



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

CONVENCER CON HISTORIAS: LOS ELEMENTOS
DE LAS NARRACIONES
QUE CONFORMAN Y MODIFICAN
LA VISIÓN DEL MUNDO

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA

GEORGINA HEREDIA TREJO

ASESOR:

ALEJANDRO DE LA MORA OCHOA



MÉXICO, D.F.

2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi mamá, mi papá y mi hermano por absolutamente todo lo que me han dado, y en especial por confiar en mí y por apoyarme de formas pequeñas y enormes.

A mi asesor, el doctor Alejandro de la Mora, por guiarme a lo largo de este trabajo, y porque esta tesis no existiría sin sus clases de neuropsicología dentro de esta Facultad.

A la doctora Concepción Company, por la confianza y las mejores y más útiles enseñanzas dentro y fuera del aula.

A todos y cada uno de mis amigos.

A Antonio, أيوسو.

A quienes no tienen nada que ver con esta tesis pero tuvieron mucho que ver con ella.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por permitirme estudiar lo que quería estudiar.

Finalmente, agradezco a la DGAPA-UNAM la beca de titulación que me fue otorgada: Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM IN400612 “Medievalia, Sintaxis histórica de la lengua española”.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
1. EL CONCEPTO DE “VISIÓN DEL MUNDO”	8
1.1. Procesos constituyentes del conocimiento del mundo	9
1.2. Memoria y tipos de memoria	10
1.3 Marcos, guiones y esquemas	13
1.4. Modelos mentales.....	15
1.5. Modelos de situación.....	16
2. DISCURSO.....	19
2.1. Definición	19
2.2. Procesos de la comprensión del discurso	20
2.3. Discurso narrativo y su comprensión	22
2.4. Elementos lingüísticos de las narraciones.....	25
2.5. Características no verbales de las narraciones	27
3. RECEPTOR (LECTOR / OYENTE)	31
3.1. El cerebro durante la interpretación de discursos narrativos.....	31
3.1.1. <i>Las neuronas espejo</i>	31
3.1.2. <i>Procesamiento de las emociones</i>	34
3.1.3. <i>Procesamiento de la información abstracta</i>	36
3.2. La mente durante las narraciones	38
3.2.1. <i>Los efectos de los nexos en la comprensión del texto y del mundo</i>	39
3.2.2. <i>Las narraciones como mensajes normativos</i>	42
4. PROCESOS COGNOSCITIVOS POSTERIORES A LA RECEPCIÓN DE DISCURSOS NARRATIVOS	45
4.1 Algunos sesgos y su relación con las narraciones	46
4.2. Algunas heurísticas y su relación con las narraciones.....	47
4.3. Nexos en el tiempo.....	51
5. CONCLUSIONES.....	55
6. BIBLIOGRAFÍA	63

If we don't tell strange stories, when something strange happens we won't believe it.

SHANNON HALE

The plural of 'anecdote' is not 'data'.

ROGER BRINNER

The storytelling mind is allergic to uncertainty, randomness, and coincidence. It is addicted to meaning.

JONATHAN GOTTSCHALL

INTRODUCCIÓN

Los estudiosos de la literatura, la lingüística, la antropología, la sociología (y prácticamente cualquier disciplina que estudie al ser humano) han buscado comprender y analizar el fenómeno de la transmisión de historias, una actividad exclusivamente humana con un gran número de implicaciones socioculturales.

Se sabe que las narraciones tienen funciones importantes en las sociedades y en las personas, como transmitir información cultural, almacenar la memoria mítica y/o histórica, convencer o disuadir a los oyentes de un punto, o establecer autoridad y un sentido de pertenencia (como en el caso del chisme), entre muchos otros.

Sin embargo, se habla en menor medida de la manera precisa en la que estos efectos tienen lugar a nivel individual en los seres humanos. Esto es, se entiende que las narraciones funcionan, pero no está muy claro *cómo* lo hacen.

Así, el objetivo de esta tesis, resultado de una investigación bibliohemerográfica, es mostrar que las narraciones, aun si son cotidianas y breves, tienen una capacidad nada irrelevante para modificar la visión del mundo de las personas que las leen o escuchan, además de explicar, a nivel psicolingüístico, por qué suceden estos procesos y cuáles son.

Cualquier usuario del lenguaje puede identificar una historia típica—como los cuentos de hadas que estudió Vladimir Propp en su *Morfología del cuento*—, con un protagonista y un problema que debe solucionar a pesar de varios obstáculos. Sin embargo, es útil, además de poder identificarlas, tener en cuenta cierta información importante como, por ejemplo, que una narración se puede encontrar en una sola frase, o que el cerebro procesa un párrafo con muchos “porque” de la misma manera que una narración, aunque este no hable de una saga del héroe; que los testimonios de los comerciales, los ejemplos que se dan para explicar temas complejos y los chismes o las noticias tienen la misma capacidad de

cambiar la visión del mundo que las historias expresamente didácticas, como las telenovelas, las parábolas evangélicas o las fábulas, entre otras.

Identificar y encontrar estas narraciones de la vida cotidiana permite al usuario del lenguaje mostrarse menos indefenso ante unos medios de comunicación conscientes del poder de la narración de sucesos y, que por lo tanto, dominan el arte de convencer con historias. A medida que un lector / oyente comprende la manera en la que funciona su cerebro en la presencia de historias—es decir, que puede notar estos procesos mientras suceden y después de que ocurren—es capaz de “introducirse” en ellos para evitar que intereses ajenos modifiquen su visión del mundo.

Así, el presente trabajo intenta responder a la pregunta siguiente: ¿qué elementos y procesos posibilitan que las narraciones modifiquen de manera tan efectiva la visión del mundo de los usuarios del lenguaje? Para responderla, es necesario explicar qué abarca el concepto de visión del mundo, qué conforma un discurso narrativo, qué sucede en el cerebro cuando se lee o escucha una narración, y qué efectos tiene una historia en la psique y en la cognición a lo largo del tiempo de vida de una persona.

Por lo tanto, en el capítulo 1 expongo algunas definiciones del concepto de “visión del mundo”, así como los procesos cognoscitivos que permiten su existencia. En consecuencia, es fundamental hablar de la memoria, la importancia de los marcos, los guiones, los esquemas y los modelos mentales, entre ellos, los modelos de situación, pues son la base del tema.

Una vez que se comprende que nuestra percepción de la realidad es, de hecho, la percepción de una representación o modelo de esta, en el capítulo 2 otorgo una definición de narración, y describo aquello que distingue a los discursos narrativos (los nexos causales, las características no verbales) y cuál es la fascinante relación entre la comprensión del discurso y la comprensión del mundo.

Asimismo, es necesario ahondar en los procesos cognoscitivos que ocurren cuando un lector / oyente se encuentra con un discurso narrativo, el tema del

capítulo 3. En él, explico el papel fundamental de distintas estructuras del cerebro en la interpretación y recuerdo de narraciones, así como en el procesamiento de las emociones, del lenguaje concreto y de los nexos causales.

Sin embargo, una explicación de cómo las narraciones modifican la cosmovisión no estaría completa sin referir los procesos cognoscitivos posteriores a la recepción de una historia, pues existen ciertos procedimientos psíquicos que promueven la modificación de la visión del mundo, y su subsecuente integración de narraciones a la misma. Estos son, a grandes rasgos, los sesgos y las heurísticas, cogniciones simplificadas que permiten solucionar problemas pero que impiden acercarnos por completo a la realidad en bruto, y serán materia del capítulo 4.

En resumen, es imposible entender que las narraciones modifican la visión del mundo sin tener claros ciertos procesos de la cognición humana, y del lenguaje mismo, que la psicolingüística se ha encargado de resaltar y explicar, mismos que he retomado y expandido a lo largo de este trabajo para describir a profundidad cómo los seres humanos nunca somos los mismos antes y después de una historia, por breve y cotidiana que sea.

1. EL CONCEPTO DE “VISIÓN DEL MUNDO”

Cada disciplina que ha estudiado el problema de cómo nos relacionamos con la realidad ha definido de manera distinta el concepto de “visión del mundo”, Así, la filosofía, la antropología, la psicología cognoscitiva y la lingüística, entre otras, han intentado explicar la noción de que en el cerebro existe “algo” que contiene la totalidad de la información que hemos abstraído sobre aquello externo a nosotros (es decir, el mundo) y que, a su vez, nos permite relacionarnos con él y comprenderlo.

Un intento por definir el “conocimiento del mundo”, como también se ha llamado a este concepto, es realizado a partir de la lingüística cultural, que es la aplicación de la lingüística cognoscitiva al lenguaje y la cultura. Palmer lo define como:

“la orientación cognitiva fundamental de una sociedad, un subgrupo o incluso un individuo [...] *incluye modelos cognitivos convencionales* sobre personas, espíritus y cosas del mundo, y sobre secuencias de acciones y acontecimientos; *acoge escenarios y situaciones sociales*, junto con sus valores afectivos, contingencias y estados sensibles. Engloba también la *estructuración metafórica y metonímica del pensamiento* [...] abarca los valores y actitudes, así como la configuración cultural” (Palmer 2000:144) (el resaltado es mío).

Gracias a la amplitud de esta definición se puede observar que el conocimiento del mundo está conformado por distintos componentes que se conjugan para crear un sistema de datos que afectan la percepción de las “cosas del mundo”. Aunque la cita anterior abarca los temas que desarrollaré posteriormente (correspondientes a los fragmentos resaltados), para los fines de este trabajo resulta más útil plantear una definición sucinta del concepto, como la siguiente:

El conocimiento del mundo es el conjunto de información sobre la realidad (es decir, sobre todo lo que existe) que almacenamos en la memoria con base en las experiencias vividas (*DTCELE* en línea s.v. *conocimiento del mundo*). Y—añado, retomando una parte de la definición de Palmer—que funge como un filtro

(“orientación cognitiva”) hacia el resto de la información que se va adquiriendo y almacenando con el paso del tiempo.

En esta definición, “experiencias vividas” remite también, como es natural, a aquello que se aprende aun indirectamente pues, en cierto sentido, la adquisición de una lección a través de la observación, o de una narración leída o escuchada, también es una experiencia vivida. Por ende, el concepto de visión del mundo ha gozado de gran atención (y debate) en los estudios psicolingüísticos.

Si bien la psicolingüística se enfoca, al hablar de conocimiento del mundo, en el saber que los interlocutores de un discurso deben compartir con el fin de comprender y otorgarle coherencia a este (es decir, el contexto, tanto de la situación comunicativa como del mensaje que se está transmitiendo), para los fines de este trabajo tomaré la definición más amplia que se refiere a un conjunto de información con el que nos acercamos a todo lo que existe, no solo el contexto del discurso.

1.1. Procesos constituyentes del conocimiento del mundo

Como se ha visto, el conocimiento del mundo no es un objeto como una silla o como un libro, sino que es el resultado de un conjunto de procesos y de relaciones entre ellos que están sucediendo a nivel cognoscitivo a lo largo del tiempo.

Así, se pueden extraer un número de constituyentes o elementos del mismo, que describiré con mayor detalle a lo largo de los capítulos siguientes. Estos son la percepción, la atención, los marcos, esquemas y guiones, la memoria y los modelos mentales, incluyendo los modelos de situación, entre otros.

El conocimiento del mundo, sobre todo, es *conocimiento*, información. Por lo tanto, el primer paso necesario para hablar de este es la obtención de información, que se lleva a cabo a través de la atención (la capacidad de seleccionar parte de los datos disponibles en el ambiente para procesarla posteriormente (Eysenck 2000:291)) y la percepción, o el proceso de interpretar, organizar e identificar información sensorial y transformarla en experiencias de objetos, eventos, sonidos, etc. (Roth 1986 en Eysenck :259).

Una vez que se ha puesto atención en cierta información y después de que ha sido percibida o convertida en experiencia, pasa a la memoria, donde es susceptible de varios procesos que explicaré más adelante, y comienza a formar parte de la “orientación cognitiva” que filtra la realidad de nuevo. Como se puede ver, se trata de un ciclo: la información se percibe, se almacena en la memoria, conforma actitudes y opiniones que, a su vez, orientan la posterior interpretación y percepción de nueva información.

Para entender mejor la relación entre los recuerdos y el conocimiento del mundo, es necesario explicar qué es la memoria, y en qué consisten los diversos sistemas y procesos que abarca.

1.2. Memoria y tipos de memoria

Si no poseyéramos la capacidad de recordar la información que percibimos, el aprendizaje sería completamente imposible, y por lo tanto, careceríamos de lo que se necesita para cualquier tipo de comprensión, pues no habría forma de ir generando una base de conocimiento sobre la cual se pudiera añadir información cada vez más detallada o especializada sobre determinado tema.

Para comenzar a hablar de la memoria hay que decir que, en realidad, se trata de un conjunto de sistemas que procesan diversos tipos de información durante intervalos variables de tiempo, y que funcionan con diferentes grados de independencia (Rains 2004:245). Con la finalidad de dar un panorama general de los “tipos” de memoria que existen, es importante dejar claro que estos sistemas se pueden clasificar con respecto a lo que es recordado; cuánto es recordado y durante cuánto tiempo; y cuáles son los procesos que participan en recordar. Estas tres dimensiones de categorización de los sistemas de memoria nos dan pistas para entender de qué depende que una pieza de información pase a formar parte de nuestra manera de ver la realidad.

En términos de lo que es recordado, los sistemas de memoria se dividen para su estudio en memoria episódica y semántica; y en explícita e implícita. Como se verá más adelante con mayor profundidad, la memoria episódica es el recuerdo de

experiencias específicas (nuestra última fiesta de cumpleaños), mientras que la semántica es el conjunto de información general no asociada con un recuerdo en particular (el Sol es una estrella). La memoria explícita, que incluye a las dos previas, es aquello que sabemos que recordamos, como el título de un libro, mientras que la implícita es el recuerdo no consciente de eventos pasados, que se manifiesta en la conducta o en las habilidades motoras o cognoscitivas, como andar en bicicleta (Rains 2004:245).

Si se categoriza la memoria en términos de cuánto es recordado y durante cuánto tiempo, tenemos las memorias sensoriales, la memoria a corto y largo plazo, la memoria de trabajo y la memoria reciente, que explicaré a continuación:

Dentro de las memorias sensoriales se encuentran la icónica (encargada de retener representaciones visuales) y la ecoica (que contribuye al recuerdo de los sonidos). Por su parte, la memoria a corto plazo dura solo unos cuantos segundos mientras que la de largo plazo mantiene la información durante varios años o toda una vida. La memoria de trabajo, en cambio, existe para que una actividad en curso se pueda seguir llevando a cabo, por lo que su contenido nunca es el mismo. Por último, la memoria reciente almacena información durante un poco más de tiempo que la de corto plazo pero no tanto como la de largo plazo, por lo que también es llamada “memoria de duración intermedia” (Rains 2004:246-248).

Por otra parte, la última dimensión de la memoria concierne a los procesos que participan en el recuerdo, los cuales están divididos en tres subprocesos: la codificación (cuando se forma una representación del contenido de un estímulo), el almacenamiento (la adherencia de la información al cerebro) y la recuperación (la capacidad de acceder al material almacenado).

Ahora bien, a pesar de que todos los sistemas de memoria tienen una influencia importante en la manera en la que se codifica la cosmovisión, aquellos que trataré con más profundidad, por estar más relacionados con los procesos de la recepción de una narración y su influencia en el conocimiento del mundo, son el de la memoria episódica y el de la memoria semántica.

Ambos sistemas tienen características comunes, como establece Tulving (1972:385): los dos reciben información, ambos retienen algunos aspectos de esta, y los dos transmiten los datos a otros sistemas, como, por ejemplo, los encargados de modificar el comportamiento.

La memoria episódica, como ya mencioné, es aquella encargada de almacenar experiencias personales—autobiográficas—, y tanto los eventos como el contexto de situaciones que ocurrieron en un tiempo y un espacio particular.

Por su parte, la memoria semántica guarda información general que ha dejado de estar vinculada a una experiencia específica, y permite recuperar información que no fue almacenada en esta memoria directamente, sino a través del procesamiento de las percepciones por medio de otros sistemas de memoria (Rains 2004:386). Esta última es en la que se “encuentra” el conocimiento del mundo: se trata de información sobre el estado de las cosas que ha dejado de estar vinculada a eventos de la vida de la persona (Rains 2004:245), como saber que Londres está en Inglaterra o que los delfines son mamíferos.

Es importante tener presente esta distinción, pues ayuda a explicar cómo se configura la visión del mundo en la vida cotidiana. Cuando hemos escuchado o leído recientemente alguna información, es alta la disponibilidad del recuerdo del evento o experiencia específica. Si aprendimos que el MIT es la mejor universidad del mundo¹ y al día siguiente alguien nos pregunta la fuente, podemos responder con facilidad que lo hallamos en cierta página de Internet, por ejemplo. Sin embargo, como el recuerdo de la fuente ocuparía mucho espacio en la memoria, con el paso del tiempo esa información se va olvidando y solo permanecen los datos en sí. Este olvido de la fuente marca la consolidación del recuerdo en la memoria semántica, y por lo tanto, en el conjunto de información que se ha llamado “conocimiento del mundo”.

La memoria, sin embargo, es todo menos estática, pues se ve influida y alterada por la información nueva que recibimos y también por la manera en la que

¹ A la fecha de este escrito

organizamos el conocimiento. Con frecuencia ajustamos el recuerdo de un evento a como creemos que debió haber sucedido porque concuerda con nuestras ideas, y no con la forma en que realmente ocurrió. Esto se explica mejor con los conceptos de marcos, guiones y esquemas.

1.3 Marcos, guiones y esquemas

Si podemos abstraer sentido y significado del continuum de la realidad, es gracias a que hemos sido capaces de organizar, de alguna manera, la inmensa cantidad de información que percibimos día con día. Esta información está organizada en “trozos”, mejor conocidos como “marcos de conocimiento”, también llamados esquemas, modelos, guiones o prototipos.

Si bien hay diferencias reales entre tales nomenclaturas (sobre todo porque vienen de distintas disciplinas y de diferentes épocas), lo que tienen en común es su función: sirven para generar una abstracción—es decir, el *quid*, lo que en inglés se llama *gist*, de una situación—que resulta más simple que el sistema que intenta explicar. Esta conceptualización ayuda a organizar los conocimientos, pero sobre todo, a comprender ese sistema más complejo (en este caso, la realidad) como si fuera una maqueta, a escala, de una ciudad.

Esta abstracción generada es no solo útil sino también necesaria para facilitar la comunicación, pues implica una selección y exclusión de información, lo que ocasiona que esta se comprima. Asimismo, este nivel abstracto de comprensión permite que ciertos principios o situaciones se generalicen, lo que da pie a su universalización (Mar y Oatley 2008:177).

Lo anterior nos recuerda, sin duda, el concepto de prototipo lingüístico, definido como el miembro de una categoría reconocido como el más representativo (Luna, Vigueras y Báez 2005:s.v. *prototipo*). Así, el prototipo de fruta es “manzana” porque se ha consolidado como el miembro más representativo de la categoría “fruta” entre los hablantes. Como veremos con más detalle, la gente piensa con mucha mayor facilidad en términos de prototipos que en ejemplares específicos.

Para comenzar a explicar tales conceptos, se puede decir que los marcos (*frames*) han sido definidos como estructuras que codifican conocimiento sobre situaciones y objetos estereotipados, de manera muy similar a los guiones, de los que se hablará más abajo. Sin embargo, en lo que difieren los marcos de los guiones y los esquemas es en que los marcos establecen jerarquías de conceptos y sus roles, pues poseen huecos (*slots*) que solo pueden ser ocupados con cierta información de un tipo específico. Como esos espacios necesitan estar llenos, en caso de que falten datos serán llenados por “asignaciones estándar” (Brewer y Nakamura 1984:26), lo que explica por qué los usuarios del lenguaje inventan o fabulan la manera en la que algo sucedió.

Por otra parte, los marcos y los guiones tienen en común que ambos organizan el conocimiento en torno a las expectativas que poseemos de las situaciones. Estas expectativas se han generado a lo largo del tiempo por la participación de los usuarios del lenguaje en eventos habituales, como asistir a una clase, o tomar el metro. Además, la observación de lo que ocurre durante tales eventos crea también este tipo de abstracciones.

Los guiones, por otro lado, son representaciones mentales, almacenadas en la memoria episódica, de “cursos de acción” de situaciones recurrentes (Belinchón, Igoa y Rivière 1992:476). O, dicho de otro modo, “representaciones de secuencias simples de eventos estereotipados” según Kintsch y Mannes (1987:2).

Al igual que los marcos, los guiones son útiles para predecir aquello que ocurrirá en determinada situación pero, sobre todo, para comprenderla. Sin embargo, no son lo único que se requiere para extraer sentido y coherencia de una situación, como se explicará en capítulos siguientes.

Por su parte, los esquemas en la mente son el equivalente al prototipo (no lingüístico, sino a nivel de imágenes) de una situación, o de un objeto. Los esquemas, propuestos inicialmente por Bartlett (1932), son estructuras de conocimiento que ayudan a comprender cómo la información antigua interactúa—en la percepción, el lenguaje, el pensamiento y la memoria—con aquella de más reciente adquisición (Brewer y Nakamura 1984:2).

Para ilustrar este concepto, se puede pensar que el esquema de “casa” es el de una construcción con techo (entre otros elementos, claro está). Por lo tanto, cuando en un experimento con videocámaras (Brewer y Nakamura 1984:27) un grupo de personas entró a una casa y al salir se les preguntó de qué material era el techo, otorgaron la respuesta (prototípica) de que este estaba hecho de cemento, aun si a través de las grabaciones se demuestra que los sujetos nunca voltearon hacia arriba para ver que, en realidad, la casa carecía de techo. Lo anterior sucede porque el cerebro “completa” nuestras percepciones incompletas con conocimiento de anterior percepción, basado en otras casas que hemos visto, que ha sido guardado en nuestra memoria.

Tanto los marcos como los guiones y los esquemas son igualmente importantes para comprender el concepto de conocimiento del mundo. Sin embargo, para este trabajo hablaré predominantemente de los esquemas como fueron definidos en este capítulo, con el fin de enriquecer esa definición con el concepto de los modelos mentales, el tema del siguiente subcapítulo.

1.4. Modelos mentales

Si bien los esquemas y los modelos se llegan a confundir entre sí, en realidad son más diferentes de lo que parece a simple vista, pues cada uno tiene funciones específicas, a pesar de que ambos son estructuras cognoscitivas muy similares.

Un modelo mental es una simulación cognoscitiva de la realidad externa, una representación interna del mundo exterior. Phillip Johnson-Laird (1980:98), uno de los primeros en aplicar esta teoría a la comprensión del discurso, establece que la estructura de los modelos no es arbitraria, sino que estos “presentan un número arbitrario de elementos que denotan miembros ejemplares del conjunto”², es decir, que existe una especie de correlación entre los componentes del modelo y las partes de aquello que simula. Además, el mismo autor señala que el verdadero contexto de una conversación consiste en los modelos que puedan mantener los

² Todas las traducciones son mías.

interlocutores sobre la misma (Phillip Johnson-Laird 1980:106). Ahora se sabe que los modelos mentales pueden ser contruidos a partir de la percepción, la imaginación o la comprensión del discurso por igual.

Tanto los marcos como los guiones, los esquemas y los modelos mentales son creados por la mente en un afán de igualar la forma en la que funciona el mundo externo, como si de una versión a escala se tratara. No obstante, como cualquier imitación, tienen diferencias importantes con respecto al original y, por lo tanto, son susceptibles de tener fallas y carencias que pueden terminar mermando la función para la que se crearon. En consecuencia, resulta fundamental explicar los modelos de situación, un tipo de modelos que sobresalen cuando del conocimiento del mundo se trata.

1.5. Modelos de situación

Como se puede deducir hasta ahora, difícilmente percibimos las situaciones tal y como son, pues es necesario que haya una especie de intermediario entre la realidad en bruto y nuestra capacidad para comprenderlo. Es ahí donde entran los modelos de situación, definidos por Van Dijk (1993:41) como las representaciones mentales que construyen los usuarios del lenguaje al comprender un texto cuando imaginan los referentes del mismo, esto es, los personajes, eventos o estados a los que se refiere. Estos modelos se cimientan con base en otros previamente contruidos, ya sea a través del recuerdo de una experiencia directa (una vivencia de primera mano) o el de una experiencia indirecta (la interpretación de un discurso).

Los modelos de situación incorporan el conocimiento relevante sobre las situaciones. Al igual que los esquemas, los marcos y los guiones, los modelos de situación se almacenan en la “memoria social” (es decir, se transmiten por medio de la cultura), de donde se parte para estandarizar los eventos más frecuentes. Algunos modelos son mucho más abstractos que otros, pues a medida que una situación o un evento ocurra con mayor frecuencia en una sociedad, más estandarizado estará (Van Dijk 1993) (por ejemplo, ir al cine, o a un restaurante).

Mientras más estandarizado sea un modelo, más abstracto resultará, y al contrario: un evento poco común necesita ser explicado con mayor detalle para volverse más concreto y poderse comprender.

Los modelos de situación surgen para un individuo cuando este extrae una generalización de un lugar o una circunstancia específica y la almacena en su memoria episódica, de donde los puede extraer una vez más para llevar a cabo otro tipo de procesos, como el de la actualización, por ejemplo.

Sin embargo, los modelos de situación solo se extraen y se almacenan cuando los lectores / oyentes consideran que sus contenidos tienen sentido, es decir, cuando son coherentes. Para Van Dijk (1993:43), si los hechos descritos en un discurso se encuentran relacionados entre sí y tienen sentido en un modelo o en dicha generalización, entonces dan coherencia a las frases de este discurso, pues la coherencia de un texto es, en parte, un reflejo de la coherencia que manifiesten los eventos y situaciones a los que hace referencia. Una situación debe ser “lógica” y concordar con la vida real para que, con el tiempo, las partes que no son tan comunes no sean “ocupadas” por los prototipos (como se explicó en §1.3) y se mantenga inalterada la información; las descripciones discursivas de esas situaciones también deben tener sentido para ser comprendidas e incluidas en la visión del mundo.

Asimismo, si los hablantes no tuvieran almacenados modelos de situación en la memoria, no sería posible hacer implicaciones o presupuestos al interpretar un discurso. Sin embargo, cada lector / oyente construye una interpretación ligeramente diferente de cada texto, pues cada individuo posee distintas opiniones, mismas que han surgido de sus modelos particulares construidos a partir de sus experiencias únicas (Van Dijk 1993:43).

El mismo autor (Van Dijk 1993:51) afirma:

la ‘comprensión del discurso’ se halla íntimamente relacionada con la ‘comprensión del mundo’. Sin embargo, todavía no tenemos un correlato cognoscitivo de este ‘mundo’ y como consecuencia, hemos introducido la noción de modelo de situación.

Por ello, en este trabajo hago énfasis en los modelos de situación y en su capacidad para vincular dos procesos de comprensión: la de las situaciones de la vida cotidiana y la de los textos o discursos a los que estamos expuestos como usuarios del lenguaje. Como establecen Speer, Zacks y Reynolds (2007:453), las regiones del cerebro implicadas en la comprensión de la lectura y en la segmentación de eventos se hallan involucradas en el proceso de actualización de los modelos de situación del lector / oyente.

En resumen, el conocimiento del mundo comienza con los procesos más básicos de percepción y atención a la realidad, cuya información se almacena en la memoria y es posteriormente organizada en esquemas y modelos mentales que representan el mundo, de manera que se le pueda abstraer un sentido que, sin todos estos procesos cognoscitivos, simplemente no sería posible.

Y, así, retomando la cita de Van Dijk en la que se equiparan la comprensión del mundo y la del discurso, en capítulos siguientes abordaré la interpretación del discurso para seguir dando pistas sobre los procesos encargados de la comprensión del mundo y, fundamentalmente, para entender cómo influye el lenguaje en la visión de un mundo, una noción tan abstracta que difícilmente se puede explicar con las palabras que conforman el lenguaje.

2. DISCURSO

Para entender los procesos de comprensión de las narraciones en específico (las cuales se consolidan como tales gracias a elementos lingüísticos y elementos no verbales), es importante conocer qué es el discurso y cómo se interpreta, pues aunque existen narraciones que se transmiten por medios no lingüísticos (como algunas secuencias de imágenes, por ejemplo), las prototípicas son las que se comunican a través del lenguaje.

2.1. Definición

El discurso es el lenguaje en la comunicación. Está conformado, a grandes rasgos, por series coordinadas de oraciones relacionadas, tanto internamente entre sí, como con marcos compartidos de conocimiento sobre el mundo (Belinchón, Igoa y Rivière 1992:472).

Esto significa que prácticamente cualquier conjunto de oraciones relacionadas en un acto comunicativo forma parte de un discurso, y que puede ser tanto escrito y leído como hablado y escuchado, caso en el que también se ven involucrados los gestos, el tono de voz y el “lenguaje corporal” de quien habla, lo cual incluye, claro está, cierta interacción con el mundo (como señalar objetos, por ejemplo).

Sin embargo, no hay ninguna razón por la que una sola palabra no pueda ser considerada un discurso, pues lo central a cualquier tipo de discurso es la intención comunicativa con la que el hablante lo produce, esto es, la finalidad o la meta que quiere conseguir al hacerlo, misma que establece las pautas para la forma en la que este será producido.

Para hablar en términos psicolingüísticos de este proceso de producción, hay que resaltar que los mismos autores (Belinchón, Igoa y Rivière 1992:634) definen “producir discurso” como:

“el conjunto de representaciones (semánticas, pragmáticas y gramaticales) y de procesos (cognoscitivos y lingüísticos) que subyacen a la planificación y emisión de

series coordinadas de enunciados lingüísticos o textos, con propósitos comunicativos, en un contexto conversacional”.

Como se puede ver en ambas definiciones, tanto la comprensión como la producción del discurso son actividades que si bien no podrían existir si no fuera por el lenguaje, este es solo uno de sus elementos, pues funciona en conjunto con procesos cognoscitivos fuertemente relacionados con el conocimiento del mundo y los marcos, esquemas, guiones y modelos que tenemos sobre ese conocimiento.

A continuación explicaré con más detalle cómo se comprende un discurso pues, como se vio arriba, es paralelo a comprender, y a crear, la visión del mundo.

2.2. Procesos de la comprensión del discurso

En general, el conjunto de procesos que dan como resultado la comprensión de un discurso dependen de ciertos procedimientos cognoscitivos: la memoria, la percepción, la consideración del contexto y la totalidad del conocimiento a partir del cual se descifra el mensaje de un discurso, pues no todo el significado contenido en un mensaje se encuentra explícito, sino que se generan inferencias que dotan a las palabras de un sentido coherente con la situación comunicativa.

Estas inferencias son deducciones que lleva a cabo el lector / oyente al momento de interpretar un enunciado, basándose en el contexto interno de un discurso (y también del contexto físico en el que se lleve a cabo un acto comunicativo, o del contexto cultural) para extraer la información o significado implícito del mensaje. *Grosso modo*, hay dos tipos de inferencias, las semánticas y las pragmáticas. Estas últimas son las que activan los marcos de conocimiento y los modelos de situación de las interacciones sociales y contribuyen a que el lector / oyente intente “adivinar” o comprender de la mejor manera la intención comunicativa del hablante.

Así, como dicen Belinchón, Igoa y Rivière (1992:471), “cualquier unidad del discurso se deriva de un compromiso entre lo tácito y lo explícito”, esto es, el papel del receptor resulta todo menos pasivo al exponerse a un discurso, pues escuchar o

leer las palabras del discurso inicia una secuencia de procesos de interpretación que involucran la activación de muchos otros procesos cognoscitivos que aparentemente no están relacionados con ello, como los atajos heurísticos (§4.2) y la recuperación de recuerdos y emociones (§3.1.2).

Así, crear una representación simplificada (o modelo) de un estado de las cosas descrito en un texto es indispensable para la comprensión de un discurso. Por lo tanto, un modelo de situación, como fue definido arriba, es la representación mental de un evento en específico (Zwaan y Radvansky 1998:162).

Asimismo, la comprensión del discurso se lleva a cabo, en líneas generales, a través de esos modelos de situación. Según Van Dijk (1993:41) “si los usuarios del lenguaje pueden construir un modelo satisfactorio del discurso, decimos que han comprendido el texto”. De esta forma, mientras se lee o se escucha un texto, el lector /oyente va creando imágenes (altamente visuales) sobre lo que va percibiendo, es decir, se *imagina* eventos u objetos.

Estas representaciones mentales o modelos se construyen conforme se aprende sobre el mundo y, al mismo tiempo, sin ellas no se podría adquirir información nueva, pues el conocimiento sobre un tema ayuda a la comprensión más profunda del mismo, como si se tratara de ladrillos en la base de una construcción. Esto se puede observar si se piensa que los expertos en un tema recuerdan las sutilezas de alguna nueva información mejor que los principiantes porque los primeros han desarrollado modelos de situación relevantes a los que pueden acceder desde la memoria a largo plazo, a diferencia de los últimos, para quienes comprender la información más básica sobre algo requiere de toda su atención y de decenas de ejemplos.

Retomando a Zwaan y Radvansky (1998:165) la construcción de modelos de situación en la comprensión del discurso es un proceso en el que se deben distinguir tres etapas: 1) el modelo *actual*, 2) el modelo *integrado* y 3) el modelo *completo*.

El modelo *actual* se construye mientras una persona lee una oración. El *integrado* es el modelo global que fue construido a través de la integración de los *actuales*, uno por uno. El modelo *completo* ha sido almacenado en la memoria a largo plazo después de que dicha oración ha sido procesada. Sin embargo, los autores tienen cuidado al destacar que el modelo *completo* no es el modelo final, pues los usuarios del lenguaje siguen generando inferencias y otro tipo de actividades a partir de los modelos que crearon.

Los modelos se actualizan constantemente, pues no son una entidad estable o fija. Esta puesta al día” ocurre cuando se vincula el modelo *actual* con aquello que se recuerda del modelo *integrado*. O, dicho de otra forma, cada vez que un usuario del lenguaje recibe información que no había oído con anterioridad, expande o corrige (si es necesario) la representación existente sobre el estado del evento u objeto en cuestión.

El hecho de que los discursos se comprenden a través de los modelos de situación explica por qué después de comprender un texto podemos recordar y reproducir el contenido, o las ideas que contiene, mientras que somos incapaces de recordar con exactitud cada una de las palabras con las que fueron transmitidas. Abstraemos el contenido del discurso y no sus palabras, pero si este no fue comprendido (ya sea porque se carecía de modelos “básicos” suficientes o porque el discurso era incompleto) el contenido no puede ser recordado.

Asimismo, gracias a este hecho se explica la capacidad que tenemos de comprender el mundo a través de diversos medios con distintos “lenguajes” o medios de transmisión, como la experiencia directa, la observación de imágenes o de acciones, la lectura de libros meramente descriptivos o de artículos científicos y, claro está, la escucha de narraciones.

2.3. Discurso narrativo y su comprensión

Si bien las narraciones no solo existen en el lenguaje y permean una gran cantidad de elementos de nuestra vida diaria, es posible afirmar que los discursos narrativos,

simplemente llamados “narraciones” o “historias”³, constituyen una parte muy significativa de los intercambios comunicativos cotidianos de los usuarios del lenguaje. Son, según Labov y Waletzky (1967:20), una recapitulación de experiencias pasadas, de modo tal que una secuencia verbal de oraciones corresponda con la secuencia de los eventos que ocurrieron.

Una forma de acercarse a la definición de “historia” útil para este trabajo es tener en cuenta que para los mismos autores (Labov y Waletzky 1967:27-31), la unidad básica de la narración es la “oración narrativa”, cuya principal característica es que tiene un lugar fijo en el conjunto de la narración, pues está ordenada temporalmente con respecto a las demás oraciones, las cuales muestran relaciones, explícitas o—casi siempre—implícitas, entre ellas.

Así, una definición satisfactoria de discurso narrativo es “una secuencia de oraciones que contiene por lo menos un nexo temporal” el cual debe ser equivalente semánticamente a la conjunción temporal “luego”. Dicho de otra forma, la parte más elemental de una narración es la fórmula *a luego b* (Labov Y Waletzky 1967:30), como en *Estuvo jugando todo el día en el celular y (luego) se quedó sin pila*.

El nexo que una *b* con *a* no siempre ha de ser temporal, sino que puede ser causal, de finalidad o consecutivo, como se verá más adelante con mayor profundidad (§2.4). Los nexos causales son mucho más característicos de las narraciones, pues, como se sabe, estas son series de causas y efectos, *a porque b*. El que cada uno de los eventos que denota una historia sean efectos del anterior o causa del siguiente hace que las historias se vuelvan extremadamente fáciles de comprender, pues si el lector / oyente recuerda *b* es porque tuvo que haber comprendido que *a* lo causó, lo cual se logra mediante el recuerdo del conocimiento que se tiene de las situaciones (uno sabe que para conectarse a Internet tiene primero que encender la computadora, por ejemplo).

³ A lo largo de este trabajo usaré “narración” e “historia” indistintamente con la finalidad de obtener variedad léxica en la redacción.

Las narraciones literarias (como los cuentos, las obras de teatro y las novelas en general) han recibido una gran cantidad de atención por parte de los estudiosos de la narratología y disciplinas afines. Por lo tanto, las narraciones de las que hablaré en este trabajo, puesto que han sido mucho menos analizadas, son aquellas de la vida cotidiana, mejor conocidas como “narraciones conversacionales” (Norrick 2007:127), como anécdotas, testimonios, noticias, ejemplos e, incluso, letreros en la calle.

Si bien en ocasiones estas no parecen narraciones debido a su brevedad y a que carecen de un héroe, por ejemplo, o una resolución del conflicto, también poseen la capacidad de modificar la visión del mundo, y de hecho de una manera mucho más profunda y sistemática. Lo anterior resulta interesante si se tiene en cuenta que los receptores de dichos discursos ignoran que son historias porque no las reconocen como tales y, por lo tanto, desconocen el potencial que poseen para alterar sus opiniones y su comportamiento.

Dicho lo anterior, se puede hablar de la comprensión de todos los discursos narrativos en específico (de la literatura o de la vida cotidiana), pues el usuario del lenguaje sigue un conjunto de procedimientos particulares para procesarlos.

Una muestra de estos procesos se encuentra en el trabajo de Rumelhart (1977:269), quien considera que la comprensión de historias se basa en un esquema de resolución de problemas aplicado al discurso. Este esquema parte de un protagonista al que le sucede algo que le otorga una meta que cumplir, mientras que el resto de la historia es una descripción de los intentos del protagonista por llegar a esa meta y solucionar el problema que le surgió.

El concepto de “meta” para la comprensión de historias es fundamental, pues cuando el usuario del lenguaje se encuentra dentro de la narración con una oración que alude a una acción o evento relevante a una meta que no ha sido cumplida, es mucho más fácil añadirlo al modelo de situación actualizado, pues el receptor pone una atención mayor en comparación con las oraciones que tratan sobre eventos o acciones no relacionados con la meta (Zwaan y Radvansky 1998:167).

Los lectores / oyentes de un texto rastrean información relacionada con las metas, pero también con lo que identifican como las causas de algún hecho en la narración, ya sea porque las infieren a partir del conocimiento de los eventos o debido a que esté indicada explícitamente en el discurso con ciertas palabras. Es de estos elementos lingüísticos de los que hablaré a continuación.

2.4. Elementos lingüísticos de las narraciones

Es cierto que el contenido de las historias en general se transmite a través del lenguaje, y que, por lo tanto, todo lo que comunican es formulado a partir de un elemento lingüístico. Sin embargo, como mencioné con anterioridad, lo que distingue a las narraciones de otro tipo de discursos no narrativos son las palabras con las que se unen las oraciones que conforman las partes de las historias. Como se verá, los nexos temporales y los causales cumplen un papel primordial para la identificación y comprensión de discursos narrativos.

A diferencia de las narraciones literarias—en las que al tratarse (en general) de un mundo ficticio, el autor se ve obligado a dejar explícitos un número importante de datos—las narraciones de la vida cotidiana mantienen implícita una gran cantidad de información, de tal forma que su extensión se reduce y pueden llegar a consistir incluso de una sola oración (casi siempre en tiempo pasado), o de dos frases nominales unidas por un nexo causal o temporal.

Por su brevedad, este tipo de narraciones suelen “escondarse” en discursos en los que un lector / oyente no esperaría estar expuesto a una narración, como un letrero en la carretera (“En caso de niebla prenda sus luces” transmite un modelo de una situación).

Así, una sola oración puede funcionar como una narración, como *Me quemé*, en la que el lector sabe que el protagonista es su interlocutor, además de que infiere, gracias a su conocimiento de las situaciones, que el evento narrado tuvo una causa relacionada con temperaturas elevadas, y que la consecuencia fue una herida y/o un malestar físico.

Sin embargo, lo más frecuente es que una narración esté compuesta de al menos dos oraciones unidas por conjunciones. La más común de ellas es “y”, aunque, evidentemente, no todas las frases unidas por ese nexo pueden ser consideradas narraciones. Un caso de una narración con **y** podría ser *Corrió en el piso mojado y se cayó*, en el que la primera parte de la oración es la causa de la segunda; mientras que un enunciado no narrativo con la misma conjunción se halla en *Compraron flores y hacía frío*, en la que se trata de una simple enumeración.

Típicamente, las narraciones contienen construcciones causales, finales e ilativas, pues son las que manifiestan una relación de causa-efecto (RAE-ASALE 2010:§46). Como se sabe, las fronteras que distinguen estos tipos de oraciones son difusas. No obstante, las definiré en seguida, subrayando los ejemplos:

Las **oraciones subordinadas causales** (RAE-ASALE 2010:§46.1.2a) son aquellas que manifiestan prototípicamente la idea de “causa”: *Llegó tarde porque había mucho tráfico*.

Las llamadas **oraciones subordinadas finales** expresan característicamente el concepto de “finalidad”: *Fuimos a caminar para hacer ejercicio*.

Por su parte, las **oraciones ilativas**—en ocasiones también llamadas **consecutivas**—introducen “una consecuencia como derivación natural de lo que el hablante ha expresado con anterioridad” (RAE-ASALE 2010:§46.8.1). Las más representativas son las introducidas por conjunciones como *así que*, *pues*, *de {modo ~manera ~ forma} que*, etc.: *Quería ver a sus amigos, de ahí que se fue temprano*.

Estos tres tipos de oraciones muestran variaciones con respecto a los nexos que utilizan. Sin embargo, para los fines de este trabajo resulta irrelevante profundizar en torno a ellos, pues lo fundamental es explicar cómo se procesan a un nivel cognoscitivo.

Otro elemento importante es el hecho de que, en general, después de estas conjunciones se encuentran detalles o razones en torno a la primera parte de la

oración. Estos detalles tienen la capacidad de extenderse recursivamente, denotando una lista de causas y efectos, o de relaciones temporales: *Manejé hacia la tienda **porque** necesitaba leche **porque** ya no había **porque** mi hermano se la tomó **porque** tenía sed **porque** no había agua **porque**...*

Estos detalles juegan un papel importante en la comprensión y la recuperación de las narraciones de la memoria. Incluso, los párrafos que contienen muchas veces este tipo de nexos se leen con mayor velocidad que los que carecen de ellos, como se explicará con más detalle en §3.2.1.

Las características sintácticas y léxicas exclusivas de las narraciones, es decir, que casi siempre están construidas a partir de oraciones causales, finales e ilativas, introducidas por nexos del tipo “porque”, “puesto que”, “y”, que permiten identificarlas, son solo una manera de distinguir una narración de un enunciado no narrativo. Por lo tanto, procederé poniendo énfasis en los elementos no exclusivamente lingüísticos, es decir, aquellos que constituyen el contenido y no solo la forma de las narraciones.

2.5. Características no verbales de las narraciones

Como es bien sabido, no conlleva ningún problema afirmar que cualquier usuario del lenguaje puede identificar que las narraciones tienen elementos en común, como que poseen al menos un personaje y que, en general, contienen una apelación a las emociones del receptor u oyente, es decir, que atrapan, conmueven, causan identificaciones y atraen nuestra atención con una fuerza sin igual.

Uno de los elementos no verbales de las narraciones es el papel de los personajes, los sujetos animados⁴ de los verbos de las historias. Si bien estos aparecen en aquellas en forma de sustantivos propios, un personaje no es algo exclusivo de una narración. Nosotros mismos somos los personajes (protagonistas) de nuestras vidas, y ser animales sociales nos ha obligado a incluso configurar el

⁴ Si bien a lo largo del capítulo hablo de los personajes como seres humanos, cabe recordar que aquellos humanizados, como los animales de las fábulas y las cualidades alegorizadas también son personajes.

lenguaje para hablar de otros individuos, es decir, de otros personajes (no es lo mismo hablar de “mí” que de un “tú” o de “ellos”).

Así, los personajes de las narraciones aparecen de distintas maneras: pueden estar implícitos en pronombres, tener o no un nombre que los identifique, asimismo, el narrador y el personaje principal pueden ser la misma persona. Lo que importa es que se diga algo de alguien, independientemente de si se trata un individuo concreto, “Don Quijote” o de una colectividad de identidad indefinida como “la gente”. En la memoria a largo plazo, dos enunciados con distintos personajes tales como *Dicen que la vitamina C previene la gripa* o *María siempre toma vitamina C y no se ha enfermado en tres años* terminan teniendo el mismo valor en cuanto a la situación que evocan, ambos configuran la información como el modelo de la situación “la vitamina C previene las enfermedades respiratorias” (sin importar qué tan verdadero sea).

El hecho de que los personajes sean seres humanos supone que los receptores de las narraciones tengan la posibilidad de identificarse con ellos y con sus acciones, pero sobre todo con sus emociones, la segunda de las características no verbales más importantes de las narraciones.

Como ya se ha dicho, es gracias a que los lectores / oyentes poseen conocimiento sobre los eventos de la vida cotidiana que son capaces de inferir la forma en la que se debe de sentir el personaje de una narración, en especial si es muy detallada e involucra una meta, sobre todo si no ha podido ser satisfecha o cumplida.

Lo anterior implica que cuando un usuario del lenguaje escucha o lee una narración que contiene uno o más personajes (a diferencia de “la luz del sol tarda 8 minutos en llegar a la Tierra”, que carece de un personaje), pone más atención porque sabe que aquello de lo que trata le ocurrió a un ser semejante y que, por lo tanto, le podría ocurrir lo mismo.

Desde un punto de vista evolutivo, esto se aclara con base en la idea de que los seres humanos necesitamos estar al tanto de todo lo que puede suceder en el

mundo—a través de la escucha de chismes, noticias, anécdotas, etcétera—con el fin de estar preparados y aumentar nuestras probabilidades de sobrevivir, la motivación principal de todo ser vivo (Gottschall 2012). Esto explica nuestra curiosidad por escuchar el relato de un nuevo episodio de la vida de algún conocido o los noticieros amarillistas.

Además, las historias son contadas por una o varias razones que cumplen ciertas funciones, como entretener y divertir a los oyentes, evidenciar posturas, construir identidades (entre muchas otras) porque una historia siempre posee relevancia personal y cultural (Norrick 2007:127-128).

Así, si se parte de la idea de que solo se cuenta una historia cuando hay algo importante que decir (y que, por ende, el usuario del lenguaje elige cuidadosamente con qué utilizar la limitada atención que le dedicaría su interlocutor), el hecho de que los lectores / oyentes le otorguen gran valor a las historias cobra aún más sentido. Sin embargo, es necesario ahondar en torno a las cuestiones que esclarecen cómo se juzga la importancia del contenido de una narración.

Jerome Bruner (2003:31) responde a esto al afirmar que una narración es “una dialéctica entre lo que se esperaba que sucediera y lo que sucedió”; es decir, que se narra lo que resultó sorprendente o no convencional, lo que rompió las expectativas de la cultura en la que el usuario del lenguaje se encuentre en determinado momento.

De esta forma, difícilmente se relataría algo cotidiano y rutinario, pues normalmente se recurre a hacer un recuento de eventos novedosos e inesperados para mantener actualizados a los lectores / oyentes sobre lo que ha cambiado en el mundo recientemente, o sobre lo que ha comenzado a ser posible o dejado de suceder, pues para las partes más antiguas de nuestros cerebros, ignorarlo podría ser demasiado riesgoso.

Una vez que se ha definido el concepto de narración, y se ha explicado que las narraciones simulan, durante su comprensión, el proceso de solución de problemas; una vez que se ha establecido que los nexos causales, finales y

consecutivos, así como la presencia de personajes y de palabras que hacen referencia a emociones son fundamentales para comprender qué es una narración, es necesario profundizar en los procedimientos que se llevan a cabo posteriormente a la percepción de un discurso narrativo, es decir, sobre lo que ocurre en el cerebro y las consecuencias que ello tiene en la consolidación del conocimiento del mundo.

3. RECEPTOR (LECTOR / OYENTE)

He establecido lo que una narración *es*—una secuencia de oraciones que contiene por lo menos unnexo temporal (§2.3). A continuación explicaré qué sucede una vez que un discurso narrativo forma parte de una conversación, es decir, una vez que constituye la intención comunicativa de un emisor y entra en la conciencia de un receptor o interlocutor, quien puede percibir la narración por medio del lenguaje oral (oyente), o por medio de la lengua escrita (lector). Como se ha mencionado con anterioridad, otro tipo de medios de transmisión de historias son posibles, pero para este trabajo solo me enfocaré en los exclusivamente lingüísticos.

Los párrafos que siguen tratan, entonces, sobre los procesos que se llevan acabo en el receptor de una historia, mismos que concluyen el proceso de abstracción de sentido, de memorización, y de influencia en el conocimiento del mundo, concepto del que solo se puede hablar de manera integral, considerando su evolución a lo largo de la vida de una persona. Sería ingenuo pensar que la influencia que las narraciones puedan tener sobre los receptores ocurriera únicamente durante la exposición al discurso, pues existen varios procesos posteriores.

3.1. El cerebro durante la interpretación de discursos narrativos

Hablar en términos del cerebro en las narraciones resulta una empresa complicada, pues no hay una sola parte de este órgano que no esté presente en la comprensión e interpretación de historias. Sin embargo, considero fundamental recalcar algunas de sus funciones, con la finalidad de aclarar por qué actúan como actúan las narraciones en los seres humanos: las neuronas espejo, el procesamiento de emociones, y la interpretación de elementos abstractos.

3.1.1. Las neuronas espejo

Se puede afirmar que, en cierta forma, las narraciones vívidas son lo más parecido que se tiene a una experiencia de primera mano. Esto se debe a que lo procesado como recuerdos, y como información sobre el mundo, no es exactamente lo que

está “afuera”, sino el resultado de los procesos de percepción y demás procedimientos de interpretación de la realidad mencionados en §1. Así, lo que recordamos no es la realidad tal cual, como existe fuera de nosotros, sino lo que pudimos percibir de ella, una abstracción alterada y modificada por las reglas que impone el funcionamiento del cerebro.

Una de las teorías que mejor explican el hecho de que las narraciones son lo más parecido a una experiencia vivida es aquella que defiende la existencia de las llamadas neuronas espejo. Esta expone que el cerebro humano contiene un tipo de neuronas que a lo largo del tiempo se han especializado en tareas relacionadas con la imitación y, por lo tanto, con el aprendizaje por observación.

Gracias a las tecnologías de imágenes por resonancia magnética funcional (fMRI por sus siglas en inglés) que permiten estudiar el cerebro vivo, es posible observar que distintos grupos de neuronas se activan o se “encienden” en los escáneres cuando se realizan diferentes tareas, como tomar con la mano un objeto de una mesa, u otro tipo de situaciones, como recibir el piquete de una aguja. Sin embargo, ha sido posible constatar que los mismos circuitos neuronales se activan en personas que no están realizando tareas, ni recibiendo inyecciones, sino simplemente observando a alguien experimentando dichas circunstancias (Ramachandran 2011).

Así, las neuronas espejo son el primer paso para experimentar la empatía y comprender aquello por lo que otras personas están pasando. Cuando vemos a una persona recibiendo una vacuna, por ejemplo, podemos recordar experiencias pasadas (tanto propias como presenciadas) que involucren agujas, y el dolor que sentimos en el pasado. No obstante, al observar no sentimos el dolor del todo. Solo podemos recuperar en nuestra memoria un esquema de lo que se siente, pero no sufrimos el dolor en su plenitud. Recordamos el modelo de la situación con lo más esencial: que las agujas en la piel producen dolor.

Las neuronas espejo están involucradas con la percepción e interpretación de narraciones de diversas maneras: la observación directa, la atención a los

medios de comunicación como la televisión o el cine, la visualización (o imaginación) y el recuerdo de una situación.

La observación directa toma lugar cuando otra persona ejecuta una acción ante nuestros ojos. Antes de que existieran el teatro, la televisión y el cine (medios altamente efectivos para transmitir historias), la única forma de recibir este tipo de *input* era conviviendo con otros seres humanos, pues es la manera prototípica de enseñar con el ejemplo, y de ver para aprender.

Sin embargo, también se puede obtener aprendizaje si se imagina una situación con detenimiento (en cierto sentido, si se “ve” con la mente), incluso para actividades en las que la práctica manual parece indispensable, como al tocar un instrumento musical. Driskell, Copper y Moran (1994) concluyeron que “ensayar cognoscitivamente” resulta tan efectivo como ensayar físicamente para mejorar el desempeño en este tipo de tareas. Lo mismo sucede al recordar una situación, pues en el momento en el que recuperamos un evento desde nuestra memoria, lo visualizamos. Esto lleva a concluir que hay un alto nivel de equivalencia entre crear una “película mental”, presenciar cómo se lleva a cabo una actividad y la experiencia de llevarla a cabo, sobre todo a nivel emocional.

Es gracias a las neuronas espejo que hemos sido capaces, según V. S. Ramachandran (2011) de transmitir una gran cantidad de información a lo largo de nuestra existencia como seres humanos. Cuando vemos que se llevan a cabo cierto tipo de acciones que nosotros no desempeñamos cotidianamente, nos damos cuenta de que es posible hacerlas. Si nunca hemos visto que alguien ingiere alimentos en la biblioteca, por ejemplo, difícilmente tomaremos la iniciativa, pero en el momento en el que alguien decide comer dentro de la sala de lectura—ya sea porque decidió romper las reglas o porque las ignora—nos damos cuenta de que es posible y, por lo tanto, somos mucho más susceptibles a repetir la acción que si nadie nos hubiera mostrado que era factible.

De esta manera, escuchar un testimonio y “verlo” en nuestra mente, ya como recuerdo, ya como el producto de nuestra imaginación, equivale en términos de aprendizaje a observar esa acción con nuestros propios ojos. Tanto las acciones

como los relatos de las acciones nos llevan a actualizar la información sobre aquello que sabemos que existe en el mundo, y de lo que es posible hacer.

3.1.2. *Procesamiento de las emociones*

“Las emociones monopolizan la atención”, como escribe Keith Oatley (1999:111). Esto quiere decir que cuando un evento cualquiera nos produce una emoción (ya sea miedo, sorpresa, enojo, tristeza, etc.), resulta difícil ignorarla, pues las emociones se procesan con mucha mayor velocidad en el cerebro que otro tipo de cogniciones, como los razonamientos lógicos, por ejemplo.

Las narraciones no solo transmiten relatos de personajes que experimentan sentimientos, pues también poseen la capacidad de producir emociones, dado que como se dijo arriba (§2.5) la intención del narrador puede ser la de comunicar, entre otras cosas, el hecho de que un evento rompió las normas de lo esperado, hecho que genera sorpresa por sí mismo.

Asimismo, experimentar una o varias emociones—independientemente de si se trata de la vida real o de una narración—nos lleva a poner más atención en aquello que las generó, pues se suscitaron porque ocurrió un evento relacionado con lo que es importante para nosotros (RAE-ASALE 2010:111). Un evento que no nos produce una reacción emocional (como haber desayunado lo mismo que todos los días) se olvida con mucha mayor velocidad que una situación que puso en riesgo nuestra vida, o que fue importante para nuestras metas—que, como se sabe, están relacionadas en términos generales con sobrevivir—o para la supervivencia misma.

Lo anterior sucede porque un conjunto de regiones en el cerebro llamadas “amígdala”, que a grandes rasgos se encargan de almacenar y procesar las emociones, se activa cuando se percibe una situación capaz de generar una gran carga emocional. Dolcos, LaBar y Cabeza (2004:857) observaron, a través de resonancia magnética funcional, que las imágenes que implican una mayor carga emocional (como fotografías de serpientes, por ejemplo) no solo se recuerdan mejor que las de carga neutral (como la fotografía de una silla vacía), sino que estimulan la amígdala con mucha mayor intensidad que las de carga neutral, lo que

hace que esta libere un neurotransmisor llamado dopamina. Cuando un recuerdo se procesa al mismo tiempo que la producción de dicho neurotransmisor (generado por la emoción), se consolida mucho mejor en el sistema de memoria del llamado lóbulo temporomedial, una de las regiones del cerebro con la que la amígdala está en constante comunicación (Dolcos, LaBar y Cabeza 2004:855).

Por lo tanto, cualquier situación, ya sea experimentada directa o indirectamente (a través de una narración) producirá una emoción si es lo suficientemente relevante para nosotros, ya sea a nivel personal—por estar relacionada con nuestras metas actuales—y/o a nivel general—por ser algo a lo que estamos acostumbrados como especie a reaccionar, como una serpiente o un terremoto.

Oatley (1999:114) afirma que estar expuesto a algunos tipos de narraciones permite que se evoquen de nuevo ciertas emociones que pudieron haber sido reprimidas o no procesadas en su momento. Es decir, las reacciones emocionales se experimentan a partir de las experiencias directas, pero también desde la lectura u oída de narraciones, por medio de la identificación con lo que los personajes manifiestan sentir (o lo que se infiere o deduce que sienten), y, al mismo tiempo, de las emociones propias del lector / oyente dado que provienen de recuerdos de eventos parecidos que ha vivido.

En resumen, es gracias a que la amígdala libera dopamina cuando percibimos un evento en el que es importante poner atención—por lo relevante que puede llegar a ser para sobrevivir—que las narraciones se recuerdan mejor que otro tipo de discursos meramente expositivos sobre información con una carga emocional neutra. Sin embargo, esto no es lo único que promueve una mejor retención en la memoria por parte de las historias, pues también es importante si la información que transmiten es abstracta o concreta.

3.1.3. *Procesamiento de la información abstracta*

Como ya se ha dicho, para poder decir que un modelo de la situación se creó con éxito, y que su contenido formó parte de la visión del mundo del receptor del texto, es necesario que el discurso sea comprendido.

Sin embargo, las palabras utilizadas para transmitir información sobre situaciones y eventos están sujetas a diferentes niveles de comprensión para distintas personas, dependiendo de su nivel de familiaridad con los conceptos en cuestión. Así, una distinción importante a este respecto es la del lenguaje concreto y el lenguaje abstracto. El primero es aquel que remite a entidades [+tangibles] y el segundo a [-tangibles]. De esta manera, como adelanté arriba, un experto en un tema es capaz de comprender información comunicada por un lenguaje mucho más abstracto que el necesario para explicarle algo a un principiante, para quien es fundamental recurrir a ejemplos de situaciones conocidas para él, como explicar sumas (abstractas) con peras y manzanas (concretas).

Nos acercamos a la realidad, para comprenderla, primordialmente a través de nuestros sentidos. Sin embargo, lo que podemos percibir gracias a ellos está limitado en gran medida, pues existen aspectos intangibles de la experiencia, como el tiempo, por ejemplo. Así, ha sido necesario desarrollar formas de procesar ese tipo de información abstracta para comprenderla mejor.

Según Lakoff y Johnson (1980/2003:114), los conceptos que entendemos de forma más clara son aquellos relacionados con el cuerpo, como las orientaciones espaciales o los objetos, que pueden ser comprendidos en sus propios términos (directamente con nuestros sentidos), esto es, lo concreto. Y por otro lado, existen las realidades abstractas que no somos capaces de experimentar directamente a través de nuestros sentidos, como los sentimientos, las ideas, la información y otro tipo de conceptos. Así, para estos autores, lo que une en términos de la codificación de la realidad a lo concreto y lo abstracto es la metáfora, que funge como el medio de transporte entre un tipo de experiencia y otro. Una metáfora, por ejemplo, radica en decir y pensar en torno a la idea de que “el tiempo es dinero”. El tiempo

es una de las cosas más abstractas que hay, pero si lo configuramos de manera similar a algo tangible como el dinero, podemos comprenderlo mejor.

Por lo tanto, la forma en la que “traducimos” tales realidades abstractas es a partir de los esquemas que hayamos formado sobre otro tipo de experiencias de lo concreto. De esta manera, una persona en cuya memoria se encuentren varios esquemas sobre un concepto en específico podrá aprender mejor cierta información sobre algo abstracto que alguien que solo tiene un par de modelos de situación al respecto. Esto quiere decir que la comprensión de la abstracción se construye gradualmente con base en la comprensión de lo concreto.

De hecho, este tipo de información abstracta se transmite a través del lenguaje, que es en sí mismo una entidad abstracta. Sin embargo, gracias a los procesos de comprensión del discurso descritos en §2 podemos hacer uso del lenguaje para generar modelos de situación de eventos concretos que sea más fácil asimilar.

Esto es mejor explicado por Mark Sadoski (2001:264), quien establece que existe una distinción entre dos sistemas cognoscitivos: el verbal y el no verbal⁵. Ambos sistemas establecen conexiones entre sí: el lenguaje evoca imágenes mentales y viceversa. La diferencia entre el lenguaje concreto y el abstracto radica en que el primero contiene muchas conexiones de ese tipo, mientras que el lenguaje abstracto sugiere mucha menor imaginación mental. Resulta acertado el ejemplo que el autor cita: “erupción volcánica” produce más imágenes mentales (de lava, rocas y humo) que “evento geológico”.

El lenguaje concreto es, entonces, mucho más comprensible y memorable. Como muestra, después de haber asistido a una conferencia somos capaces de recordar con mucho mayor exactitud los ejemplos y las anécdotas explicativas, puestas ahí con la intención de dejar todo más claro, que el resto del tema expuesto por el ponente.

⁵ Esta distinción pertenece a la teoría de codificación dual (*Dual Coding Theory*), postulada por Allan Paivio en 1971.

Asimismo, los relatos didácticos, como los *exempla* medievales y las fábulas, en los que se atribuyen cualidades (abstractas) a animales u objetos (concretos), han formado parte de un legado que se ha mantenido a lo largo de los siglos, dado que es mucho más sencillo recordar historias sobre personajes concretos que sobre características abstractas.

Si bien el lenguaje que las narraciones contienen denota realidades concretas, toda narración es solo un modelo de la realidad, una simplificación. No obstante, como dicen Mar y Oatley (2008:177), las historias son menos abstractas que los guiones, o que los modelos mentales, por lo que la mente las prefiere para entender el mundo.

En resumen, los conceptos con una mayor comprensibilidad son aquellos transmitidos a través de un lenguaje concreto, pues genera en el receptor del texto una mayor cantidad de imágenes mentales, y se recupera mejor de la memoria que el lenguaje abstracto. Lo anterior es importante porque los modelos de situación no se pueden formar, y mucho menos actualizar, si el texto no fue comprendido.

El primer paso para que las narraciones conformen y modifiquen la visión del mundo consiste en saber cuál es el “mundo” al que se refieren, lo que se logra a través del lenguaje concreto y de las metáforas de la realidad abstracta que describen. Lo anterior ha sentado las bases para una explicación más a fondo del resto de los procesos cognoscitivos en juego, descritos a continuación.

3.2. La mente durante las narraciones

Existen procesos que se llevan a cabo una vez que las narraciones son percibidas y han comenzado a interactuar con el resto de los procesos psíquicos y cognoscitivos del cerebro. La manera en la que se interpretan está relacionada con aquellas palabras presentes en lo que he definido como “narraciones”, es decir, los nexos causales, finales e ilativos. y la interpretación de las narraciones como mensajes normativos y prescriptivos.

3.2.1. *Los efectos de los nexos en la comprensión del texto y del mundo*

Como mencioné en §2.4, la mayoría de las narraciones incluyen uno o varios nexos causales. Este tipo de palabras tienen un efecto que se explica mejor más allá de lo sintáctico o lo gramatical, pues la mente las procesa de maneras específicas que permiten al lector llevar a cabo lo siguiente:

- 1) Inferir que lo que está leyendo / escuchando es una narración, o sea, una secuencia de acciones, creando así una serie de expectativas sobre lo que va a leer / oír después acerca del contenido de la misma;
- 2) Esperar la consecución de una o varias metas y la conclusión de la historia,
- 3) Generar una representación coherente del texto, esto es, que el lector halle, en la unidad del texto, un sentido acorde con sus modelos de situación previamente almacenados, y
- 4) Activar los conocimientos necesarios para interpretar la narración efectivamente. Como se verá más adelante, la información que se active puede ser inferida desde el interior del discurso o puede ser recuperada de la memoria del sujeto.

Este proceso ocurre de la siguiente manera:

Un usuario del lenguaje recibe un conjunto de oraciones unidas por uno o varios nexos causales, por ejemplo: *Salió de la ciudad **porque** tenía una junta de negocios*. Cuando el lector / oyente llega al nexo, **porque**, automáticamente sabe que ha de crear una representación del texto en la que ambas oraciones se integren, además de otra representación de una oración individual que incluya a las dos (Millis y Just 1994:128).

Es decir, las representaciones de las oraciones “salió de la ciudad” y “tenía una junta de negocios” por separado son diferentes a la representación de la oración subordinada *Salió de la ciudad **porque** tenía una junta de negocios*, que termina siendo solo una.

Para Millis, Golding y Barker (1995), tal integración de ambas oraciones sucede mediante la activación del contenido de la primera oración, lo que contribuye a generar inferencias causales entre ambas oraciones. Es curioso notar que dichas inferencias pueden existir cuando el texto las sugiere, como es claro, o cuando los lectores son los que las crean; es decir, si se presentan oraciones simples al azar, una después de otra, los individuos pueden encontrar (o, mejor dicho, imaginar) una relación causal entre ellas a pesar de que no exista ninguna (Gottschall 2012:108).

Lo anterior sucede, claro está, con las oraciones sin nexo, pero este tipo de inferencias es más frecuente cuando los nexos son “y” o “luego”, como en: *Llegó tarde y no lo dejaron pasar* o *Llegó tarde, luego no lo dejaron pasar*. Sin embargo, la mayor cantidad de inferencias se da en los contextos de nexos explícitamente causales, como en *porque*, *dado que*, *puesto que*, etcétera (Millis, Golding y Barker 1995). Lo que se infiere con estos nexos es el hecho de que las dos (o más) oraciones tienen una relación de causa-efecto entre ellas.

En realidad, los nexos causales tienen características específicas que crean estos efectos de relación entre oraciones, pues Millis et al. (1995) descartaron que se trate solo de que los nexos causales impliquen que la oración subordinada ocurre después en el tiempo. Esto es, las mismas oraciones con distintos nexos, temporales o causales, son interpretadas de maneras diferentes. Solo las unidas por una palabra de causalidad generan que se active la primera oración, haciendo así que se integren ambas oraciones, y que tomen lugar los demás procedimientos explicados arriba.

Los nexos causales también facilitan el proceso de lectura, volviéndolo más rápido o fluido, por lo que las oraciones subordinadas de este tipo son juzgadas por los lectores, según Murray (1995 en Ben-Anath 2005), como más claras y comprensibles que aquellas que carecen de nexos, sean causales o no.

Por otro lado, es importante recordar que nuestra “predilección” por generar inferencias de causa-efecto a través de los nexos causales responde a la manera en la que generamos inferencias en la comprensión e interpretación de la realidad que

nos rodea. Como establecí en §2.3, es muy común que una narración relate la búsqueda de un sujeto en sus intentos por resolver un problema. Esto significa que el sujeto en cuestión intenta cumplir una meta, misma que puede ser tan larga y elaborada como rescatar a la princesa en peligro o tan sencilla como ir a comprar pan.

Si en un texto se hace énfasis, por ejemplo, en una camisa que el protagonista se pone, el lector guardará una especie de “recordatorio mental” si el texto da a entender que la camisa está involucrada en la solución de un problema del protagonista. Por ejemplo, *Se levantó y salió de la casa para buscar la carta* hace que automáticamente nos preguntemos qué sucederá con la carta, o por qué era importante buscarla. Los lectores / oyentes esperarán, a lo largo de toda la narración, que se retome el hecho de que el protagonista salió a buscar esa carta y van a identificarla automáticamente cuando surja de nuevo.

Lo anterior sucede porque los seres humanos actuamos así frente al mundo externo. Durante siglos y siglos de evolución nos hemos especializado en buscar concluir aquello que iniciamos, pues no hacerlo puede tener implicaciones para nuestra supervivencia, como por ejemplo, que mientras estuviéramos huyendo de una amenaza, lo olvidáramos y nos volviéramos presas más fáciles. Si bien actualmente resulta mucho más fácil distraernos, nuestra mente siempre quiere saber qué sucede con lo que nos es importante.

Entonces, los nexos causales nos ayudan a reconocer el carácter narrativo de un texto o discurso, a generar representaciones textuales únicas de las oraciones subordinadas, a reactivar el significado de la primera oración y a esperar la consecución de una meta planteada al inicio de la oración o de la narración. Esto tiene implicaciones importantes en la manera en la que se interpretan los mensajes que las narraciones transmiten.

3.2.2. *Las narraciones como mensajes normativos*

Tras entender los efectos de los nexos causales en la interpretación de discursos a nivel sintáctico, se puede cambiar el enfoque a aquello que sucede a nivel pragmático y en términos de aprendizaje y de comportamiento.

Aunque frecuentemente se recurre a las narraciones para exponer aquello que (a nuestro juicio) sobresalió de lo esperado por las normas bajo las cuales estamos regidos, igualmente se utilizan por su capacidad de mostrarnos lo que es posible—en el sentido de lo que las leyes de la naturaleza permiten, pero también en el sentido de lo que está permitido por las reglas de la sociedad y la cultura en la que se encuentra un individuo.

De esta manera, es de esperarse que los eventos narrados nos muestren algo que no habíamos pensado, que nos den ideas, por así decirlo, de las actividades que se pueden llevar a cabo, o de lo que nuestras acciones puedan o no causar (por ejemplo), lo cual puede tener repercusiones en el comportamiento de los receptores de una narración.

En “Crafting normative messages to protect the environment” (Cialdini 2003), el autor pone un ejemplo muy claro de cómo un texto abre la posibilidad de una lectura de la realidad que a su vez repercute en el comportamiento de los lectores. Cialdini cuenta el caso del Parque Nacional del Bosque Petrificado, en Arizona, Estados Unidos, en el que se tomaron medidas para proteger de los visitantes la madera petrificada, que estaba siendo extraída del recinto. Para lograrlo, las autoridades del parque colocaron un letrero en la entrada, que leía: “Cada día tu patrimonio es vandalizado a través del robo de 14 toneladas al año de madera petrificada, un trocito a la vez” (Cialdini 2003:107).

Este letrero fue altamente efectivo, pero no como se esperaba, pues para sorpresa de todos, el robo de madera aumentó considerablemente⁶. La explicación del autor radica en que el letrero cumple con la función de permitir al lector

⁶ Esto se midió, como se puede leer en el artículo, contando el número de maderas marcadas que ya no había después de cinco semanas.

actualizar el modelo de situación que tenía del parque de Arizona, que en algún momento fue un lugar intocable y ahora es un sitio en el que no solo resulta totalmente posible robar sin consecuencias catorce toneladas de madera petrificada, sino que un número nada insignificante de personas lo hace.

Esto lo convierte, prácticamente, en un mensaje de que aquel que se abstenga de robar estará en la indeseable minoría pues, hasta la fecha del artículo, lo que parece estar aceptado por la mayoría (14 toneladas es un número muy grande) es robarse trozos de madera petrificada sin que nadie lo note.

Como se puede ver, en este caso la actualización del modelo de situación no pasa por el filtro de lo moral, pues lo que importa en términos de la conducta de los receptores de ese texto es lo que se está demostrando o, en términos de Cialdini, que el mensaje es normativo.

Para el autor, existen dos tipos de normas: las prescriptivas (*injunctive*, en inglés) y las descriptivas. Las primeras incluyen percepciones de lo que otras personas admiten o desaprueban, es decir, están basadas en la comprensión de las reglas morales de la sociedad. Las descriptivas, en cambio, establecen percepciones de los comportamientos que se realizan normalmente (Cialdini 2003:105).

Ambas tienen una gran influencia en el comportamiento general de las sociedades porque los humanos preferimos llevar a cabo tanto lo que es popular hacer como lo que está bien visto. Para el autor, las normas descriptivas están basadas en el comportamiento bruto de los demás, esto es, en la observación e imitación de lo que hace el resto de los miembros de la sociedad, mientras que las normas prescriptivas tienen en cuenta los códigos morales de la misma, lo cual implica una mayor utilización de procesos cognoscitivos para comprenderlos. (Cialdini 2003:109).

Así, el lenguaje descriptivo que detalla el comportamiento real de las personas es equivalente, en términos cognoscitivos, a visualizar e imaginar las acciones y eventos por medio de una narración en la que se trate sobre una persona

realizando ese comportamiento y, por lo tanto, mostrando que 1) es posible y 2) ha sido aprobado por los demás.

En resumen, es acertado afirmar que no es necesario que un mensaje sea prescriptivo con premeditación para modificar el comportamiento de las personas: basta describir las acciones que una gran cantidad de sujetos realizan para que quien lee ese mensaje tenga una mayor probabilidad de replicar la actividad. Lo mismo sucede si el contenido del mensaje es observado, y no leído o escuchado, (fenómeno que se puede explicar a través de las neuronas espejo, como expuse en §3.1.1.). Esto ayuda a comprender de qué maneras y en qué situaciones cotidianas los discursos narrativos modifican no solo la visión del mundo de las personas, sino las actividades que deciden llevar o no a cabo con base en su percepción actualizada del estado de las cosas.

Si bien hasta ahora he comenzado a describir lo que pueden modificar las narraciones en el comportamiento de los individuos, es necesario ahondar en los procesos de la cognición que promueven este tipo de cambios.

4. PROCESOS COGNOSCITIVOS POSTERIORES A LA RECEPCIÓN DE DISCURSOS NARRATIVOS

Si bien, como se ha visto, las narraciones causan gran cantidad de efectos sobre el lector / oyente, el proceso de comprensión y de modificación de la visión del mundo del usuario del lenguaje no puede estar completo si no se tiene en cuenta lo que sucede en su mente tiempo después de haber percibido la narración.

Así, una manera clara de explicar este fenómeno es equiparando la percepción de historias con los medicamentos administrados en forma de tabletas de liberación prolongada: las narraciones tienen efecto en la memoria, en la percepción de la realidad, en nuestro comportamiento y en los juicios y opiniones que emitimos, entre otras cosas. Sin embargo, varias de las características descritas en este capítulo no ocurren a causa de las narraciones, sino que están presentes todo el tiempo y posteriormente a la recepción de las mismas comienzan a interactuar con ellas.

El proceso comienza cuando recibimos una narración: horas o días después de que la escuchamos, podemos recordar la anécdota, es decir, la secuencia de eventos y de causas y efectos que la conforman. Asimismo, si fue emotiva, vamos a recordar las emociones que nos causó, ya sea porque nos identificamos con el personaje, o por aquello que implicó para nosotros habernos enterado de que el mundo es de cierta forma, y no como creíamos antes que era.

Con el tiempo, sin embargo, la anécdota se va borrando y lo que prevalece es la emoción que se le ha adjudicado a algún hecho en la realidad. Por ejemplo, si una persona cercana nos cuenta (con una narración lo suficientemente vívida y emotiva) cómo le robaron su celular en el transporte público, podríamos sentir su dolor y su frustración en ese momento, lo que probablemente se traduciría en una necesidad por evitarlo y, entonces, se generaría desconfianza al entrar al medio de transporte en el que sucedió. Con el tiempo, se actuaría con base en esa sensación de desconfianza y se habría convertido en un hábito de asumir previsiones para evitar robos. Y poco a poco, mientras no suceda lo que se teme, la intensidad de esa actitud iría menguando—sobre todo porque se habría actuado al respecto—hasta su eventual desaparición.

No obstante, las emociones y las interpretaciones de las narraciones por parte de los lectores / oyentes no solo tienen efecto en el objeto del que trata la narración: el contenido del modelo de situación se extrapola a otros eventos similares, cuyos modelos de situación sufren también un proceso de modificación debido a su similitud con el evento principal. Siguiendo con el ejemplo anterior, esto significa que las previsiones se tomarían incluso fuera del transporte público, a pesar de que, en cierto sentido, la narración original pudo no haber tocado otros temas.

Es importante, entonces, hablar de las formas en las que la percepción de la realidad nos aleja de la realidad misma. En general, la cognición por sí misma no es fiel al mundo externo, pero los sesgos y las heurísticas, explicadas a continuación, son las maneras más comunes en las que esto sucede.

4.1 Algunos sesgos y su relación con las narraciones

Los sesgos son “prejuicios cognoscitivos” o distorsiones de la realidad que se percibe. Si bien pareciera que puede resultar contraproducente que nuestras percepciones estén distorsionadas, en realidad los sesgos cumplen la función de permitirnos acceder a la información de una manera simplificada, más fácil de comprender y más rápida de procesar. La manera en la que esto funciona es por medio de la atención: “filtrar” implica poner atención en solo algunos aspectos de lo que nos rodea y permitir que otros no tengan importancia.

Algunos de los sesgos más importantes para comprender el tema del presente trabajo son el sesgo de retrospectiva y el de confirmación.

El sesgo de retrospectiva, también llamado “prejuicio de recapitulación”, nos hace olvidar nuestras opiniones pasadas sobre determinado tema una vez que hemos conformado información más certera. Por ejemplo, una vez que aprendemos que los ornitorrincos son mamíferos (y no aves) comenzamos a creer que siempre lo supimos porque no es económico recordar ambos datos, el nuevo y el viejo. Basta con el último, con el modelo de situación actualizado.

Esto es relevante para la actualización de los modelos de situación, pues rara vez recordamos cómo pensábamos antes de que experimentáramos algo de primera mano, o de que una historia convincente nos fuera contada y, por lo tanto, somos muy susceptibles a que nuestro conocimiento inicial se vea “borrado” por el nuevo conocimiento. Esta es la verdadera forma en la que se actualizan los modelos de situación, y esto explica por qué las opiniones o juicios anteriores se borran por completo, a menos que la persona haga un esfuerzo por recordar cómo veía el mundo antes—lo cual resulta complicado, porque uno tiende a creer que siempre ha pensado igual.

Por otra parte, comprender cómo funciona el sesgo de confirmación explica por qué, aunque hay un número infinito de cosas en las que podemos poner atención en el continuum de la realidad, solo nos fijamos en algunas. Si uno hace un esfuerzo por contar solo los carros rojos que pasan, es decir, si solo pone atención en los de ese color, le resultará imposible contar al mismo tiempo los de color negro. Y lo mismo pasa con las ideas: si uno está convencido de que el ser humano no debe comer azúcar, va a poner atención solo en las pruebas que lo confirmen, e ignorar toda la evidencia en contra.

Este sesgo también explica por qué en ocasiones notamos que algo se puso de moda (a pesar de que siempre haya estado ahí) y por qué muchas veces se sigue creyendo en hipótesis erróneas incluso en la ciencia.

4.2. Algunas heurísticas y su relación con las narraciones

Sin embargo, no solo los sesgos nos hacen ver una realidad fragmentada, sino también otro tipo de métodos cognoscitivos como las heurísticas, que pueden ser definidas como “procesos cognoscitivos eficientes, conscientes o inconscientes, que ignoran parte de la información” (Gigerenzer y Gaissmaier 2011). Las usamos consuetudinariamente porque son “atajos cognoscitivos” y porque hasta cierto punto resultan efectivas para solucionar problemas, aunque carezcan de rigor.

En lo que respecta al tema de este trabajo, las heurísticas más relevantes son la de disponibilidad, la de representatividad y la de afecto, las cuales explicaré a detalle a continuación:

La heurística de disponibilidad refleja la facilidad para recuperar una situación u objeto de la memoria. Entre más fácil sea recordar una situación, se creerá que lo recordado es más probable, y por lo tanto, que es mucho más viable que suceda de nuevo pronto. Los recuerdos más disponibles son aquellos que, como fueron emocionalmente estimulantes, se guardaron mejor en la memoria, como se dijo en §3.1.2. Cuando un trozo de información recibido a través de una narración se guarda en la memoria, se vuelve altamente disponible y, por lo tanto, se altera la percepción de las probabilidades de que ocurra de nuevo (Kahneman y Tversky 1973).

Por su parte, la heurística de representatividad nos hace creer que los eventos prototípicos (o representativos) de su categoría son más probables que los no prototípicos. Asimismo, se piensa que entre más similar sea un evento u objeto al prototipo, más probable será que ocurra con mayor frecuencia, en comparación con los que juzgamos más distintos al prototipo. Sin embargo, esto es solo un juicio, pues como los seres humanos en general ignoramos cómo funciona el azar, tendemos a atribuir una alta representatividad a eventos totalmente aleatorios.

Por ejemplo, se cree que al lanzar una moneda al aire lo más característico o prototípico será que el resultado sea ASASASAS (águila / sol). Y cuando se obtiene un resultado totalmente aleatorio (y que concuerde con las leyes de la probabilidad) como AAAASSAA, el juicio que emite una mente no entrenada en estadística es que algo extraño sucedía con la moneda y, por lo tanto, jamás propondría la segunda secuencia de águilas y soles como típica de un conjunto de volados. Creemos que porque algo nos parece más característico (independientemente de si en realidad lo es), va a ser más probable, pero no es necesariamente cierto (Kahneman y Tversky 1972).

La heurística del afecto, por otro lado, es el atajo cognoscitivo mediante el cual nuestras emociones influyen más que cualquier otro factor en juego al

momento de tomar una decisión. Esta heurística normalmente se utiliza cuando se intentan medir las consecuencias—positivas o negativas—de algo, basados no en cifras duras, o en evidencia sólida, sino en las emociones que nos genere un evento o estímulo.

Esta heurística es clave para comprender por qué las narraciones tienen una influencia tan grande, pues, como he mencionado arriba, están cargadas de emociones que perduran en la memoria y nos permiten identificarnos con los personajes. Dado que se hallan disponibles en la memoria, cuando tenemos que tomar una decisión y buscamos una “pista” para saber qué hacer, es muy probable que las emociones que nos causan ciertas palabras, o ciertos objetos sobre los que tenemos que decidir, hayan sido generadas originalmente por una experiencia que vivimos, o por una narración de una situación.

Después de cierto tiempo de vivir, la mayoría de las personas van generando aproximadamente las mismas asociaciones y emociones frente a determinados eventos del mundo, como las enfermedades o la inseguridad del país, pero esto no significa que sean absolutas y generales. La heurística del afecto también tiene que ver con la empatía y, por lo tanto, con la identificación con los personajes de una narración, pues a medida que hayamos vivido o experimentado el contenido de las situaciones de una historia podremos establecer un “vínculo” emocional con otras personas, y recordarlo mejor posteriormente.

Así, no es lo mismo que alguien nos cuente de un accidente automovilístico cuando nunca nos ha ocurrido algo similar, a que nos lo relate después de que causamos un choque. Tenemos más esquemas y más modelos de situación—creados por nuestra propia experiencia—que se pueden retomar para actualizarse y para nutrirse, al igual que para hacerse relevantes, representativos y disponibles en la memoria.

Como se ha visto, los sesgos y las heurísticas modifican tanto los recuerdos que se tienen de las narraciones y de las situaciones como la percepción de la realidad. Una vez que estos procesos suceden, el comportamiento comienza a alterarse.

Este proceso, junto con todos los atajos cognoscitivos anteriores se pueden resumir y ver en práctica en el ejemplo ficticio que sigue:

Una persona cercana nos cuenta que su secadora de ropa se incendió y que se quemó buena parte de su casa. [narración]. Pensamos que es obvio que eso pueda pasar, que siempre lo hemos sabido, (a pesar de que ya lo habíamos olvidado por completo) [sesgo de retrospectiva]. Al día siguiente ponemos atención en un anuncio—que otro día habríamos ignorado—de mantenimiento de lavadoras, secadoras, y refrigeradores, en el cual hay un letrero que dice “¡No arriesgue su patrimonio!”, [sesgo de confirmación] y automáticamente lo asociamos con el miedo que nos daría que nuestro hogar se llenara de llamas [heurística de afecto]. Intentamos borrar esa idea de la cabeza, pero la siguiente vez que la usamos, notamos que la secadora de ropa rechina, por lo que decidimos llamar al técnico para que la revise y la repare, pues estamos convencidos de que es típico que si una secadora de ropa rechina se incendie y que si se incendia todo lo que tenemos se puede quemar [heurística de representatividad]. Como estamos convencidos de que es altamente probable que eso suceda, [heurística de disponibilidad] la mandamos arreglar y podemos continuar con nuestras vidas.

A partir de este ejemplo se pueden hacer dos observaciones: 1) resulta interesante apreciar cómo los sesgos y las heurísticas funcionan para asegurar nuestra supervivencia, que es para lo que nuestro cerebro evolucionó, y 2) que en algunas ocasiones este tipo de razonamiento es benéfico, razón por la cual se piensa así todos los días a pesar de que una mente entrenada para la racionalidad—capaz de identificar los sesgos y las heurísticas y de saber de probabilidades—diría que esa forma de pensar tiene muchas fallas y que puede llevar a prejuicios y sobreesimplificaciones.

Dejando de lado el debate existente sobre las virtudes o desventajas del razonamiento por heurísticas, me enfocaré en cómo esta manera “intuitiva” de pensar en probabilidades se relaciona con la parte central de las narraciones, esto es, los nexos.

4.3. Nexos en el tiempo

La atención y la memoria no son lo único que se altera con el tiempo después de haber escuchado una narración: nuestra percepción de las probabilidades se afecta en gran parte por las historias que hemos escuchado.

La mayor parte de esta influencia es ejercida por los nexos, de los que he hablado en su forma meramente gramatical en §2.4 y en términos de comprensión del discurso (en §3.2.1). No obstante, no he hecho mención de la capacidad que poseen para modificar la comprensión de la realidad extra-lingüística.

Es posible afirmar que puede haber narraciones “escondidas” en las oraciones que aparecen tras un nexo causal. La gran mayoría de estos nexos introducen una razón, es decir, una explicación de lo que se presenta antes del nexo. Por ejemplo, (tomado de Mlodinow 2008:30) “el acusado se fue de la escena del crimen *porque* temía ser inculcado de un espeluznante asesinato”. Si bien lo que está antes del nexo también es una representación de un evento que forma parte de una narración, lo que nos importa en este momento es lo que le sigue: *temía ser inculcado de un espeluznante asesinato* porque es la razón de que haya sucedido lo primero. Estas justificaciones son detalles, y son acumulables en el sentido de que puede haber más de uno después de un nexo causal.

Esto cobra gran importancia porque está relacionado con la limitada capacidad humana de evaluar el azar y las probabilidades. Como escribí arriba al tratar sobre las heurísticas, el cerebro tiende a dar más de una interpretación incorrecta sobre las probabilidades de que algo suceda.

Lo esperable es que después de un nexo causal aparezca una o varias razones o detalles, por lo que el lector / oyente tiene la certeza de que lo que se está diciendo es mucho más probable que si sucediera sin esas razones, como se puede observar enseguida: “¿Es más probable que tu empresa vaya a aumentar ventas el próximo año o que vaya a aumentar ventas el próximo año porque la economía global ha tenido un año excepcional?” (Mlodinow 2008), donde se puede constatar que la segunda frase suena mucho más probable que la primera.

No obstante, una regla matemática⁷ establece que la probabilidad de que dos eventos ocurran juntos nunca puede ser mayor a la probabilidad de que cada uno ocurra individualmente. Es decir, es más probable que las ventas de la empresa aumenten en el próximo año por cualquier razón a que aumenten justamente por el comportamiento de la economía global. Y, de hecho, la probabilidad se reduce entre más detalles se aumenten. Esto es, la mente entiende al revés esta regla, sobre todo al momento de juzgar y de tomar decisiones.

Sin embargo, esto no ocurre todo el tiempo, pues los detalles solo nos convencen de que algo es mucho más probable cuando estos se ajustan a nuestro esquema o modelo sobre una situación (Mlodinow 2008:30). Por ello, no nos convencería una aseveración como la siguiente: “el actual presidente de México incrementó el presupuesto para educación *porque* es una causa que le interesa sobremanera”, pues nuestro modelo de situación del gobierno del país se contradice totalmente con esa aseveración sobre sus motivos.

Otra manera en la que los detalles o razones post-nexo nos convencen se puede observar en el conocido experimento de Ellen Langer y colegas en el que algunos sujetos pedían a los integrantes de la fila de las fotocopias que les cedieran el lugar. Primero lo pedían sin razones (“Disculpa, tengo 5 páginas. ¿Puedo usar la fotocopidora?”) sin obtener concesiones, y después daban una razón (“Disculpa, tengo 5 páginas. ¿Puedo usar la fotocopidora? Es que tengo prisa”) con la que la mayoría de los estudiantes les cedían su lugar, e incluso, más sorprendentemente, lo lograban con una razón aparentemente vacía⁸: “Disculpa, tengo 5 páginas. ¿Puedo usar la fotocopidora? Es que tengo que sacar copias” (Langer, Blank y Chanowits 1978:637). Por alguna razón, escuchar el “porque”⁹ nos hace pensar que las razones que lo proceden son poderosas. Si hay una razón, por hueca que esté, un enunciado es más convincente que si carece de ella.

⁷ Más específicamente, se trata de una regla que surge de la teoría de la probabilidad, la rama de las matemáticas que estudia los fenómenos aleatorios.

⁸ “Razón placebo”, como la llamaron los autores

⁹ O su sinónimo “es que”, en este caso.

El que los detalles nos convenzan de esta manera está relacionado con el procesamiento de lo concreto (§3.1.3) pues, entre más detalles sean enumerados, más podemos nutrir nuestro modelo mental. No es lo mismo leer “un edificio azul” que “un edificio azul cielo, de cinco pisos, balcones fuera de cada departamento y plantas en cada balcón”. La segunda opción parece mucho más real porque contiene más detalles, y creemos, quizá erróneamente, que si nos describen con tanto detalle ese edificio es porque ha de existir forzosamente, como si olvidáramos que incluso los detalles más precisos se pueden inventar. (Además de que ignoramos la regla mencionada arriba que nos recuerda que es mucho menos probable que exista un edificio azul cielo, de cinco pisos, con plantas en los balcones que se encuentran fuera de cada departamento... a que sea solamente “azul”).

Existe otro fenómeno relacionado con lo anterior: los llamados “detalles seductores”, definidos por Garner, Gillingham y White (1989:41) como “enunciados que presentan información interesante pero irrelevante”, relacionados con el tema del que se está hablando. Si el asunto central de una conversación es un argumento, y los detalles seductores no son lógicamente relevantes para este, sino que consisten en datos curiosos (como la opinión de las celebridades sobre el tema, por ejemplo), la atención del lector / oyente puede desviarse hacia esta nueva información y, por lo tanto, disminuyendo su capacidad de comprensión y recuerdo del tema (Harp y Maslich 2005). Este es un ejemplo de cómo los detalles no son “inocuos” en cuanto a la comprensión de las narraciones, sino que “encienden” o activan ciertas visualizaciones o recuerdos generadores de distracciones.

Todos los procesos de los que hablé en este capítulo (los sesgos, las heurísticas, la percepción de probabilidades y la susceptibilidad a la distracción por medio de detalles seductores) están ocurriendo en todo momento, pues son algunas de las herramientas cognoscitivas que nos permiten producir sentido a partir del continuum de la realidad. Sin embargo, considero que son “posteriores” a la percepción de narraciones en el sentido de que estos procesos interactúan con la completa comprensión de una historia, por lo que ambos se exacerban y tienen un

efecto directo en la modificación de los modelos de situación y, por lo tanto, de la visión del mundo.

5. CONCLUSIONES

El hecho de que las narraciones son el tipo de discurso predilecto para enseñar y entretener puede ser observado por aquellas personas que hayan reflexionado, aunque sea un poco, en torno a las historias. Quien haya pasado horas absorto en una novela, o quien se haya olvidado del paso del tiempo durante una buena película ha sido testigo de que las narraciones tienen características especiales (en comparación con el resto de las comunicaciones cotidianas). Asimismo, cualquiera que ponga atención en un gran vendedor (de objetos o ideas) notará que las historias también pueden convencer y persuadir, quizá más efectivamente que cualquier otro recurso lingüístico.

Es sabido que las historias enseñan, entretienen y convencen todo el tiempo. Sin embargo, el presente trabajo surgió de la necesidad por comprender, a un nivel mucho más profundo, *cómo* sucede lo anterior. ¿Qué es lo que ocurre en un ser humano cuando percibe una historia? ¿Qué le pasa después? ¿Cómo puede ser que sus opiniones, actitudes y comportamientos cambien por escuchar una sola historia, pero no, por ejemplo, tras comparar una gran cantidad de cifras y estadísticas? (Heath y Heath 2007:167).

Así, a lo largo de este trabajo intenté responder esas preguntas, poniendo énfasis en comprender y explicar los procesos cognoscitivos encargados de que este tipo de fenómenos ocurra. Como todo sucede en el cerebro, busqué comprender, incluso a nivel neuronal, cómo se llevan a cabo estos procesos, qué los causa y qué efectos tienen en el resto de las cogniciones.

La hipótesis original de este trabajo consistía en la idea de que solo las narraciones tenían ciertos elementos causantes de cambios en el cerebro que ejercieran influencias, ajenas a cualquier otro discurso, que modificaran y conformaran la visión del mundo.

No obstante, posteriormente noté que esa hipótesis planteaba la pregunta equivocada, pues los procesos que las narraciones “causarían” en el cerebro

seguirían ocurriendo aun si ellas no existieran, porque se trata de la manera en la que este funciona al aproximarse a la realidad.

Lo anterior me llevó a concluir que, si bien las narraciones no generan procesos “novedosos” en el cerebro, definitivamente otorgan *algo* que funge como catalizador de estos procesos ya existentes, esto es, la comprensión de una narración cualquiera da pie a la creación, por parte del cerebro, de la imagen mental de una situación que existe (o puede existir) en el mundo.

Esto es fundamental, pues tales imágenes, tanto de objetos como de eventos, se guardan a manera de recuerdos, conformando lo que se conoce como “conocimiento” o “visión del mundo”.

El conocimiento del mundo es un conjunto de información almacenada en la memoria que nos permite otorgarle sentido a nuestras percepciones de la realidad. Esta información se crea a lo largo de toda la vida y se va alimentando de las experiencias vividas directa o indirectamente, las cuales también tienen la capacidad de modificarla y actualizarla.

Los distintos sistemas de memoria participan en la conformación y modificación del conocimiento del mundo, en especial la memoria semántica, encargada de almacenar lo que se puede llamar “conocimiento”, es decir, la información cuya fuente ignoramos pero que forma parte de la manera en la que podemos afirmar que el mundo es.

Sin embargo, “el mundo” es un concepto muy grande y abstracto, por lo que nuestro cerebro resulta incapaz de comprenderlo en su totalidad. Para esto, recurre a modelos y esquemas—versiones en miniatura de sistemas mucho más grandes y complejos—, cuya facilidad de comprensión aumenta considerablemente.

El hecho de que el cerebro no trabaje con la información completa, sino solo con modelos de una situación, genera un gran aumento en la velocidad de procesamiento y comprensión, pero también existen muchas pérdidas de detalles, y una tendencia exacerbada a la generalización.

De esta forma, los modelos mentales almacenados en la memoria se ajustan, con el tiempo y el olvido de detalles, a las situaciones más representativas o prototípicas de la vida cotidiana.

Una manera de adquirir modelos mentales y de situación se logra viviendo y teniendo experiencias, pero también siendo un receptor (lector u oyente) de discursos narrativos. Esto es importante porque existe una fuerte correlación entre la manera en la que se procesan en el cerebro el discurso narrativo y la realidad en bruto.

Así, estudiar los procesos de comprensión del discurso en general, y de las narraciones en particular, contribuye a entender los procesos de comprensión y conocimiento del mundo externo.

Por lo tanto, el discurso es en cierto modo el lenguaje utilizado por una persona cuando busca comunicar cierta información relevante. Un discurso normalmente tiene gran cantidad de datos implícitos, mismos que el interlocutor comprende gracias a las inferencias sociales que puede hacer si, por ejemplo, pertenece a la misma cultura que el hablante. Este proceso de inferencias y comprensión de elementos no explícitos se da gracias a la recuperación desde la memoria de los modelos de situación que uno ha interiorizado a lo largo de su vida.

Asimismo, al momento de producir un discurso, el usuario del lenguaje sabe qué debe dejar fuera para no aburrir a su interlocutor, y qué decir para que se entere de la información que desea transmitirle.

Sin embargo, estas inferencias no solo actúan para comprender el contenido semántico de una narración, sino también lo hacen al interior de las situaciones de la misma: los seres humanos inferimos que si un objeto o lugar se menciona al inicio de una historia es debido a su importancia para solucionar el problema en el que se encuentra el protagonista, o para que este alcance sus metas.

Por lo tanto, un lector u oyente rastrea, recuerda y reconoce automáticamente la información que se destacó como útil para la consecución de

una meta, pero lo que más recuerda es la serie de causas y efectos que conforman una historia, pues le permiten relacionarlo con la manera en la que las causas tienen efectos en la realidad.

Así, identificar estas causas y efectos es fundamental, y se logra a través de los nexos temporales y causales, como “porque”, “y” (aunque solo en contextos causales), “es que”, “puesto que”, “luego”, “después de que”, “entonces”, entre muchos otros, lo cual implica que las narraciones se conforman, sobre todo, de oraciones causales, finales e ilativas.

Un usuario del lenguaje reconoce automáticamente que este tipo de oraciones contienen narraciones, pero no es lo único que permite que el cerebro actúe con base en ellas como actuaría frente a una situación de la vida real. La mente humana está diseñada para solucionar problemas, y no es coincidencia que el proceso de solución de problemas sea extremadamente similar al conjunto de procesos cognoscitivos que se utilizan para comprender una historia.

Además, es necesario tener en cuenta el papel fundamental que tienen las emociones en el procesamiento del discurso narrativo y su posterior incorporación a la memoria y a la modificación del conocimiento del mundo.

Las palabras que denotan emociones, como los adjetivos, o algunos verbos, o que producen una imagen mental de una situación emotiva, generan reacciones en el cerebro equivalentes a ser partícipe directo de una situación con gran carga emocional.

Estas emociones surgen como respuesta a un estímulo en el exterior, mismo que nos hace reaccionar debido a su posible relevancia en torno a nuestra supervivencia. No todos los estímulos nos hacen reaccionar de la misma manera, pero es muy común que una historia nos genere una respuesta emocional porque solo se cuentan cuando hay algo sobresaliente que transmitir.

El efecto que tienen las emociones en el cerebro es el de estimular la amígdala, un órgano encargado de “indicar” a la memoria que es importante

recordar un evento. Entre más intensidad emocional haya tenido una situación, o el recuento de una situación, más difícil será olvidarlo, pues de nuestra supervivencia depende que tengamos presente qué nos debe producir miedo, o qué nos generó dolor o placer.

Si bien comprender esto sobre las emociones es primordial, la información queda incompleta si no se habla de los personajes de las narraciones. Toda narración contiene un personaje, que puede ser el protagonista cuando el narrador dice una sola frase en primera persona, o “la gente”, o cualquier otro sujeto animado.

Cuando un receptor ideal de una narración reconoce al protagonista de una narración, automáticamente pone más atención, se identifica con él, y siente sus emociones casi como si de él mismo se tratara, pues sabe que no hay ninguna razón por la que no pudiera sucederle lo mismo a él.

Las emociones que puede sentir indirectamente se deben a otro conjunto de neuronas llamadas “neuronas espejo”, las cuales nos permiten sentir empatía, imitar y aprender cómo se hacen las cosas por medio de la observación.

Sin embargo, la observación no sirve solo para aprender cómo se desempeñan ciertas actividades, sino también para tomar nota de aquello que está permitido en la cultura a la que pertenecemos. Ver que un individuo actúa de una forma totalmente novedosa nos permite experimentar, indirectamente, cuáles son las consecuencias de dicha acción. En el caso de que la sociedad lo repruebe, se dejará de hacer, pero si una acción recibe indiferencia o es aprobada, muy probablemente se propague, “contagiándose” de observador en observador por medio de la imitación.

Esto ocurre porque todo el tiempo estamos practicando acciones y comportamientos al visualizarlos, es decir, al generar imágenes mentales de ellos. “Observarnos” en nuestra mente haciendo una actividad equivale, en términos de

práctica, a realizarla, y ocurre lo mismo con lo que los relatos nos hacen “ver” o imaginar.

No obstante, lo que podemos ver e imaginar son las cosas concretas, lo tangible y perceptible con los sentidos y el cuerpo. Para otro tipo de experiencias abstractas, como las ideas, los sentimientos y los conceptos, necesitamos “puentes” que nos permitan volverlos concretos. Las metáforas fungen como estos puentes, volviendo concretas, visibles y “visualizables” las características y cualidades abstractas de las que también se necesita hablar.

Sin embargo, el hecho de que haya metáforas, emociones, lenguaje concreto y personajes no explica cómo una oración subordinada a otra por unnexo causal se comprende como una narración.

Para comprenderlo, es necesario recordar que los nexos causales son procesados de distinta manera a otro tipo de palabras de enlace, acelerando la velocidad de comprensión y de lectura, permitiendo que el lector / oyente reconozca que el discurso en cuestión se trata de una narración y, por lo tanto, genere representaciones textuales de ambas oraciones en conjunto.

Esta característica de las narraciones, junto con las ya mencionadas, las conforman como herramientas didácticas y persuasivas de gran eficacia. Narrar una situación equivale a darle legitimidad, a dejar claro que es importante que se sepa de su existencia, pues el simple acto de que un usuario del lenguaje relate un evento cualquiera le otorga trascendencia.

Así, las narraciones muestran lo que hay en el mundo pero también lo que podría comenzar a existir. De tal manera, una narración cualquiera puede convertirse en un mensaje normativo, sobre todo si la situación que se narra se entiende como aceptada o aprobada por los demás miembros de la sociedad, pues tienen la capacidad de cambiar la realidad por medio de la modificación del comportamiento de las personas que las leen / escuchan.

Algunos de los procesos que generan alteraciones en el comportamiento de los receptores de las narraciones pertenecen a la categoría de las cogniciones simplificadas que se podrían llamar “atajos cognoscitivos”, como los sesgos y las heurísticas.

Tanto el sesgo de confirmación como el de retrospectiva permiten filtrar la información que recibimos del exterior. El primero nos impide poner atención en aquello que no forma parte de nuestros intereses en determinado momento, mientras que el segundo nos hace olvidar información antigua con respecto a un tema, haciéndonos creer que siempre hemos pensado de la misma manera, y que todo es obvio una vez que lo sabemos.

Por su parte, las heurísticas de disponibilidad, de representatividad y de afecto son tres de los métodos cognoscitivos no rigurosos de solucionar problemas (o llegar a conclusiones) más importantes en términos de las narraciones. La primera asegura que una narración recordada sobresalga en la memoria, en lugar de otro tipo de información no emotiva, al momento de que el usuario del lenguaje busque un ejemplo de determinada situación. La heurística de representatividad, por otro lado, hace que pensemos que, de un conjunto de eventos, el más prototípico o representativo resultará más probable (a pesar de que eso sea un error estadístico). Por último, la heurística de afecto es la encargada de hacernos pensar que las decisiones tomadas con base en nuestras emociones, y no en otro tipo de razonamientos más entrenados, son las correctas.

Por otro lado, a medida que un lector / oyente perciba enunciados posteriores a los nexos causales, más creerá en el contenido de la oración principal, debido, otra vez, a una malinterpretación de las probabilidades. Es más probable que A ocurra por sí mismo, y es menos probable que ocurra *A porque B porque C*, pero los seres humanos creemos que si algo pasa *porque X, Y y Z*, entonces es mucho más factible que si sucede sin razones (introducidas por “porque”).

Si bien parece que estas heurísticas, sesgos y malos cálculos estadísticos son “defectos” de la cognición, en realidad han demostrado ser útiles, a lo largo de los siglos de existencia de la especie humana, para asegurar nuestra supervivencia.

Dicho lo anterior, es posible concluir que las narraciones tienen una gran influencia en la conformación y modificación de lo que se conoce como “visión del mundo”. Sobra mencionar, claro está, que los procesos responsables, detallados en este trabajo, actúan de la misma manera para todas las narraciones, independientemente de su longitud o medio de transmisión.

Los elementos encargados de facilitar estas tareas se pueden sintetizar al afirmar que el procesamiento de discursos narrativos es equivalente al procesamiento de la realidad, y que, por lo tanto, los elementos de las narraciones que conforman y modifican la visión del mundo son aquellos que nos recuerdan en mayor medida a la realidad.

Es posible afirmar con bastante seguridad que es equivalente, en términos de procesamiento, observar con nuestros propios ojos un evento, y visualizarlo o imaginarlo a través de la lectura / escucha de una narración (sobre todo si esta es emotiva). Abstraemos la misma información, creamos la misma cantidad de modelos de situación y aprendemos, recordamos y olvidamos datos de la misma manera con una experiencia vivida que con una narración vívida.

Por ende, las narraciones permean nuestra vida desde épocas inmemoriales, y no dejarán de hacerlo en mucho tiempo, porque son lo más parecido a experimentar algo en carne propia, lo más cercano a vivir.

6. BIBLIOGRAFÍA

- BELINCHÓN, MERCEDES, JOSÉ MANUEL IGOA y ÁNGEL RIVIÈRE (1992) *Psicología del lenguaje. Investigación y teoría*, Madrid: Trotta.
- BEN-ANATH, DAFNA (2005) "The Role of Connectives in Text Comprehension" *Columbia University Working Papers in TESOL & Applied Linguistics* Vol.5(2), pp. 1-27.
- BREWER, WILLIAM F. y GLENN V. NAKAMURA (1984) "The nature and functions of schemas" *Technical Report #325*. Center for the Study of Reading: Universidad de Illinois.
- BRUNER, JEROME (2003) *La fábrica de historias. Literatura, derecho y vida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- CIALDINI, ROBERT B. (2003) "Crafting Normative Messages to Protect the Environment", *Current Directions in Psychological Science*, 12 (4), pp. 105-109.
- DOLCOS, FLORIN, KEVIN S. LABAR y ROBERTO CABEZA (2004) "Interaction between the amygdala and the medial temporal lobe memory system predicts better memory for emotional events" *Neuron* 42, pp. 855-863.
- DRISKELL, JAMES E., CAROLYN COPPER y AIDAN MORAN (1994) "Does mental practice enhance performance?", *Journal of Applied Psychology*, Vol 79 (4), pp. 481-492.
- [DTCELE] Centro Virtual Cervantes. *Diccionario de términos clave de ELE (Español como Lengua Extranjera)* en línea, s.v. *conocimiento del mundo*. Consultado el 09/10/2013.
- EYSENCK, MICHAEL W. (2000) *Psychology: A Student's Handbook*. Taylor and Francis.
- GARNER, RUTH, GILLINGHAM, M., y WHITE, C. (1989) "Effects of "seductive details" on macroprocessing and microprocessing in adults and children". *Cognition and Instruction*, 6, pp. 41-57.

- GIGERENZER, GERD y WOLFGANG GAISSMAIER (2011) "Heuristic Decision Making", *Annual Review of Psychology*, vol. 62, pp. 451-482.
- GOTTSCHALL, JONATHAN (2012) *The storytelling animal. How stories make us human*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt.
- HARP, SUSAN F. y AMY A. MASLICH (2005) "Methods and techniques: The consequences of including seductive details during lecture". *Teaching of Psychology*, 32(2), pp. 100-103.
- HEATH, CHIP y DAN HEATH (2007) *Made to Stick. Why Some Ideas Survive and Others Die*. Nueva York: Random House.
- JOHNSON-LAIRD, PHILLIP N. (1980) "Mental models in cognitive science" *Cognitive Science*, 4, pp. 71-115.
- KAHNEMAN, DANIEL y AMOS TVERSKY (1972) "Subjective probability: A judgment of representativeness". *Cognitive Psychology*, 3, pp. 430-454.
- (1973) "Availability: A Heuristic for Judging Frequency and Probability" *Cognitive Psychology*, 5, pp. 207-232.
- KINTSCH, WALTER y SUZANNE M. MANNES (1987) "Generating scripts from memory" en E. Van Der Meer y J. Hoffmann (eds.), *Knowledge-aided information processing*, Amsterdam: North Holland, pp. 61-80.
- LABOV, WILLIAM y JOSHUA WALETZKY (1967) "Narrative Analysis: oral versions of personal experience", en J. Helm (ed.) *Essays on the verbal and visual arts*, Seattle: University of Washington Press, p. 12-44.
- LAKOFF, GEORGE y MARK JOHNSON (1980/2003) *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press.
- LANGER, ELLEN, ARTHUR BLANK y BENZION CHANOWITZ (1978) "The Mindlessness of Ostensibly Thoughtful Action: The Role of "Placebic" Information in Interpersonal Interaction" *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 36, No. 6, pp. 635-642

- LUNA TRAILL, ELIZABETH, ALEJANDRA VIGUERAS y GLORIA BAEZ (2005) *Diccionario básico de lingüística*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- MAR, RAYMOND A. y KEITH OATLEY (2008) "The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience". *Perspectives on Psychological Science* 3, 3; 173-192.
- MILLIS, KEITH K., JONATHAN M. GOLDING y GREGORY BARKER (1995) "Causal connectives increase inference generation", *Discourse Processes* Vol 20(1), pp. 29-49.
- MILLIS, KEITH K. y MARCEL A. JUST (1994) "The influence of connectives on sentences comprehension", *Journal of Memory and Language* 33, pp. 128-147.
- MLODINOW, LEONARD (2008) *The Drunkard's Walk. How Randomness Rules our Lives*. Nueva York: Pantheon Books.
- MURRAY, J. D. (1995) "Logical connectives and local coherence". En R. F. Lorch, Jr. y E. J. O'Brien (eds.), *Sources of Coherence in Reading*, Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum, pp. 107-125.
- NORRICK, NEAL (2007) "Conversational Storytelling" en D. Herman (ed.) *The Cambridge companion to narrative*, p.127-142.
- OATLEY, KEITH (1999) "Why fiction may be twice as true as fact: Fiction as cognitive and emotional simulation." *Review of General Psychology*, Vol 3(2), Jun 1999, pp. 101-117.
- PALMER, GARY (2000) *Lingüística cultural*. Madrid: Alianza.
- RAMACHANDRAN, V. S. (2011) *The tell-tale brain*. Nueva York: W. W. Norton & Company.
- RAINS, DENNIS G. (2004) *Principios de neuropsicología humana*. México: McGraw-Hill.

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA-ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2010) *Manual de la Nueva Gramática de la Lengua Española*. Madrid: Espasa.
- ROTH, ILONA y JOHN P. FRISBY (1986) *Perception and representation: A cognitive approach*. Filadelfia: Open University Press.
- RUMELHART, DAVID E. (1977) "Understanding and summarizing brief stories" en D. Laberge y S. J. Samuels, *Basic processes in reading*, pp. 265-302.
- SADOSKI, MARK (2001) "Resolving the effects of concreteness on interest, comprehension and learning important ideas from text", *Educational Psychology Review* 13(3), pp. 263-281.
- SCHANK, ROGER C., ROBERT P. ABELSON (1977) *Scripts, plans, goals, and understanding: An inquiry into human knowledge structures*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- SPEER, NICOLE K, JEFFREY M. ZACKS y JEREMY R. REYNOLDS, (2007) "Human Brain Activity Time-Locked to Narrative Event Boundaries", *Psychological Science*, Vol. 18 (5), pp. 449-456.
- TULVING, ENDEL (1972) "Episodic and semantic memory". En E. Tulving y W. Donaldson (eds.), *Organization of Memory*. Nueva York: Academic Press, pp. 381-402.
- VAN DIJK, TEUN (1993) "Modelos en la memoria. El papel de las representaciones de la situación en el procesamiento del discurso". *Revista Latina de Pensamiento y Lenguaje*, Inv., Vol. 2(1). pp. 39-55.
- ZWAAN, ROLF A. y GABRIEL A. RADVANSKY (1998) "Situation models in language comprehension and memory" *Psychological Bulletin*, Vol. 123(2), pp. 162-185.