio y los eventos narrados en la ficción son algo que puede describirse con proposiciones y, por lo tanto, la imaginación recreativa es imaginación proposicional y se asemeja de este modo a las creencias.⁵ El hecho de que la imaginación sea proposicional permite que pueda contribuir al razonamiento cotidiano,

⁵ Dentro de la imaginación proposicional, Currie distingue entre la imaginación que se asemeja a creencias (*belief-like imaginings*), y la imaginación que se asemeja a deseos (*desire-like imaginings*). Este trabajo no analizará las diferencias entre estos dos tipos de imaginación recreativa, ni examinará si es posible postular una contraparte del deseo en la imaginación. Para la caracterización de *desire-like imaginings* se puede consultar (Currie & Ravenscroft, 2002; Currie, 2002); para un argumento en contra de una contraparte del deseo en la imaginación se puede consultar (Kind, 2011).

que podamos llevar a cabo inferencias con aquello que imaginamos en la ficción, y que los conocimientos que los participantes poseen del mundo cotidiano interactúen con aquello que es verdad en la ficción. De este modo, al leer *Anna Karenina* puedo aprender algo de las problemáticas que enfrentaban las mujeres en la sociedad rusa del S. XIX, puedo también inferir que al saltar frente a un tren Anna sufrirá heridas de muerte, y puedo utilizar mis conocimientos sobre la historia de Rusia para comprender mejor el realismo de Tolstoi.

2. Los problemas de la experiencia imaginativa de la ficción

En esta sección expondré los principales problemas que se derivan de la experiencia imaginativa de la ficción como fue desarrollada en los párrafos anteriores. Primero presentaré los problemas a los que se enfrentan los espectadores que se derivan de la construcción del mundo ficticio como es caracterizado por las teorías de la ficción analizadas anteriormente. Dividiré los problemas de la ficción en dos tipos: problemas de la interpretación de las verdades ficticias (entendidas como las proposiciones que componen la descripción del mundo prescrito al ejercicio imaginativo del espectador), y problemas de la expresión (los cuales se refieren al modo en que están narrados los eventos de la narrativa ficticia). En segundo lugar presentaré los problemas que se derivan de la caracterización de la experiencia de la ficción como una imaginación recreativa.

2.1. Problemas de la ficción

Problemas de la prescripción

Como dijimos anteriormente, para que una obra narrativa sea de ficción, la audiencia debe reconocer la intención de prescribir un set de proposiciones a ser imaginadas y utilizadas en un juego de simulación. El set de proposiciones prescritas para ser imaginadas determina lo que es verdad en la ficción. De modo que este set construye un mundo propio de la narración de ficción en la que se da el juego de simulación. Precisamente por esta razón es que se notó que el ejercicio de imaginación de los espectadores en su experiencia de la ficción depende de un ejercicio interpretativo en el que el lector desentraña las proposiciones que componen el mundo ficticio y que determinan lo que es verdad en el mundo de la narración.

¿Cómo pueden los espectadores identificar qué es verdad en el mundo ficticio? A primera vista el mejor candidato consiste en recurrir a lo que está explícitamente afirmado en la narración como condición

necesaria y suficiente para que algo sea verdadero en la ficción. Parecería que la opción más sencilla para los espectadores sería permitir que sean las proposiciones encontradas en la narrativa las que guíen el ejercicio interpretativo y, por lo tanto, el juego de simulación. Y sin embargo esta propuesta es problemática por dos razones: la presencia explícita de las proposiciones en la narrativa no puede ser ni condición suficiente, ni condición necesaria para que una proposición sea verdadera en la ficción.

En primer lugar no podemos decir que la presencia explícita de una proposición en la narrativa es condición suficiente para que la proposición sea verdadera en la ficción, pues tenemos casos tanto de personajes como de narradores que no pueden ser considerados confiables. En el caso de las afirmaciones hechas por los personajes es importante recordar, como lo hace Davies, que tenemos casos de personajes ignorantes, personajes que intencionalmente mienten, y personajes irónicos que no esperan que lo que dicen sea tomado de manera literal. (Davies 2001, 51) Esta dificultad podría solucionarse si, en cambio, se tomaran en cuenta las afirmaciones hechas por los narradores para determinar la verdad en la ficción. Sin embargo, como Currie nota en su *Narratives and Narrators*, tenemos también casos de narradores múltiples, que en ocasiones cuentan historias contradictorias, y casos de narradores que no pueden ser considerados confiables. Más problemáticos son aquellos casos en los que lo que la narración prescribe contrasta directamente con lo establecido por el narrador, como nota también Currie. Este último caso es interesante por obras como *Lolita*, en donde Humbert Humbert, el narrador de la historia, constantemente implica que él fue simplemente una víctima de las insinuaciones de Lolita y que sus acciones fueron en realidad el resultado de la pérdida de su madre y Annabel, el amor de su infancia. Al contrario, el tono de la novela parece invitar a los espectadores a que miren a Humbert con desprecio.

En segundo lugar no podemos decir que la presencia explícita de la proposición es condición necesaria para que sea verdad en la ficción, pues tenemos casos de prescripciones implícitas en las que el espectador tiene que hacer las inferencias necesarias para comprender la narración. El espectador tiene que, por un lado, hacer inferencias sencillas respecto al funcionamiento del mundo ficticio para comprender la narración. Por ejemplo, se espera que el espectador infiera que, si los personajes son humanos, dependen de ciertas condiciones biológicas como comer, dormir, etc. Esto quiere decir que la narración deja fuera muchos supuestos implícitos de los que depende también la construcción del

mundo ficticio. Por otro lado, hay narrativas más complejas en las que se espera que el espectador sea capaz de inferir elementos clave de la narración sin la necesidad de una declaración explícita para poder darle sentido a la narrativa. Éste es el caso de ficciones como “Las Ménades” de Cortázar, en donde el narrador nunca cuenta explícitamente qué fue lo que sucedió a los músicos de la orquesta.

Sin embargo, precisamente porque se trata de una obra de ficción, parece que los espectadores no pueden simplemente depender de las inferencias que llevarían a cabo en la vida cotidiana para desentrañar aquello que es verdad en la ficción y que no está explícitamente afirmado en la narrativa. Incluso en narrativas ficticias realistas, podemos decir que el mundo ficticio difiere del real en aspectos importantes: los eventos narrados nunca ocurrieron, los personajes no existen, etc. Y este problema es más evidente aún en casos de ficciones no realistas, como la fantasía o la ciencia ficción.

Para resolver estos dos tipos de problemas, Currie propone la noción del narrador externo o autor-narrador.⁶ (Currie, 2012) Este narrador externo se refiere a la perspectiva que guía la narración, el tono y los elementos de los sucesos narrados que enfatiza. De este modo, el narrador externo se identifica con el punto de vista que guía la narración; y los espectadores sólo tienen acceso al mundo ficticio a través de esta perspectiva. Así, Currie afirma que la perspectiva se define como la actitud del autor-narrador frente al contenido de la narración. (Currie 2012, 51) El narrador externo puede, por lo tanto, desentrañarse a partir del tono y enfoque de la narrativa. Y el esfuerzo interpretativo para determinar qué es verdad en el mundo ficticio consiste en determinar qué es lo que este autor-narrador quiere transmitir.

Ahora bien, este autor-narrador no debe confundirse con el autor-de-hecho de la obra. Hacer referencia al autor-de-hecho introduce una

⁶ A pesar de que en este trabajo me concentro en la teoría de la ficción de Currie, la idea del narrador externo como figura que regula las prescripciones ficticias se encuentra presente de maneras distintas en las propuestas de otros autores. Por ejemplo, Walton favorece la idea de un autor aparente (en contraste con el autor de hecho) que regula la interpretación de los procesos de producción del arte (Walton 1987, 89). Jerrold Levinson, por su parte, propone un intencionalismo hipotético en el que las obras son interpretadas a partir de la reconstrucción de las intenciones más probables del autor a partir de sus elementos contextuales (Levinson, 1992). Lamarque y Olsen también distinguen entre puntos de vista internos y externos; los puntos de vista internos se refieren a la caracterización de los personajes, mientras que el punto de vista externo se refiere a la actitud del autor frente a los sucesos narrados, la cual determinará el tono de la narración (Lamarque & Olsen, 1994, 139-143).

serie de problemas respecto del alcance de la intención originaria. Currie, en cambio, se refiere al narrador externo como el autor-narrador que el espectador sería capaz de reconstruir a partir de las propiedades estéticas y estilísticas de la narración. Si volvemos al ejemplo de *Lolita*, parece que no es necesario el testimonio directo de Nabokov respecto de Humbert si atendemos al tono irónico de la narración que lo presenta como un personaje patético.

Lo que es importante notar en este punto es que existe una tensión importante entre el autor-de-hecho y el autor-narrador. El autor-narrador es algo que debe inferirse a partir de los elementos disponibles de la narrativa; y en este sentido debe decirse que el autor-narrador es un elemento interno de la obra de ficción. El autor-de-hecho, en cambio, parece ser difícil de inferir a partir de los elementos internos de la narrativa, y las verdaderas intenciones del artista parecen no estar al alcance de los participantes en el juego de simulación. Si los espectadores no tienen más remedio que recurrir al autor-narrador para dar sentido a la narrativa de ficción, nos encontramos con un problema tan infranqueable como el carácter elusivo de las intenciones reales del autor histórico. Dijimos que para poder dar sentido a la narrativa y desentrañar las verdades ficticias es necesario que el espectador identifique al narrador externo; sin embargo, también dijimos que para poder identificar al narrador externo es necesario identificar los elementos relevantes de la narrativa que nos den una visión razonable del autor-narrador. ¿No es esto un círculo vicioso?

Problemas de la expresión

Como vimos, Currie hereda de Walton la idea de que el mundo ficticio debe entenderse como un set de proposiciones prescritas a los participantes en el juego de simulación. Sin embargo, decir simplemente que la narrativa ficticia corresponde a un set de proposiciones que generan un mundo propio de la narración parece dejar de lado el hecho de que la narrativa ficticia no es objetiva. En la sección anterior introdujimos la noción del narrador externo como una propuesta de Currie para determinar qué es verdad en la ficción. De la misma manera, se dijo que este narrador externo se refiere a la perspectiva desde la que se narran los hechos, de tal manera que el punto de vista del narrador externo determina el foco, el ritmo y el estilo de la narración. Esto quiere decir que la narrativa ficticia no sólo prescribe un set de proposiciones que deberán ser imaginadas por los espectadores, sino que prescribe también un punto de vista que evalúa los sucesos narrados. La noción de

perspectiva explica el hecho de que la narración se concentre en ciertos personajes por encima de otros, y que acentúe ciertos elementos dentro de los sucesos narrados por encima de otros. Debe decirse, por lo tanto, que la perspectiva se refiere no sólo a los estados del mundo ficticio que son narrados, sino a una actitud del narrador externo frente a dichos sucesos.

Si es cierto que la perspectiva corresponde a la actitud frente a los sucesos ficticios que son narrados, cabe preguntarse cómo se encuentra manifestada en las prescripciones a imaginar. A pesar de que Currie enfatiza el carácter proposicional tanto de la imaginación recreativa como de las prescripciones ficticias, también reconoce que la perspectiva del narrador externo no es algo que se encuentre prescrito de manera proposicional en la narrativa de ficción. De esta manera, la perspectiva no es representada mediante proposiciones a imaginar, sino que es *expresada*. (Currie 2012, 86) Si el set de proposiciones prescritas corresponde al “qué” de la narración, la perspectiva expresada corresponde al “cómo”. Ambos elementos son dos caras de la misma moneda: no puede entenderse la narrativa de ciertos estados del mundo ficticio sin el punto de vista desde el que los eventos son narrados.

Ahora bien, de acuerdo a Currie, la perspectiva, por referirse al modo en el que las proposiciones ficticias son presentadas, es expresada y no representada. Pero si la perspectiva es expresada en la prescripción de las proposiciones, cabe preguntarse si la perspectiva misma puede reducirse a un nivel proposicional. Si Currie, en cambio, quiere argumentar que la perspectiva corresponde también al set de proposiciones prescritas que componen la narrativa de ficción, no queda completamente claro por qué dice que son expresadas y no representadas. Y esto, a su vez, oscurece el papel que jugaría la expresión del punto de vista dentro de su planteamiento de la ficción.

Por otro lado, sería posible también preguntarse si el punto de vista prescrito por la narrativa constituye un elemento distinto al mundo ficticio, o si el mundo ficticio que se nos presenta siempre está filtrado por los ojos del narrador externo.⁷ Si es así, ¿cómo pueden los espectadores determinar lo que es verdad en el mundo ficticio? ¿Qué relevancia tiene la noción de verdad en la ficción si sólo se tiene acceso a una narración parcial de los estados del mundo ficticio?

⁷ Lamarque y Olsen notan la aparente imposibilidad de objetividad en el mundo ficticio precisamente porque “en el caso de la ficción no hay espacio lógico entre ‘lo que es representado’ y ‘la forma en la que es representado’ o entre preguntas respecto al acceso y preguntas respecto a la existencia” (Lamarque & Olsen 1994, 151).

2.2. Problemas de la imaginación

La introducción de las nociones de perspectiva y expresión tienen consecuencias importantes para el ejercicio de la imaginación. Como vimos en la primera sección, Currie define la imaginación recreativa como el tipo de imaginación que permite al agente ponerse en el lugar de otro, de tal modo que la imaginación recreativa puede explicarse como la capacidad de cambio de perspectiva. Ahora bien, adoptar el tipo de perspectiva que requiere la obra de ficción implica adoptar la actitud que es expresada en la narración. De este modo, podemos decir que no es suficiente con considerar en la mente un set de proposiciones, sino que la participación en la obra de ficción requiere que los espectadores sean capaces de adoptar una actitud frente al contenido narrado. La primera sección refiere a la noción de “imaginar desde dentro” propuesta por Walton para caracterizar el juego de simulación; esta actividad imaginativa incluía respuestas cognitivas y afectivas por parte de la audiencia que se seguían de su interacción con el mundo ficticio. Si esto es así, cabe preguntarse cómo puede la imaginación proposicional explicar el tipo de actividad que requiere el juego de simulación. Podría decirse que una imaginación proposicional no puede distinguirse de un ejercicio de suposición que, si bien debe decirse que se trata también de un ejercicio de imaginación, no es el tipo de imaginación que parece tenerse en mente cuando se trata de la experiencia de una obra de ficción.

Por este motivo, Currie introduce en la discusión el término de *framework*. La perspectiva prescribe, junto con el set de proposiciones a imaginar, un conjunto de respuestas cognitivas, evaluativas y afectivas que permiten adoptar la postura expresada por la perspectiva. El *framework* se refiere a este conjunto de respuestas que la obra exige de sus espectadores. (Currie 2012, 86) Esto indica que la perspectiva juega un papel doble en la experiencia imaginativa de la ficción. Por un lado guía la narrativa, en tanto que determina las propiedades estéticas de la obra, por otro lado guía el juego de simulación de los espectadores, en tanto que prescribe y modela las respuestas cognitivas y afectivas frente al contenido de la narración. La narrativa de ficción, por lo tanto, no se entiende únicamente como la prescripción de ciertas proposiciones, sino como la prescripción de ciertas proposiciones y la prescripción de ciertas respuestas frente al contenido de la obra.

Si el *framework* se deriva de la perspectiva, y la perspectiva a su vez constituye la narrativa de ficción, todo parece indicar que las respuestas esperadas a la obra son inseparables de la obra misma. Esto

significa que tener una experiencia de la obra de ficción no consiste únicamente en considerar en la mente el set de proposiciones que componen el mundo ficticio, sino que consiste en adoptar la perspectiva propuesta por la obra, bajo la que se muestran los eventos ficticios, y responder a dichos sucesos como la perspectiva misma lo indica.

Sin embargo, con todo y que reconoce el papel de la perspectiva y de las respuestas prescritas por la obra, Currie afirma que es posible aceptar el contenido de la obra sin aceptar las respuestas prescritas por la misma. De este modo, parece haber, de acuerdo con Currie, una “asimetría entre el contenido de la historia y el *framework*; los *frameworks* parecen ser hasta cierto punto algo opcional, separable, o algo sobre lo que los lectores y espectadores estamos en una posición de autoridad – aunque quizá limitada. No tenemos una autoridad comparable respecto al contenido de la historia.” (Currie 2012, 120) Esto quiere decir que podemos encontrar casos en los que aceptamos el contenido de las obras, pero rechazamos la forma en la que está presentado y no respondemos como la obra lo pide.

Pero esto parece contradecir el papel central que juega la perspectiva en la narrativa de ficción. Si las repuestas prescritas son inseparables de la perspectiva, y la perspectiva es inseparable de la narrativa de ficción, parece que el rechazar el set de respuestas prescritas por la obra implicaría necesariamente rechazar la narrativa de ficción como tal. Quizá sería posible decir que podemos imaginarnos los sucesos narrados por el contenido de la historia. Pero lo que parece claro es que al rechazar las respuestas prescritas no podríamos decir que el ejercicio de la imaginación en la experiencia de la narrativa es un ejercicio recreativo. Precisamente por esta razón parece existir una tensión en la propuesta de Currie: por un lado, la imaginación proposicional permitiría separar el contenido de la obra de ficción de las respuestas prescritas, como afirma Currie; por otro lado, si se quiere mantener que la obra prescribe una perspectiva y, por lo tanto, un *framework*, el juego de simulación no podrá consistir simplemente en una imaginación proposicional.

3. El *embodied meaning* y la experiencia de la ficción

A continuación presentaré una exposición de la noción de *embodied meaning* propuesta por Arthur Danto. Me concentraré en el planteamiento que se encuentra en *The Transfiguration of the Commonplace*, ya que la lectura que presento busca rescatar a Danto del

fetichismo del vehículo⁸ en el que parece caer en textos como *The Abuse of Beauty* y *What Art is*.⁹ El objetivo es tratar de replantear y solucionar algunas de las dificultades que se identificaron en el apartado anterior. Lo que pretendo mostrar es que esta lectura puede ayudar a identificar el contexto ficticio para desentrañar las prescripciones de la obra y así reconocer las respuestas adecuadas a la narrativa de ficción.

En *The Transfiguration...*, Danto busca una definición del objeto artístico que no dependa de criterios perceptivos. Dadas las instancias más radicales de obras contemporáneas, en donde los espectadores se enfrentan a problemas de indiscernibilidad de los objetos artísticos y cotidianos, Danto busca la definición en las propiedades semánticas de las obras de arte. Así, propone dos condiciones necesarias para que un objeto sea una obra de arte: que el objeto trate sobre algo (*aboutness*), y que el objeto encarne su significado (*embodied meaning*). Con respecto a la primera condición debe decirse que los objetos de arte son siempre sobre algo, tienen un contenido, incluso cuando este contenido no pueda ser identificado a partir de una relación de semejanza. La segunda condición, sin embargo, requiere un análisis más detallado.

La característica principal de la obra de arte es que no es sólo un vehículo de significado, como lo podría hacer pensar la noción de *aboutness*. Si la obra de arte pudiera ser caracterizada simplemente como un vehículo de significado, no podríamos distinguir entre representaciones artísticas y otro tipo de representaciones. De manera que, si el *aboutness* nos permite distinguir a los objetos artísticos de los objetos cotidianos, el término *embodied meaning* busca caracterizar a la obra de arte en tanto que la distingue de otros tipos de representación.

⁸ John Dilworth acusa a Danto de caer en un fetichismo del vehículo en tanto que, dada la definición de la obra de arte desde sus propiedades semánticas, no es necesario mantener una referencia al objeto y a sus propiedades materiales dentro de la definición. Sería, por lo tanto, innecesario mantener una noción como la de *embodied meaning*, que apunta a una codependencia entre propiedades semánticas y propiedades estéticas de la obra (Dilworth, n.d).

⁹ En el prefacio de su *The Abuse of Beauty*, un libro dedicado al análisis de las propiedades pragmáticas (que se identifican con las propiedades estéticas), Danto admite que no está tan seguro de que éstas sean significativas en la configuración de la identidad de la obra (Danto 2003, xv-xvi). Por otro lado, en *What Art Is*, Danto concluye el último capítulo reafirmando que “Mucho del arte contemporáneo no es estético de ninguna manera, pero posee en su lugar el poder del significado y la posibilidad de la verdad, y depende de la interpretación que pone a éstos en juego” (Danto 2014, 155).

Cuando Danto presenta el *embodied meaning* como una condición necesaria de las representaciones artísticas, a lo que parece apuntar es a la relación esencial que existe entre el significado de la obra y las propiedades del objeto en el que se materializa. (Danto 1981, 146-148) En este sentido, podemos decir que la obra de arte, al contrario de otras representaciones, no posee significado, sino que lo encarna.

Lo que es importante señalar es que el énfasis del objeto no debe entenderse desde una estética de lo puro, en la que las propiedades materiales del objeto artístico son lo único relevante, tanto para la crítica como para la experiencia. El *embodied meaning* implica que la materialidad del objeto, sus propiedades estéticas¹⁰, están siempre supeditadas al significado. Existe, por lo tanto, una tensión constitutiva en el término propuesto por Danto, que refleja la tensión constitutiva en el objeto artístico. No puede abandonarse el contenido de la obra a favor de sus propiedades materiales, de manera que la obra no puede caracterizarse como pura sensibilidad; pero tampoco pueden abandonarse las propiedades estéticas del objeto, de manera que la obra no es tampoco significado puro.

Ahora bien, ¿qué es exactamente el significado que la obra encarna y por qué tiene una relación de codependencia respecto de sus propiedades materiales? Para Danto, la representación artística se distingue de otros modos de representación porque constituye un pronunciamiento respecto al contenido que presenta. (Danto 1981, 146) En este sentido, el norteamericano afirma que la obra de arte nos presenta no solamente el mundo, sino una forma de ver el mundo. (Danto 1981, 164) Cuando este planteamiento es aplicado a las obras de ficción, puede decirse que Danto enfatiza, como Currie, la relevancia de la perspectiva en la narrativa; de manera que la obra de ficción no presenta únicamente el relato de un estado del mundo ficticio, sino que presenta a los espectadores una forma de ver los sucesos que son narrados, una toma de postura respecto de ellos. ¿Cómo puede este planteamiento ayudarnos a replantear los problemas que presentamos antes?

Como dijimos al inicio de esta sección, para lograr una caracterización exitosa del objeto artístico Danto se concentra en lo que

¹⁰ Dados los objetivos de este trabajo no me detendré a examinar la relación entre propiedades materiales y propiedades estéticas de la obra, y los utilizaré como términos intercambiables. Vale la pena enfatizar, sin embargo, que la noción de propiedades estéticas como la utilizo se refiere al sentido más general de “estético”; es decir, llamo propiedades estéticas a aquéllas propiedades de la obra que son perceptibles.

llama las propiedades semánticas del objeto. Dichas propiedades semánticas implican que la obra de ficción no debe entenderse como un fenómeno a-histórico. Si bien la propuesta busca ser *trans-histórica*, Danto enfatiza que la obra no puede entenderse al margen de su contexto histórico, artístico y personal: son estos elementos los que constituyen su identidad. (Danto 1981, 111)

El planteamiento de Danto es importante para la recepción de la ficción precisamente en tanto que indica al espectador cuáles son los elementos necesarios para identificar al narrador externo, cuya perspectiva informa la obra. Dijimos que para poder dar sentido a la narrativa y desentrañar las verdades ficticias es necesario que el espectador identifique al narrador externo; sin embargo, también dijimos que para poder identificar al narrador externo es necesario identificar los elementos relevantes de la narrativa que nos den una visión razonable del autor-narrador. Para poder llevar a cabo este movimiento interpretativo, es de especial relevancia la noción de “identificación artística” que Danto propone también *The Transfiguration*. La identificación artística consiste en un movimiento de contextualización de la obra, de manera que es posible asignarle una identidad histórica que incluye no sólo factores históricos y artísticos, sino una ubicación dentro del resto de la obra del artista. Sin embargo, el objetivo último de este movimiento de identificación no es únicamente contextualizar la obra, sino identificar, a partir de su identidad contextual, las propiedades estéticas relevantes para su interpretación. (Danto 1981, 111-112)

Por lo tanto, la relevancia de la identificación artística radica en que ésta posibilita la reconstrucción del contexto ficticio. Este contexto ficticio se refiere a los elementos que deben ser tomados en cuenta para identificar la perspectiva, el narrador externo de la narrativa, y, por lo tanto, las verdades ficticias que componen la obra y guían la experiencia de la misma. El contexto ficticio se refiere a seis elementos a tomar en cuenta: 1) la distancia estética (es decir, la identificación de la obra como narrativa de *ficción*), 2) la intencionalidad del artista, 3) el contexto histórico y personal, 4) convenciones artísticas, 5) prescripciones ficticias, 6) cualidades estéticas. De este modo, no puede haber experiencia de la obra de ficción si el espectador no es capaz de llevar a cabo la identificación artística necesaria que permita la reconstrucción del contexto ficticio. Lo que vale la pena enfatizar es que, dado que estos elementos se encuentran, de una manera u otra, encarnados en la obra, la identificación artística no puede entenderse como algo externo a la experiencia misma de la obra. Cabe aquí también aclarar que esta

identificación artística no tiene por qué referir al autor-de-hecho. Como la identificación artística se lleva a cabo para comprender el sentido de la narrativa y para determinar cuáles son los elementos relevantes, el autor que se reconstruye sigue siendo el autor-narrador. No es necesario que la identificación artística logre reconstruir las intenciones del autor histórico, sino únicamente las intenciones que darían sentido a la narrativa de ficción.

Ahora bien, como dijimos, para Danto el *embodied meaning* no sólo es un vehículo de significado, sino que encarna un pronunciamiento respecto del mundo. Esta idea nos permite rescatar, nuevamente, la idea de perspectiva que Currie identifica como noción central para la obra de ficción, y nos permite replantear los problemas de la expresión. Pero también enfatiza la relación de codependencia entre perspectiva y propiedades estéticas, la cual es relevante no sólo para la expresión sino para las repuestas afectivas prescritas a la audiencia o el *framework*. Precisamente porque la obra de ficción se entiende como un significado encarnado, debe decirse que el contenido de la representación no puede separarse de la forma en la que es presentado. Esto apunta a que la perspectiva ficticia no puede reducirse a un set de proposiciones prescritas, sino que para poder llevar a cabo el ejercicio de cambio de enfoque que requiere la imaginación recreativa, es necesario atender a las propiedades estéticas en las que el set de proposiciones se materializa. La imaginación recreativa exige que los espectadores piensen en el mundo de una manera distinta al que la experiencia les presenta; y, por lo tanto, exige que los espectadores reaccionen conforme a esta nueva manera de ver el mundo. La imaginación recreativa implica necesariamente la noción de *framework* precisamente porque el sujeto de la actividad imaginativa debe responder afectivamente a la forma de ver el mundo que la perspectiva narrativa le presenta: debe llevar a cabo las evaluaciones pertinentes y responder con las emociones apropiadas. La noción de *embodied meaning* enfatiza que, contrario a lo que Currie piensa, el cómo de la narrativa de ficción no puede ser reducido a un contenido proposicional, sino que depende siempre de las propiedades estéticas que permiten la expresión de la perspectiva; y la expresión de la perspectiva implica el *framework* desde el que el espectador adopta una nueva forma de ver el mundo.

Currie acierta al reconocer que siempre hay una perspectiva que guía la narración, pero al mismo tiempo piensa que perspectiva y contenido pueden separarse. Como vimos en la segunda sección, Currie afirma que hay casos en los que los espectadores rechazan la perspectiva

y las respuestas prescritas, pero sin que esto implique que rechazan el contenido. Al contrario, el énfasis de Danto en la cualidad expresiva del *embodied meaning* nos hace pensar que la perspectiva es inseparable del contenido encarnado en la obra. Y, si esto es así, también implica que los espectadores no pueden rechazar las repuestas afectivas prescritas en la perspectiva sin rechazar la obra por completo. La cualidad expresiva del *embodied meaning* implica que el espectador es invitado a responder emocionalmente a la obra conforme la perspectiva lo prescribe. En el caso de *Lolita*, el espectador es invitado no únicamente a considerar el set de proposiciones de la obra, sino a responder con desprecio frente a Humbert. Si la obra de ficción es un pronunciamiento frente al mundo encarnado en ciertas propiedades estéticas, entonces rechazar el pronunciamiento implica rechazar la obra completa. Contrario a lo que piensa Currie, responder a *Lolita* sintiendo desprecio por Lolita y admiración por Humbert implicaría necesariamente rechazar la obra de Nabokov. Danto también añade a esto la importancia de la respuesta del espectador: el movimiento interpretativo de la perspectiva y la respuesta ante ésta forman parte de la colaboración entre audiencia y artista. (Danto 1981, 119) Si la obra de arte es una invitación a una forma de ver el mundo, aceptar la invitación implica responder al contenido de la obra como dicha forma de ver el mundo lo pide: llevar a cabo las evaluaciones pertinentes, responder emocionalmente como la perspectiva lo indica. Y el espectador ayuda a completar la obra precisamente en tanto que responde conforme a la perspectiva y comparte esta nueva forma de ver el mundo.

Finalmente, podemos aplicar esto al ejercicio imaginativo que lleva a cabo la audiencia para relacionarse con la obra de ficción. Si la obra no puede reducirse a un set de proposiciones, sino que incluye ciertas propiedades estéticas en las que la perspectiva es expresada, todo parece indicar que el ejercicio imaginativo no puede reducirse a un ejercicio proposicional. El ejercicio imaginativo incluye, por lo tanto, una serie de respuestas afectivas que coinciden con la perspectiva. Las respuestas afectivas se expresan en un ejercicio de la imaginación en la que el espectador evalúa los sucesos narrados y los personajes conforme lo prescribe la perspectiva, y en el que el espectador experimenta emociones que se derivan de dichas evaluaciones. El *embodied meaning* implica precisamente un ejercicio imaginativo que incluye respuestas evaluativas y emocionales al contenido de la obra porque implica aceptar la perspectiva que es expresada y que es inseparable del mundo de la obra.

Si bien es cierto que no puede decirse que el tipo de imaginación es empática respecto de los personajes, pues no se pide al espectador que responda emocionalmente siguiendo la perspectiva de todos los personajes, lo que sí puede decirse es que el tipo de imaginación relevante para el *embodied meaning* consiste en una imaginación empática que tiene como objeto la perspectiva, el pronunciamiento encarnado en la obra, y, por lo tanto, el autor-narrador que puede reconstruirse a partir de la reconstrucción del contexto ficticio. El espectador responde emocionalmente conforme lo pide el autor-narrador; y en este sentido puede decirse que la obra lo invita a que empatee con el autor-narrador por medio de la perspectiva.

Esta imaginación empática no tiene por qué traducirse en respuestas emocionales vívidas a lo largo de toda la experiencia de la narrativa de ficción, pero sí nos aleja de una imaginación únicamente proposicional. Más aún, si el planteamiento de Currie no es suficiente para distinguir la imaginación que se activa en la obra de ficción respecto de otros ejercicios imaginativos como la suposición, la inclusión definitiva de las propiedades estéticas de la obra y la expresión que abre la noción de *embodied meaning* sí permite distinguir claramente el juego de simulación que se lleva a cabo cuando se lee *Anna Karenina* de aquél que se exige en un experimento mental que encontramos en la filosofía. Cuando leo *Anna Karenina* respondo a la perspectiva de la obra: sufro por Anna, lloro su muerte. Al contrario, cuando considero en una clase de filosofía el dilema del tranvía no lloro al examinar si es moralmente permisible matar a una persona para salvar cinco, sino que llevo a cabo un ejercicio imaginativo en el que simplemente sopeso las implicaciones de cada una de las opciones.

Finalmente, lo más importante en una teoría de la ficción debe ser su capacidad para dar cuenta del lugar especial que juegan las narrativas ficticias en la vida de sus espectadores, un papel que no puede simplemente ser sustituido por cualquier juego de *make-believe*:

Lo que entonces resulta interesante y esencial en el arte es la espontánea capacidad de los artistas para hacernos ver su forma de ver el mundo: no el mundo como si el cuadro fuera una ventana, sino más bien como si nos dieran al mundo. Al final no vemos simplemente a esa mujer desnuda sentada en una roca como los mirones entrevén por una rendija. La vemos como es vista desde el amor, en virtud de una representación mágicamente encarnada en la obra. (Danto 1981, 294)

Bibliografía

- Currie, G. (1990). *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Currie, G. (2002). Desire in Imagination. In T. S. Gendler & J. Hawthorne (Eds.), *Conceivability and Possibility* (pp. 201–221). Oxford University Press.
- Currie, G. (2012). *Narratives and Narrators*. Oxford: Oxford University Press.
- Currie, G., & Ravenscroft, I. (2002). *Recreative Minds. Imagination in Philosophy and Psychology*. Oxford: Clarendon Press. Oxford.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace : a philosophy of art*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Danto, A. C. (2003). *The abuse of beauty: aesthetics and the concept of art*. Chicago: Open Court.
- Danto, A. C. (2014). *What Art Is*. New Haven: Yale University Press.
- Davies, D. (1996). *Fictional Truth and Fictional Authors*. British Journal of Aesthetics, 36, 43–55.
- Davies, D. (2001). Fiction. In B. Gaut & D. Lopes (Eds.), *The Routledge Companion to Aesthetics* (pp. 263–274). London: Routledge.
- Dilworth, J. (n.d.). *How to reform Danto's vehicle fetishism. Online Conference in Aesthetics. Arthur Danto's Transfiguration of the Commonplace 25 years later*. Retrieved from <http://artmind.typepad.com/onlineconference/2007/01/interpretation.html>
- Friend, S. (2008). *Imagining Fact and Fiction*. In *New Waves in Aesthetics*.
- Kind, A. (2011). *The Puzzle of Imaginative Desire*. Australasian Journal of Philosophy, 89(3), 421–439.
- Lamarque, P., & Olsen, S. H. (1994). *Truth, Fiction, and Literature*. Oxford: Oxford University Press.
- Levinson, J. (1992). Intention and Interpretation: A Last Look. In G. Iseminger (Ed.), *Intention and Interpretation* (pp. 221–256). Philadelphia: Temple University Press.
- Stecker, R. (2009). The nature of fiction. In S. Davies, K. M. Higgins, R. Hopkins, R. Stecker, & D. E. Cooper (Eds.), *A*

Companion to Aesthetics (pp. 275–278). Oxford: Wiley-Blackwell.

- Walton, K. (1990). *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press
- Walton, K. L. (1987). Products and Processes of Art. In B. Lang (Ed.), *The Concept of Style* (pp. 72–103). Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

Recibido el 10 de octubre de 2014; aceptado el 22 de mayo de 2015.