



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN FILOSOFÍA**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**  
**INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS**

**EXPRESIONES FANTÁSTICAS Y DÓNDE ENCONTRARLAS:**  
**NOMBRES VACÍOS Y REFERENCIA DIRECTA.**

**TESIS QUE PARA OPTAR**  
**POR EL GRADO DE:**  
**MAESTRÍA EN FILOSOFÍA**

**PRESENTA:**

**ERICK GABRIEL JIMÉNEZ RODRÍGUEZ**

**NOMBRE DEL TUTOR:**

**DR. RICARDO MENA GALLARDO**

**INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS.**

**CIUDAD DE MÉXICO, MÉX., AGOSTO, 2022.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

## Índice.

Introducción.....	pág. 4
Capítulo 1: Teorías realistas de ficción.....	pág. 14
1.1 Dígame ¿Cuál es el problema?.....	pág. 15
1.2 Tan real como el dinero.....	pág. 24
1.3 ¡Creo que hay un personaje de ficción en mi armario!.....	pág. 31
1.4 Mundo, este es Sherlock Holmes. Sherlock Holmes, este es el mundo.....	pág. 37
1.5 ¿Entonces qué dices que decimos?.....	pág. 43
Capítulo 2: Teorías no realistas sobre ficción.....	pág. 49
2.1 Teorías de paráfrasis.....	pág. 50
2.1.1 Adelante, dilo, sin compromisos.....	pág. 50
2.1.2 Dije justo lo que no quería decir.....	pág. 55
2.2 A ver ¿Qué está mal?.....	pág. 60
2.2.1 Dilo bien o no cuenta.....	pág. 60
2.2.2 Aislado no funcionas.....	pág. 65
2.3 Teorías de juegos de pretender.....	pág. 70
2.3.1 Pretendamos que tiene sentido.....	pág. 70
2.3.2 Imaginemos que es verdad.....	pág. 75
2.4 Hay más problemas.....	pág. 79
2.4.1 ¿De verdad? No puedes hablar en serio.....	pág. 79
Capítulo 3: Objeciones al realismo, respuestas y nueva propuesta.....	pág. 86
3.1 ¡Atrás, monstruo contradictorio e indeterminado!.....	pág. 87
3.2 No me contradigas.....	pág. 91
3.3 Receta para personajes ficticios.....	pág. 96
3.4 Una nueva esperanza.....	pág. 99
3.5 No hay errores, sólo accidentes felices.....	pág. 102
3.6 Cambiaste la receta.....	pág. 105
3.7 Tres consideraciones finales.....	pág. 112

## Agradecimientos.

Los agradecimientos son una parte tan importante de este trabajo como cualquier otra. En las primeras páginas de sus meditaciones Marco Aurelio habla sobre la importancia de reconocer el gran mérito que todos los que nos han ayudado en nuestra vida tienen en ella. Yo también creo que reconocer el mérito de quienes nos han ayudado resulta de importancia puesto que sin ellos difícilmente seríamos lo que somos ahora o habríamos podido hacer lo que hicimos. En esta sección, por poco que sea, me gustaría reconocer a través de sus nombres a quienes han sido importantes no sólo para la realización de este trabajo sino a lo largo de mi vida. Espero poder disfrutar durante muchos años más el placer de su compañía y poder de alguna forma ser de ayuda a ustedes así como ustedes han sido de inestimable ayuda para mí.

Quiero agradecer en primer lugar a mis abuelas Pilar Sanchez y Gloria Madrid por todos los años de inagotable afecto que me brindaron en vida. Las voy a extrañar siempre ♥ .

Agradezco también a mi familia. A mi madre Maria Rodríguez, a mi padre José Jiménez, a mi hermano Eber Jiménez y a mi pareja Nadia Soto. De una u otra forma sé que siempre estaremos los unos para los otros si lo necesitamos.

Agradezco a mis familiares. Alejandra Rodríguez, Ricardo Rodríguez, Alfredo Rodríguez, Alberto Rodríguez, Margarita Jiménez y Eduardo Jiménez por todo el apoyo que me han brindado. A mis primos Javier Vargas, Alan Salazar, Eduardo Rodríguez y Andre Rodriguez por todos los momentos de felicidad que hemos pasado juntos y que han sido de gran ayuda.

Agradezco a mis amigos que como bien dicen son la familia que escogemos para nosotros mismos. A Mario Echeverría, Carlos Rivas y Eduardo Santiago por todo el compañerismo y buenos momentos que me han dado. A Carlos Calva, Ariel Sánchez y Erick Rojas por estar ahí desde hace casi 20 años. A Luis Vargas y Marisol García por su cercanía todos estos años.

Finalmente pero no menos importantes a las personas que académicamente hicieron posible este trabajo. A mi asesor Ricardo Mena Gallardo no sólo por todo el tiempo que amablemente me ha dedicado sino también por prácticamente enseñarme a escribir e investigar, sin él la tesis no habría sido posible. A mis lectores Alessandro Torza, Cristian Gutiérrez, Eduardo Garcia y Mario Gómez por haber aceptado estoicamente hacer el esfuerzo de leer mi tesis. Se los agradezco infinitamente.

## Introducción.

Todos conocemos las famosas críticas de Kripke (1980) a Frege. El propósito de estas críticas es mostrar que la teoría de las descripciones como significado de nombres propios o teoría de la referencia está equivocada. El significado de un nombre propio no es una descripción porque si 'Platón' significara 'El autor del *Fedón*' decir algo como 'Platón no es el autor del *Fedón*' sería una contradicción, por ejemplo. Las descripciones tampoco determinan la referencia porque podemos referir a Platón sin saber nada de él o incluso si sus descripciones asociadas no le pertenecieran. A partir de estas críticas la postura estándar cambió. La teoría del significado de nombres propios pasó a ser algo más cercano al millianismo y la de la referencia adoptó la forma de algo como una cadena referencial. El significado de 'Platón' es sólo Platón mismo y podemos referir a él gracias a que su nombre se ha transmitido de boca en boca, por así decirlo, desde su origen hasta la actualidad. Todo parece ir bien.

Esta nueva teoría milliana del significado de los nombres propios ganó popularidad al sortear los problemas de los que adolecía la postura descriptivista. Para esta nueva teoría no importa si Platón no hizo nada de lo que se le atribuye, aún así podemos referirnos a él y decir que no hizo lo que se le atribuye sin contradecirnos. Más tarde Putnam (1975) contribuyó a la idea de que las descripciones no son adecuadas tampoco para dar el significado ni la referencia de expresiones como los términos de clase natural. No importa como describamos al agua el término 'Agua' siempre referirá al agua y a ninguna otra substancia sin importar lo poco que sepamos del agua o lo mucho que otras substancias se le parezcan. Sobre los términos naturales, sin embargo, Putnam no propone directamente un millianismo sino más bien que su significado sea algo como lo que él llama un *Vector*. Lo importante es que en este vector no figuran descripciones sino muestras paradigmáticas de lo que es agua.

Tanto para expresiones como nombres propios y términos naturales aquello a lo que la expresión se refiere se ha convertido entonces en un elemento importante para su significado. Esto se ha reflejado también en algunas posturas proposicionales, especialmente en posturas como la de proposiciones singulares o russelleanas. Para este tipo de proposicionalismo las proposiciones son un par ordenado compuesto por los valores semánticos de las expresiones en las oraciones de las que son significado. Veamos algunos ejemplos:

- 1) La oración ‘Guillermo del Toro nació en Guadalajara’ produce la proposición <*Guillermo del Toro, Nacer en Guadalajara*>.
- 2) La oración ‘El planeta Tierra es el único con vida inteligente’ produce la proposición <*El planeta Tierra, Ser el único planeta con vida inteligente*>.
- 3) La oración ‘La Mona Lisa es el cuadro más famoso del mundo’ produce a la proposición <*La Mona Lisa, ser el cuadro más famoso del mundo*>.

La particular relación que hay entre una oración y la proposición que expresa ha llevado a algunos como Braun (1993) a creer que el deber de la oración es el de jugar un papel doble: 1) Por un lado debe jugar un papel estructural. 2) Por otro lado debe jugar también un papel determinante. El primer papel que la oración juega es el de generar a partir de su sintaxis una estructura proposicional para los valores semánticos que compondrán a la proposición. El segundo papel que juega la oración es precisamente el de determinar mediante los valores semánticos de sus expresiones a los componentes de la proposición. La oración ‘La Mona Lisa es el cuadro más famoso del mundo’ genera una estructura proposicional con dos espacios. Esta estructura proposicional generada a partir de la sintaxis de la oración será posteriormente completada con La mona Lisa y la propiedad *Ser el cuadro más famoso del mundo*, que son los valores semánticos de las expresiones en la oración.

Como se puede ver, lo particular de la teoría proposicional russelleana es que en conjunción con una teoría milliana del significado vuelve a los denotados parte de la proposición. Si para el millianismo el significado de un nombre propio es su denotado y la proposición russelleana se compone del significado de las expresiones en la oración, el denotado del nombre será en sí mismo un componente de la proposición. Esto permite representar a las proposiciones de una manera clara e intuitiva que se traduce a su vez en condiciones de verdad igualmente claras e intuitivas. Para el proposicionalista russelleano, basta con que la propiedad ubicada en el segundo espacio del par ordenado aplique al objeto ubicado en el primero para que la proposición sea verdadera. Si es el caso, por ejemplo, que la propiedad *ser el cuadro más famoso del mundo* es una que aplica a La mona Lisa entonces la proposición es verdadera, en caso contrario es falsa.

El panorama general es entonces el siguiente. Parece haber buenas razones para transitar de una teoría del significado y de la referencia descriptivista a unas teorías del significado y la referencia de corte más milliano. De acuerdo con estas propuestas millianas, el significado de

un nombre propio es su denotado y podemos referir a él gracias a una especie de cadena causal de usos. Tenemos también teorías proposicionalistas como la russelleana, para las que la proposición se compone de los valores semánticos de las expresiones en la oración y que permite presentarlas de manera clara e intuitiva. En conjunción las propuestas millianas junto con las russelleanas permiten una representación clara e intuitiva no sólo de la proposición sino también de sus condiciones de verdad: Si el objeto referido tiene la propiedad indicada, la proposición es verdadera y si no la tiene entonces es falsa. Por el momento todo parece ir sobre ruedas... Hasta que nos preguntamos ¿Qué proposición podrían expresar oraciones sobre ficción en las que el nombre parece no tener referencia?<sup>1</sup>

Una oración como ‘Ryan Reynolds es famoso’ expresa para el milliano la proposición <*Ryan Reynolds, Ser famoso*>, que se compone de Ryan Reynolds y la propiedad de ser famoso. El nombre en la oración contribuye con su denotado que es su valor semántico y el predicado contribuye con una propiedad para así poder conformar a la proposición. El problema que representan los nombres vacíos para las propuestas millianas es precisamente que no es claro que ocurre con los nombres vacíos y las oraciones donde aparecen. Si las proposiciones se componen del valor semántico de las expresiones en la oración que ocurre con oraciones en las que una expresión carece de valor semántico. Si para el milliano el valor semántico de un nombre propio se agota en su denotado, no es claro cuál podría ser el valor semántico de nombres como ‘Luke Skywalker’. No es claro tampoco, por supuesto, cómo contribuiría el nombre ‘Luke Skywalker’ al componer proposiciones para oraciones como ‘Luke Skywalker es un personaje famoso’ si no tiene valor semántico.

La existencia de nombres vacíos es un problema que parece desafiar la idea milliana de que el significado o valor semántico de un nombre es sólo su denotado. Para el milliano, sin duda, es claro que todo nombre que carezca de referencia es un nombre que no tendrá ningún valor semántico y por lo tanto que debería de carecer también de significado. Claro está, el

---

<sup>1</sup> En realidad el problema que surge para el milliano con los nombres de ficción no depende de que la postura proposicionalista que se adopte sea russelleana. Supongamos que la postura adoptada es una en la que las proposiciones son funciones cuyo dominio son conjuntos de mundos posibles y su resultado es la verdad o la falsedad, por ejemplo. La oración ‘Guillermo del Toro nació en Guadalajara’ tiene como proposición una función que arrojará a la verdad como resultado para todo mundo posible en el que del Toro haya nacido en Guadalajara y la falsedad en caso contrario. El problema persiste pues no es claro que función produciría una oración en la que una de sus expresiones no tenga significado. En adelante continuaré con el modelo russelleano proposicionalista simplemente porque ilustra mejor el problema aunque sospecho que todo lo dicho se puede extrapolar a otros proposicionalismos sin mucho problema.

problema es que a diferencia de lo que la teoría milliana sugiere los nombres supuestamente vacíos si parecen tener valor semántico y por lo tanto significado. Muy pocos se atreverían a decir que nombres tan influyentes en la historia del hombre como ‘Aquiles’ o ‘Merlín’ son conjuntos de letras sin significado alguno. Menos quizá aceptarían que toda oración en la que estos o cualquier otro nombre sin denotado aparecen son incapaces de expresar algo y carecen de valores de verdad. Para la persona común, ciertamente, parecería cuando menos muy poco natural aceptar que sus oraciones como ‘Aquiles es mi modelo a seguir’ no expresan nada ni son o pueden ser verdaderas o falsas.

Es una cuestión de hecho que al igual que cualquier otra oración las oraciones con nombres vacíos expresan algo. Parece innegable que quien escucha una oración como ‘Kant es mi modelo moral’ escucha algo tan comprensible como quien escucha algo como ‘Spiderman es mi modelo moral’. En el primer caso la significatividad de la oración es sencillamente explicada a través de la significatividad de sus partes y en virtud de la proposición que éstas componen. En pocas palabras ‘Kant es mi modelo moral’ produce la proposición *<Kant, Ser mi modelo moral>* y gracias a ella es que podemos explicar la significatividad de la oración. En el segundo caso, sin embargo, explicar la significatividad de la oración es lo que al menos para el milliano representa uno de los mayores retos. Sin un denotado que de valor semántico a ‘Spiderman’ no es para nada claro si la oración es capaz de producir una proposición que explique su significatividad. Parece que para el milliano la oración ‘Spiderman es mi modelo moral’ debería de estar más cerca de una oración sin significado que de una con significado.

Es deber del milliano, en vista de la innegable significatividad de los nombres vacíos y sus oraciones, explicar entonces cómo tales expresiones pueden ser acomodadas en la teoría. Como primer paso vale la pena reconocer que intentar volver simplemente a una postura descriptivista resultaría en realidad de poca utilidad. Es verdad que a primera vista regresar a una postura descriptivista al menos para nombres que carecen de denotado parece salvar la cuestión y resolver los problemas. Considerada minuciosamente, sin embargo, la propuesta descriptivista resulta insuficiente para explicar la significatividad de los nombres que son aparentemente vacíos debido a sus propios problemas. De hecho, considerar al significado de un nombre vacío como equivalente a una descripción trae consigo diversos problemas que dejan aún más en duda la significatividad de este tipo de nombres.

Tres son al menos el número de los distintos problemas que surgen al considerar que el significado de un nombre propio es equivalente a una descripción. A estos problemas los llamaremos: 1) Problema de equivalencia. 2) Problema de desigualdad evaluativa. 3) Problema de identidad. En su conjunto, las objeciones proporcionadas por estos tres problemas brindan razones suficientes para sospechar sobre la eficacia del descriptivismo para resolver la situación. Podría aceptarse en realidad que ninguno de los problemas es genuinamente devastador, sin embargo, muestran al menos que así como el milliano tiene problemas al explicar nombres vacíos el descriptivista no se encuentra mucho mejor parado. Los tres problemas mencionados del descriptivista con nombres vacíos son:

1) Problema de equivalencia. El problema consiste en que las oraciones con nombres vacíos no parecen ser equivalentes a sus reemplazos con descripciones en una variedad importante de aspectos relevantes. La cuestión es que, siendo sinónimos nombres vacíos y descripciones, no debería de haber ningún tipo de diferencia significativa entre las oraciones que tienen los nombres presuntamente vacíos y sus contrapartes con descripciones. Veamos algunos ejemplos: La oración 'Speedy Gonzales es el ratón más veloz de México' no es equivalente a 'El ratón más veloz de México es el ratón más veloz de México', la primera no es trivial mientras que la segunda sí. La oración 'Speedy Gonzales ya no es el ratón más veloz de México' no es equivalente a 'El ratón más veloz de México ya no es el ratón más veloz de México', la primera no es contradictoria pero la segunda sí. Finalmente 'Speedy Gonzales puede no ser el ratón más veloz de México' no es equivalente a 'El ratón más veloz de México puede no ser el ratón más veloz de México', una es posible y la otra no.

2) Problema de desigualdad evaluativa. El problema consiste en que el valor de verdad que intuitivamente tienen las oraciones con nombres vacíos no parece coincidir con el de sus equivalente descriptivos. La cuestión es que el valor de verdad tanto de las oraciones con nombres vacíos como de las oraciones con descripciones debería ser el mismo si nombres y descripciones son sinónimos. Veamos nuevamente algunos ejemplos: La oración 'Speedy Gonzales fue creado en 1953' parece ser verdadera mientras que 'El ratón más veloz de México fue creado en 1953' parece falsa. La oración 'El capitán América es propiedad de Disney' parece ser intuitivamente verdadera mientras que 'El mejor soldado de América es propiedad de Disney' es falsa. Finalmente 'Paul Bunyan es un personaje ficticio' parece verdadera mientras que 'El leñador más alto del mundo es un personaje ficticio' parece falsa.

3) Problema de identidad. El problema consiste en que la substitución de nombres vacíos por descripciones en oraciones de identidad genera intuiciones contradictorias sobre el estatus modal de ciertas identidades. La cuestión esta vez es que substituir nombres vacíos por descripciones parece sugerir que la identidad entre dos objetos distintos puede ser posible a pesar de que no debería serlo. Veamos por última vez algunos ejemplos: La identidad ‘Kripke = Robín Hood’ parece necesariamente falsa mientras que ‘Kripke = El príncipe de los ladrones’ parece posible, aunque no debería haber diferencia entre ambas. La identidad ‘Putnam = Rómulo’ parece necesariamente falsa mientras que ‘Putnam = El fundador de Roma’ parece posible, aunque nuevamente no debería serlo. Finalmente, la identidad ‘Burge = Otto Lidenbrock’ parece necesariamente falsa mientras que ‘Burge = El hombre que viajó al centro de la Tierra’ parece cuando menos posible<sup>2</sup>.

Si dar un paso atrás y recurrir al descriptivismo no resulta ser una opción parece entonces que el milliano tiene la necesidad de explicar el significado de nombres vacíos de otro modo. La idea básica a defender a lo largo de la presente tesis es que la mejor opción del milliano es mantenerse en la vía del denotado como único valor semántico de un nombre. La apuesta que será desarrollada es que los nombres considerados presuntamente vacíos en realidad son como cualquier otro, nombres con denotados que les dan valor semántico. Para poder hablar de referencia en nombres como los de nuestro discurso ficticio será adoptada una postura realista sobre ficción. A grandes rasgos lo que el realismo propone es que los personajes ficticios en realidad existen aunque lo hacen de una forma distinta a la de entidades concretas comunes. Como se ve fácilmente, adoptar una postura realista respecto de personajes ficticios nos permite explicar con sencillez el misterio con el funcionamiento de nombres como ‘Aquiles’: Funcionan como cualquier otro nombre porque en verdad también tiene denotado.

Sobre personajes de ficción se puede encontrar hasta tres tipos distintos de realismo, todos con sus propias ventajas y desventajas que los distinguen entre si. Realismos como el de Zalta (1983) se encuentran más cercanos al platonismo y ven a los personajes de ficción como

---

<sup>2</sup> Algunas personas como Adams y Dietrich (2004) de hecho han articulado propuestas en las que la idea principal es que los nombres vacíos se interpretan como descripciones. Teorías como la de Adams y Dietrich, sin embargo, no se consideran directamente descriptivistas sino más bien pragmáticas que recurren a otras nociones como la de proposición hueca para explicar el problema del milliano. Dentro de la corriente de proposiciones huecas también podemos encontrar a otros como Braun (1993). Tanto Adams y Dietrich como Braun tienen forma de lidiar con algunos de los problemas aquí mencionados, no obstante, creo que los mismos problemas pueden ser reformulados para seguir representando incomodidades a sus teorías. Para críticas a Adams y Dietrich se puede ver Everett (2003) y para críticas a Braun se puede ver Reimer (2001).

entidades abstractas eternas e independientes del hombre. En realismos como el de Zalta los personajes de ficción son entidades necesarias y eternas que al igual que las ideas de Platón son descubiertas más bien que creadas. Otros realismos como los de Lewis (1978) o Berto (2011) consideran a los personajes ficticios más bien como entidades concretas y posibles pero no actuales. En realismos como los de Lewis y Berto los personajes de ficción son entidades posibles y no actuales en nuestro mundo pero concretas y actuales en algún otro mundo posible. Realismos como los de Thomasson (2003a), finalmente, ven a los personajes de ficción como artefactos abstractos contingentes y por completo dependientes del hombre. Para estos realismos los personajes ficticios son sólo otro producto de la actividad humana.

Por este último realismo, al que también llamaremos *artefactualismo*, es precisamente por el que se argumentará que mejor explica nuestras intuiciones y discurso sobre ficción. La ventaja del artefactualismo sobre los otros dos realismos es que se ajusta con gran naturalidad a la forma en la que hablamos de personajes ficticios y a lo que intuitivamente parecen ser. Al considerar a los personajes ficticios como artefactos creados el artefactualismo, en pocas palabras, aventaja a otros realismos en dos aspectos importantes: 1) Se adapta con gran naturalidad a la forma en la que hablamos sobre los personajes ficticios, lo que permite explicar fácilmente la semántica de nombres aparentemente vacíos. 2) Concuerda con la mayoría de las intuiciones que tenemos sobre lo que es un personaje ficticio, lo que permite explicar de manera muy ordinaria su propia metafísica. Sin duda parece mucho más natural decir, por ejemplo, algo como ‘Sherlock Holmes fue creado en 1887’ que ‘Sherlock Holmes a existido desde siempre’ o que ‘“Sherlock Holmes” no significa nada’.

Se podría decir, junto con Quine, que el compromiso con la verdad de oraciones como ‘Holmes fue creado en 1887’ es precisamente una de las mayores motivaciones del realismo. La cuestión es que la verdad de oraciones como esta y muchas otras como ‘Holmes ha sido famoso por más de 100 años’ parecen darnos compromisos ontológicos difíciles de evadir. Oraciones como las anteriores para ser verdaderas, como intuitivamente aceptaríamos, necesitan considerar a los personajes de ficción como variables ligadas a un cuantificador. Para que la oración ‘Holmes es un personaje mundialmente famoso’ sea verdadera se necesita que haya un único  $X$  tal que  $X$  sea Holmes y que  $X$  sea mundialmente famoso. Esto, es decir ser una variable ligada a un cuantificador, es justamente lo que Quine (1948) consideró que es existir: ‘To be is, purely and simply, to be the value of a variable’ (Quine, pág. 32).

Junto con esta motivación que podríamos considerar semántica para la existencia de los personajes ficticios viene también una segunda motivación que podríamos considerar lógica. La razón es que la existencia de oraciones verdaderas sobre la ficción trae consigo, como se ve fácilmente, relaciones lógicas entre estas mismas oraciones que queremos preservar. Sin ir más lejos las oraciones ‘Holmes fue creado en 1887’ y ‘Holmes es mundialmente famoso’ implican entre otras cosas que Holmes se hizo famoso hasta después de 1887, por ejemplo. El asunto es que para preservar la implicación de oraciones como las anteriores que además parecen verdaderas se necesita de la existencia de los personajes de ficción como Holmes. Muchas otras oraciones entre las que se ve con toda claridad la relación lógica entre ellas requieren también de que admitamos la existencia de personajes ficticios para preservarlas. La oración ‘*Star Wars* tiene más personajes que *LOTR*<sup>3</sup>’ y ‘*LOTR* tiene más personajes que *Harry Potter*’ implican claramente que hay más personajes en *Star Wars* que en *Harry Potter*. Para preservar esta implicación, sin embargo, se necesita la existencia de personajes ficticios.

Como se verá inmediatamente en el primer capítulo, además de las motivaciones anteriores hay también una tercera motivación a la que podemos considerar metafísica. Aunque se explicará a detalle en el próximo capítulo la idea básica es que los personajes ficticios son parte de la realidad social que creamos a través de nuestras prácticas humanas. Muchas otras entidades son creadas al igual que los personajes ficticios como parte de nuestras actividades y ayudan a explicar la realidad social aunque no material en la que vivimos. Entidades tan comunes como las canciones, las leyes, las banderas o los personajes ficticios son creados por acuerdo al cumplirse las condiciones determinadas por la práctica a la que pertenecen. Para entidades como las leyes es claro que son los juristas quienes a través de su práctica se encargan de determinar cuando y cómo es que comienza a existir una nueva ley, por ejemplo. Como las leyes los personajes de ficción son entidades creadas en nuestra práctica social, que afectan la forma en la que habitamos el mundo y que deben ser reconocidos y explicados.

La queja obvia a nuestras motivaciones consistiría claramente en rechazar, no lo dicho por Quine, sino la idea de que nuestro discurso sobre ficción tiene cargas ontológicas. Para rechazar esta idea sobre el compromiso del lenguaje con los personajes ficticios basta con que se pueda eliminar de alguna forma la aparición de éstos como variables ligadas. Si es efectivamente posible desaparecer el compromiso ontológico generado por el discurso de

---

<sup>3</sup> ‘*LOTR*’ es el acrónimo común para el nombre de *the Lord of the Rings*.

ficción, una de las mayores motivaciones del realismo habría sido eliminada. Si fuera evitable que los personajes ficticios aparecieran como variables ligadas en el discurso de ficción la principal fuente de nuestras motivaciones semánticas y lógicas desaparecería. Ya eliminados los compromisos ontológicos de nuestras oraciones no sería necesaria la existencia de los personajes ficticios para explicar su verdad ni sus relaciones lógicas. La eliminación de los compromisos ontológicos en nuestro discurso sobre ficción es precisamente la meta de al menos las dos propuestas no-realistas más reconocidas actualmente.

La primera propuesta no-realista a revisar se conoce como *Ficcionalismo*. El ficcionalismo es una estrategia utilizada para eliminar compromisos ontológicos de distintos tipos por lo que hay ficcionalismos modales, de matemáticas, sobre universales, etc. El realismo que aquí nos interesa se acota específicamente al discurso sobre ficción y será denominado sencillamente como *Ficcionalismo de ficción*. Como se verá, la estrategia del ficcionalista consiste en la eliminación de los aparentes compromisos modales de nuestro discurso sobre ficción mediante la paráfrasis. Su apuesta es que toda oración que parezca tratar a los personajes ficticios como variables ligadas en realidad puede ser parafraseada de tal forma que este compromiso sea eliminado. Con el motivo de exponer y evaluar la propuesta del ficcionalista lo que se hará es presentar dos de las teorías más influyentes de la propuesta, la de Ryle y la de Brock, junto con algunas de sus objeciones.

La segunda propuesta no-realista a revisar será llamada *Pretencionismo*. El pretencionismo es una propuesta orientada a eliminar los compromisos ontológicos de nuestro discurso sobre ficción al eliminar literalmente la posibilidad de realizar afirmaciones al usarlo. La apuesta del pretencionista es que cada vez que nos involucramos con oraciones que tienen nombres vacíos no afirmamos nada sino que en realidad sólo pretendemos hacerlo. Para explicar esta ilusión en la que todo hablante cae al creer afirmar algo con nombres vacíos el pretencionista recurre a lo que él mismo denomina *juegos de pretender*. Estos juegos de pretender pueden ser conscientes o inconscientes y funcionan alterando el contexto de discurso de tal forma que todo lo dicho dentro de él sea sólo algo fingido. El requisito necesario es que nada de lo dicho mediante nuestro discurso de ficción pueda ser dicho en serio ya que una sola oración fuera del juego devolvería nuestros compromisos ontológicos. Para exponer y evaluar la idea pretencionista serán presentados dos de sus mayores exponentes, Walton y Everett, junto con algunas objeciones.

El plan que seguiremos para abarcar tanto la propuesta realista artefactual como sus motivaciones y sus objeciones no realistas será entonces el siguiente:

En el capítulo primero expondré los orígenes y motivaciones para el realismo de objetos abstractos. Para comenzar la exposición iniciaré con los problemas que surgen al interior de las teorías millianas del significado de nombres propios debido a los nombres vacíos a través de algunas ideas ofrecidas por Salmon. Inmediatamente después avanzaré a la argumentación sobre la creación de la realidad social y la posible existencia de las distintas entidades no materiales que parece implicar. Para hablar sobre la construcción de nuestra realidad social me guiaré a partir de las ideas de Thomasson (2003b) y su concepto de *normas constitutivas*. Una vez considerado el mundo social y no material que nos rodea proseguiré a explicar la metafísica de los personajes ficticios como personajes abstractos y parte de este mundo social creado. Finalmente, el capítulo concluirá con la forma en la que podemos lidiar con el discurso sobre ficción desde una perspectiva milliana una vez que se ha aceptado la ontología del realista. Esto nos permitirá entender la motivación metafísica del realista.

En el capítulo segundo expondré las dos propuestas no-realistas rivales a través de los cuatro autores mencionados. Comenzaré con la exposición de las ideas de Ryle y Brock sobre el ficcionalismo de ficción. Su exposición nos permitirá entender la motivación del no-realista de intentar deshacerse de los compromisos ontológicos del discurso ficticio a través de la herramienta de la paráfrasis. Las objeciones que también serán presentadas a ambas propuestas, a su vez, nos permitirán defender las motivaciones lógicas del realista al mostrar que muchos intentos de paráfrasis son inaceptables. Al terminar con el ficcionalismo serán presentadas las propuestas pretencionistas a través de las ideas de Brock y Everett. Su exposición nos permitirá evaluar otra línea no realista de ficción que no requiere de paráfrasis sino de herramientas de cambio contextual como los juegos de pretender. Sus objeciones, una vez más, nos servirán para defender al realista mostrando que sus motivaciones semánticas son intuitivamente correctas.

Finalmente, en el capítulo tres abordaré dos de los problemas más interesantes que se han planteado al realista: 1) Historias inconsistentes e indeterminadas. 2) El misterio de la creación de personajes ficticios. Expondré distintas evaluaciones y soluciones a los problemas y concluiré ofreciendo una solución propia que es intuitiva, se acopla con naturalidad a las sugerencias de otros realistas y a lo que parece ocurrir en la práctica literaria misma.

## Capítulo I.

### Teorías realistas de ficción.

## El problema de los nombres vacíos.

### 1.1 Dígame ¿Cuál es el problema?

Como se mencionó ya durante la introducción, considerar que el significado de los nombres propios es sólo su extensión trae consigo diferentes ventajas que vale la pena tener en cuenta. La semántica milliana a sido mencionada ya una y otra vez como quizá el ejemplo más paradigmático de lo que es una teoría semántica extensional para nombres como ‘Sócrates’. Como se recordará, una semántica extensional para nombres propios es aquella que considera que el valor semántico de un nombre propio es sólo su denotado. En *A system of logic* Mill escribe, ‘Un nombre propio no es sino una marca sin significado que conectamos en nuestra mente con la idea del objeto’ (Mill, pag. 154). Se podría decir que para Mill, al igual que para los millianos, un nombre propio es algo así como una marca que se asigna a un objeto con el único propósito de nombrar tal objeto. En resumen, el denotado es el único valor del nombre.

Desde Kripke sabemos que la adopción de una semántica milliana para nombres propios, junto con ideas como la de rigidez, trae consigo beneficios principalmente explicativos. Una mejor explicación que la ofrecida por el descriptivismo tradicional sobre el comportamiento modal de nuestros nombres propios es uno de ellos, por ejemplo. La idea general es que semánticas como las millianas, junto con nociones como la de rigidez, capturan mejor la intuición de que un nombre denota su objeto sin importar el mundo o su descripción. El único valor semántico de un nombre propio cualquiera como ‘Mark Hamill’ es sólo Mark Hamill mismo ya que es el objeto al que el nombre denota, por ejemplo. En propuestas como esta el nombre refiere a su denotado sin importar como se le describa, o que propiedades tenga, lo que permite que la referencia del nombre se mantenga a través de mundos posibles.

Si además juntamos a las semánticas de tipo milliano con teorías de proposiciones singulares lo que se obtiene es una teoría sencilla y natural tanto de nombres como de proposiciones. Una oración como ‘Mark Hamill tiene tres hijos’ genera la proposición singular <Mark Hamill, tener tres hijos>. Esta proposición es un par ordenado que se compone de los valores semánticos de las expresiones que componen a la oración y que es verdadera si el objeto cumple la propiedad o falsa de lo contrario. En este caso la proposición será verdadera en caso de que Mark Hamill cumpla con la propiedad de tener tres hijos o será falsa en caso de que no cumpla con dicha propiedad.

El problema que tanto el milliano como quien apoya a las proposiciones singulares comparten es el de cómo tratar la existencia de nombres propios que aparentemente carecen de denotado. La cuestión es que si el denotado es todo el valor semántico del nombre y la proposición se compone de éstos, los nombres sin denotado no deberían significar ni generar proposiciones. Oraciones como ‘Luke Skywalker tiene tres hijos’ para el milliano no deberían decir nada y para quien apoya las proposiciones singulares no debería poder generar ninguna proposición. El nombre ‘Luke Skywalker’ no denota a ninguna persona en el mundo y sin denotado no debería de poder tener valor semántico en teorías de tipo milliano. Sin valor semántico el nombre no debería poder contribuir en la formación de una proposición puesto que no tendría nada que aportar a la composición de la proposición. Para el milliano una oración como ‘Luke Skywalker tiene tres hijos’ debería expresar algo como  $\langle \_ , \text{tener tres hijos} \rangle$  que no dice nada y que para colmo tampoco es verdadera ni falsa<sup>4</sup>.

Oraciones como ‘Luke Skywalker tiene tres hijos’, sin embargo, no sólo parecen decir algo sino que además también parecen poder ser evaluadas como verdaderas o falsas. Resultaría no sólo contra-intuitivo sino simplemente equivocado para el milliano tan sólo afirmar que contrario a lo que parece nuestras oraciones con nombres vacíos no dicen nada. Es un hecho que para el hablante ordinario tanto la oración ‘Mark Hamill tiene tres hijos’ como ‘Luke Skywalker tiene tres hijos’ dicen algo y pueden ser verdaderas o falsas. Si se evalúan, de hecho, la oración ‘Mark Hamill tiene tres hijos’ es verdadera mientras que la oración ‘Luke Skywalker tiene tres hijos’ parece más bien falsa<sup>5</sup>. El deber del milliano pare ser entonces el explicar como es que una oración sin significado y que tiene un nombre sin significado parece poder decir algo sobre alguien como cualquier otra ¿Cuál es la razón de que a pesar de no tener valor semántico ni poder generar una proposición completa la oración ‘Luke Skywalker tiene tres hijos’ nos parezca decir algo evaluable?

Lo primero que hay que admitir es que, a primera vista al menos, nombres como ‘Luke Skywalker’, ‘Sherlock Holmes’ o ‘Aquiles’ efectivamente parecen ser nombres vacíos. En muy pocas palabras, podríamos decir que un nombre es considerado vacío simplemente

---

<sup>4</sup> Vale la pena recordar, como ya se había mencionado, que en sentido estricto no es necesario para el milliano ir de la mano con una teoría proposicional que apoye a las proposiciones singulares. Hay quienes por diversos motivos apoyan a la vez tanto al millianismo como a las proposiciones singulares como por ejemplo Salmon (1989) y Kaplan (1989). Hay también quienes sin ser millianos apoyan una teoría proposicional de proposiciones singulares como Perry (1979) y Strawson (1959)

<sup>5</sup> En el universo expandido de Star Wars Luke Skywalker tiene un solo hijo, Ben Skywalker.

cuando éste no refiere o carece de denotado. En términos técnicos Salmon (1998) considera que un nombre es vacío ‘con respecto al contexto  $c$ , el tiempo  $t$  y al mundo posible  $w$ , si y sólo si no existe nada a lo que el término refiera respecto de  $c$ ,  $t$  y  $w$ ’ (Salmon, pág. 285). De nombres como ‘Luke Skywalker’ o ‘Sherlock Holmes’ precisamente se ha creído que son vacíos debido a que no parece haber hombre en el mundo al que se pueda decir que refieran tales nombres. Sin duda sería no sólo una pérdida de tiempo sino hasta imposible tratar de encontrar en alguna parte del mundo a Sherlock Holmes o en una galaxia muy, muy lejana a Luke Skywalker, por ejemplo<sup>6</sup>.

Salmon divide estos nombres vacíos en tres categorías distintas. Estas categorías se diferencian entre sí según la posibilidad de existencia de lo que habría sido el denotado del nombre. Estas tres categorías en las que Salmon divide a los nombres vacíos son: 1) *Muy débilmente noreferenciales*. 2) *Débilmente noreferenciales*. 3) *Fuertemente noreferenciales*. Un nombre será muy débilmente no-referencial si ha existido o existirá algo a lo que el término refiera aunque en el presente no exista como ‘Karl Marx’, por ejemplo. Un nombre será débilmente no referencial si podría haber existido algo a lo que el nombre refiriera, por ejemplo, Lizzete Jiménez<sup>7</sup> que habría sido el nombre de mi hermana si tuviera una. Finalmente un nombre será fuertemente no-referencial si no podría haber existido algo a lo que el nombre refiriera, justo como los nombres de ficción al menos según la opinión usual.

La cuestión, en opinión de Salmon, es que nombres como ‘Luke Skywalker’ o ‘Aquilés’ se ven como fuertemente no referenciales porque no parecen tener referente claro como otros. Aunque sus referentes ya no existan, aún no lo hagan o no vayan a existir incluso los nombres muy débilmente y los débilmente referenciales si parecen poder denotar algo en particular. Nombres como ‘Karl Marx’ o ‘Kurt Gödel’, como puede verse, siguen siendo en algún sentido aparentemente capaces de seleccionar a los individuos particulares a los que referían. Puedo sin ningún problema usar el nombre ‘Karl Marx’ para referirme a Marx y decir algo sobre él aunque ya no exista porque es claro a quién me refiero con el uso del nombre. Algo similar ocurre con los nombres débilmente referenciales que si bien no han referido, ni referirán a nada, aún así en algún sentido nos permiten hablar de objetos posibles particulares.

---

<sup>6</sup> La idea, como se verá más adelante, es precisamente que nombres como ‘Luke Skywalker’ o ‘Sherlock Holmes’ si tienen denotado sólo que no se ha sabido buscar a la entidad correcta para el nombre.

<sup>7</sup> Parte de lo que el nombre necesita para poder ser débilmente no-referencial y no fuertemente no-referencial, como se verá a continuación, es que se pueda especificar a la entidad que habría denotado. En este caso habría que especificar que ‘Lizzete Jiménez’ habría denotado al resultado de los gametos particulares X y Z de los individuos concretos que son mis padres, por ejemplo.

El nombre ‘Lizette Jiménez’ nos permite hablar en particular del objeto posible que habría sido mi hermana y de nadie más aunque no la tuve ni la tendré nunca, por ejemplo.

El problema con los nombres de ficción según la postura estándar es precisamente que ellos no parecen tener la capacidad de referir a nada ni siquiera a objetos no existentes particulares. Sabemos que ‘Karl Marx’ refiere a una entidad no existente particular y que ‘Lizette Jiménez’ refiere una entidad posible aunque no existente que también está perfectamente determinada. La pregunta ahora es, sin embargo ¿A que podría referir exactamente un nombre como ‘Luke Skywalker’ o ‘Sherlock Holmes’? Nunca ha existido hombre alguno del que podamos decir que es Holmes y nunca existirá tampoco alguno en el futuro, lo mismo podríamos decir de Luke Skywalker o de Aquiles de la *Iliada*, etc. Tampoco es claro del todo si podríamos dar condiciones de existencia para referir a objetos posibles particulares con estos nombres como en caso de mi posible hermana. ‘Lizette Jiménez’ refiere sólo a mi posible hermana porque al poder especificar los gametos de los que sería resultado la distinguimos de cualquier otra entidad posible. No es claro, sin embargo, que lo mismo pueda ocurrir con Luke Skywalker.

Una primera idea podría ser que si bien ‘Luke Skywalker’ no refieren a una entidad actual el nombres refiere a una entidad posible, digamos una entidad posible en otro mundo posible. A quienes apoyan la idea de que nombres como ‘Luke Skywalker’ o ‘Frodo Bolsón’ refieren a entidades posibles se le conoce como *posibilistas*. El posibilismo, de hecho, es un tipo de realismo en el que se considera que los nombres refieren a una entidad posible que si bien no existe en este mundo si existe en algún otro mundo posible. Al igual que la idea básica de cualquier otro realismo, la idea básica del posibilismo es que los nombres vacíos en realidad no están vacíos sino que denotan como cualquier otro. Al ser nombres que si denotan el misterio sobre el significado y la contribución semántica que hacen a la proposición los nombres aparentemente vacíos desaparece. No hay mayor problema con la semántica de ‘Luke Skywalker’ o ‘Frodo Bolsón’ porque al igual que ‘Gottlob Frege’ o ‘Bertrend Russell’ denotan y en esa misma medida tiene valor semántico.

El problema con el posibilismo, como Salmon (1998) reconoce, es que tiene un problema de individuación parecido al que Kripke (2013) señala respecto de términos como ‘Unicornio’. Muy resumido, el problema con término como unicornio es que el mito no es lo bastante específico como para poder definir qué es lo que es un unicornio. Todo lo que el mito nos dice sobre los unicornios es que son criaturas parecidas a caballos, de color blanco y con lo

que parece ser un cuerno en la cabeza. El problema es que una infinidad de creaturas posibles pueden satisfacer esta descripción y no hay modo seguro de saber cuál de todas sería un unicornio o si todas lo son: Quizá quien inventó el mito pensó simplemente en caballos con cuernos en la cabeza, o en creaturas celestiales con forma de caballos con cuerno o quizá en seres del bosque con forma de caballo con cuerno. El punto es que no hay forma de saber que es o sería un unicornio y por ello no hay condiciones de existencia clara para ellos. La idea es precisamente que los posibilistas enfrentan el mismo tipo de problema en su teoría.

Supongamos que somos posibilistas. Tenemos oraciones como 'Luke Skywalker tiene tres hijos' o 'Aquiles venció a Héctor de Troya' y la razón por la que ambas tienen significado es que 'Luke Skywalker' y 'Héctor de Troya' refieren a entidades posibles. El problema ahora es que no es claro a cuáles entidades posibles refieren 'Luke Skywalker' o 'Aquiles'. Sus respectivas historias dan descripciones sobre ellos pero lamentablemente no son lo bastante específicas para seleccionar a una sola entidad posible. Quizá en el mundo X haya alguien que cumple la descripción de Aquiles y su tipo sanguíneo es A+, en el mundo Y hay otra entidad posible que cumple la descripción pero su tipo es B-, en el mundo Z hay otro y su sangre es AB ¿Todos son Aquiles o cuál si es que alguno lo es? En realidad no parece haber forma de decidir y especificar gametos como en el caso de mi posible hermana sólo empeora. Supongamos que dos entidades posibles cumplen la descripción de Aquiles pero nacieron de dos pares de gametos distintos, así ni siquiera habría forma de decir que ambos lo son.

En pocas palabras, el problema es que para el posibilista hay una infinidad de entidades que podrían ser el denotado de sus nombres pero no hay medios para elegir a alguna entre todas. Esta habilidad de discriminación de la que el posibilista carece, sin embargo, no es para él más que el requisito inicial para aspirar a solucionar el problema con los nombres vacíos. Incluso si el posibilista pudiera elegir entre la infinidad de entidades posibles al denotado de sus nombres aún tendría que lidiar con los problemas semánticos en el discurso de ficción. El mero hecho de saber que 'Luke Skywalker' denota a cierta entidad particular sólo explica el valor semántico del nombre pero no explica la intuición de verdad de ciertas oraciones. Aún habiendo seleccionado al denotado de 'Luke Skywalker' todavía habría que explicar porque oraciones como 'Luke fue creado por George Lukas' parecen verdad, por ejemplo. Si Luke Skywalker es un hombre en otro mundo posible entonces no fue creado por George Lukas y no es del todo claro en que sentido podríamos decir con verdad que si lo fue.

Para pensar más fácilmente en los problemas a explicar Salmon (1998) divide nuestras oraciones con nombres vacíos en al menos tres tipos distintos. Estos tres tipos iniciales de oraciones problemáticas deben ser explicadas por quien sea que quiera resolver los problemas con nombres vacíos en nuestro discurso. Los tres tipos de oraciones propuestos por Salmon son: 1) *Oraciones Objeto – Ficticias*, u oraciones que se hacen desde dentro de la ficción. 2) *Oraciones Meta – ficticias*, u oraciones que se hacen desde fuera de la ficción. 3) *Oraciones existenciales negativas*, u oraciones en las que sencillamente se rechaza la existencia de algo. Todas estas son oraciones que ocurren con cotidianidad en nuestro uso de nombres vacíos, que sin lugar a dudas dicen algo y que parecen tener valor de verdad genuino. Comencemos con la primera.

### **Oraciones Objeto – Ficticias.**

El primer tipo de oraciones con nombres vacíos, las oraciones Objeto – Ficticias, son usadas para lo que podríamos describir como hablar de la ficción sin salirse de ella. Se podría decir que las oraciones Objeto – ficticias tienen la particularidad de hablar sobre la ficción como si ésta fuera parte del mundo real. Oraciones como ‘Sherlock Holmes resolvió el misterio’, ‘Batman salvó a ciudad Gótica’ o ‘Luke Skywalker se entrenó con el maestro Yoda’ son ejemplos de algunas oraciones que se consideran Objeto – Ficticias. Estas oraciones, al igual que cualquier otras, parecen poder ser evaluadas y ser tanto verdaderas como falsas. La oración ‘Luke Skywalker se entrenó con el maestro Yoda’ parece verdadera mientras que ‘Luke Skywalker se entrenó con Mace Windu’ parece falsa, por ejemplo. Si tanto ‘Luke Skywalker’ como ‘Yoda’ y ‘Mace Windu’ son nombres vacíos la pregunta es ¿Cómo explicar la significatividad de las oraciones en que aparecen y en qué sentido oraciones como éstas nos parecen poder ser evaluables como verdaderas o falsas?

### **Oraciones Meta – Ficticias.**

El segundo tipo de oraciones con nombres vacíos, las oraciones Meta – Ficticias, son usadas de manera prácticamente contraria a la forma en la que se usan las objeto – ficticias. En pocas palabras, las oraciones meta – ficticias se utilizan para lo que podríamos describir como hablar de la ficción explícitamente desde fuera de ella misma. Se podría decir que las oraciones meta – ficticias tienen la particularidad de hablar sobre lo que en el mundo real es verdadero respecto de la ficción. Oraciones como ‘Sherlock Holmes fue creado por Doyle’,

‘De acuerdo con la historia, Bruce Wayne es millonario o ‘Luke es uno de los personajes más famoso de Star Wars’ son ejemplos de algunas oraciones consideradas meta – ficticias. Estas, más que cualquier otra de las oraciones sobre ficción, son oraciones que parecen literalmente verdaderas y se usan para describir como es el mundo en realidad. Si tanto ‘Holmes’ como ‘Bruce Wayne’ y ‘Luke Skywalker’ son vacíos la pregunta es ¿En qué sentido es verdadero que Holmes es creación de Doyle, o que Luke es uno de los personajes más importantes de la ciencia ficción, si estas oraciones no deberían poder decir nada de nadie?

### **Existenciales negativos verdaderos.**

El tercer tipo de oraciones con nombres vacíos, los negativos existenciales verdaderos, son usados con el objetivo de afirmar la inexistencia de cierta entidad. Este tipo de oración, a diferencia de los anteriores, tiene la particularidad de que parece comportarse de manera distinta dependiendo del tipo de nombre vacío que sea utilizado. No es lo mismo decir algo como ‘Marx no existe, ya no queda ni su polvo’ que decir ‘Sherlock Holmes no existe, fue creación de Doyle’, por ejemplo. La primera parece simplemente decir de un objeto que alguna vez existió que ya no existe más, la segunda por el contrario no parece querer decir que el objeto ya no exista o que aún no lo hace sino otra cosa. El nombre en la segunda, a diferencia del que se encuentra en la primera, es un nombre no sólo que no parece tener un denotado en el mundo sino que además nunca lo ha tenido. Es claro en el caso de la oración sobre Marx que se dice algo sobre alguien que alguna vez existió pero no es claro en caso del nombre ‘Sherlock Holmes’ qué es lo que se dice que no existe.

El caso de los existenciales negativos en general resulta de hecho especialmente importante para las semánticas millianas, sobre todo la que integran una teoría proposicional russelleana. Para propuestas así en las que el valor semántico del nombre es su denotado y la proposición se compone de éstos no es claro si los existenciales negativos expresarían una proposición<sup>8</sup>. En el caso de nombres muy débilmente y débilmente referenciales, como ‘Karl Marx’ y ‘Lizette Jiménez’, lo que Salmon propone es que producen proposiciones no existentes. En este caso lo primero para Salmon es garantizar la posibilidad de que a entidades no existentes como Marx se le puedan atribuir propiedades, como por ejemplo la de no existir. La idea, una vez garantizado lo anterior, es que si puede haber no existentes con propiedades entonces

---

<sup>8</sup> Para una discusión más completa sobre proposiciones singulares, otras teorías proposicionales y los diferentes problemas que enfrenta cada una se puede consultar a Fitch & Nelson (2018).

también puede haber proposiciones no existentes con propiedades como ser verdaderas. Un existencial negativo como ‘Karl Marx ya no existe’ generaría entonces la proposición no existente  $\langle Marx, no\ existir \rangle$  que puede tener diversas propiedades como otros no existentes.

Como se puede notar, para poner en marcha su propuesta de existenciales negativos Salmon necesita rechazar lo que aquí denominaremos como *Principio de instanciación*. Podríamos decir que este principio no es más que el intuitivo principio metafísico de que la existencia es una precondition para tener propiedades. La apuesta de Salmon es que este principio es falso, como lo demuestran la existencia de propiedades que sólo aplican a inexistentes y de proposiciones que no podrían existir en este mundo pero son claramente verdaderas. Como ejemplos de propiedades que sólo aplican a inexistentes podemos pensar en propiedades como *haber sido asesinado por X* o *haber muerto hace X años*. Sobre proposiciones que no existen pero son verdaderas tenemos Marx estudió a Epicuro, que no existe ni existió debido a que Marx y Epicuro no existieron a la vez, por ejemplo. Salmon concluye que si en verdad resulta que el principio de instanciación es falso, no habría ningún problema con que Marx y las proposiciones en que aparece puedan tener propiedades<sup>9</sup>.

La cuestión, sin embargo, es que ni siquiera rechazar el principio de instanciación resolvería del todo el problema de negativos existenciales con nombres fuertemente no-referenciales. De nuevo, el problema con nombres como ‘Sherlock Holmes’ es que no sería claro de qué se está negando la existencia cuando se dice algo como ‘Sherlock Holmes no existe’. Es claro que en este caso no se niega la existencia de algo que alguna vez existió o que no existe ahora pero existirá o podría existir en el futuro. Es claro también, a causa de los problemas de determinación ya mencionados, que tampoco decimos de alguna entidad posible determinada que en el mundo actual no existe. Aún así y a pesar de las dificultades es claro que al decir ‘Sherlock Holmes no existe’ decimos en algún sentido que algo particular es tal que es verdad que no existe, por contradictorio que parezca. Si al decir algo como ‘Sherlock Holmes no existe’ no negamos la existencia de algo particular en el pasado ni tampoco de algo futuro o meramente posible ¿A que le negamos la existencia con una oración como la anterior?

---

<sup>9</sup> Por supuesto, la idea de ir contra el principio de instanciación puede resultar para algunos muy poco intuitiva. Lo que la corriente conocida como Actualismo serio propone es precisamente que el principio de instanciación es correcto y que la existencia es un pre-requisito para poder tener propiedades. Para los interesados en defensas recientes del Actualismo serio se puede consultar a Hanson W. (2018) y Jacinto B. (2019).

Una segunda explicación al problema de los existenciales negativos, distinta de la de Salmon por ser meta-semántica en vez de metafísica, le pertenece a Kripke (2011). En pocas palabras, la idea de Kripke es que los existenciales negativos no sirven para expresar que alguien no existe sino para expresar que cierto tipo de proposiciones no existen. En palabras de Kripke, ‘“Sherlock Holmes no existe”... realmente niega que pueda haber proposiciones de un cierto tipo en absoluto’ (Kripke, pág. 71). La oración ‘Sherlock Holmes no existe’ se entendería entonces algo así como ‘No hay proposición verdadera de que Sherlock Holmes existe’, por ejemplo. La ventaja de entender los negativos existenciales a la forma de Kripke consiste en que al hacerlos acerca de proposiciones se determina al menos qué se está diciendo que no existe, una proposición. La solución de Kripke, en pocas palabras, elimina la indeterminación de la que sufren las oraciones con nombres fuertemente no-referenciales al menos para el caso de existenciales negativos.

A pesar de lo bien que podría sonar la solución kripkeana, sin embargo, esta tiene el grave problema de convertir la explicación de los existenciales negativos en un asunto circular. En realidad, cuando Kripke propone que ‘Sherlock Hokmes no existe’ se debe interpretar como ‘No hay proposición verdadera de que Sherlock Holmes existe’ sólo aplaza la pregunta. Ya no es necesario preguntar que expresa ‘Sherlock Holmes no existe’, es verdad, pero ahora hay que preguntar ¿Qué expresa el nuevo existencial negativo ‘No hay proposición verdadera de que Sherlock Holmes existe’ si no es claro que la clausula subordinada, ‘Sherlock Holmes existe’, esté bien determinada? Como se dijo hace unos párrafos, debido a los problemas que enfrentan los nombres fuertemente no-referenciales no es claro cuando se les utiliza en una oración qué es lo que se quiere decir con ellos. Parece razonable, después de todo, que si el nombre ‘Sherlock Holmes’ no es capaz de seleccionar a una única entidad existente o no existente tanto ‘Sherlock Holmes existe’ como su negación sean igual de problemáticas.

Al final la apuesta será que la mejor explicación a estos tres tipos de oraciones con nombres vacíos es la brindada por el realista. Como se mencionó en la introducción, la idea es que estos tres tipo de oraciones con nombres vacíos delatan el compromiso ontológico que envuelve nuestro discurso sobre ficción. En lugar de oraciones problemáticas éstas son más bien prueba de que los personajes ficticios existen al ser variables ligadas no eliminables en nuestro lenguaje. Para motivar la idea, se expondrá ahora qué es un personaje ficticio y cómo llega a existir para cerrar el capítulo con la explicación realista a estos tres tipos de oraciones.

## **Realidad y sociedad.**

### **1.2 Tan real como el dinero.**

Es verdad que postular la existencia de personajes de ficción para explicar la significatividad de nuestro discurso sobre ficción puede parecer ontológicamente sospechoso a primera vista. No resulta precisamente natural, hay que admitirlo, decir que es gracias a que Sherlock Holmes existe que el nombre ‘Sherlock Holmes’ es capaz de tener significado. Quizá el primer inconveniente que se percibe de inmediato es que la existencia de Holmes dejaría en un misterio la aparente verdad de oraciones como ‘Sherlock Holmes no existe’. La segunda dificultad muy probablemente sea simplemente que nuestras intuiciones nos dicen que no parece ser el caso que Holmes, Dracula, Batman y compañía existan. Dados tales inconvenientes no sólo parece normal sino hasta obligatorio preguntar antes de admitir la existencia de los personajes de ficción ¿Qué tipo de entidades serían y cómo llegan a existir?

Si es verdad que la existencia de los personajes ficticios es lo que mejor explica nuestros tres tipos de oraciones sobre ficción, desarrollar propuestas sobre su naturaleza es obligatorio. Para aclarar qué es lo que los personajes ficticios son seguiré a Thomasson (2003a) y (2003b) en la idea de que los personajes de ficción no son más que artefactos abstractos creados. Como parte de su explicación, Thomasson nos recuerda constantemente que los personajes de ficción no son las únicas entidades que admitimos sin pruebas físicas sobre su existencia. Mucha de nuestra vida diaria transcurre alrededor de entidades probablemente abstractas de entre las cuales, por su natural cotidianidad, Thomasson destaca a las entidades sociales. Estas entidades sociales al igual que los personajes ficticios forman parte natural de nuestras vidas, hablamos de ellos y también se consideran claramente distintas de las entidades físicas.

Las similitudes que se verán a lo largo de la sección entre entidades sociales y personajes de ficción permite al defender la existencia de los primeros apoyar la existencia de los segundos. Thomasson comienza su defensa de las entidades sociales, de cuya existencia también se ha dudado, admitiendo que al igual que las ficticias son muy distintas de las entidades naturales. Como se podrá imaginar, una de las mayores diferencias entre entidades ficticias y sociales y entidades que estudian las ciencias naturales es la dependencia respecto de los humanos. Mientras que las entidades que estudian las ciencias naturales son tales que existen y tienen

ciertas propiedades con independencia del hombre, las entidades ficticias y sociales no. Tanto la ficción como las entidades sociales dependen de la existencia del hombre para la suya.

Esta dependencia tanto de la ficción como de las entidades sociales en la del hombre y sus estados mentales provoca con frecuencia que se les confunda con objetos de la imaginación. La asociación entre entidades ficticias y sociales y lo sólo imaginario, sin embargo, resulta infortunada puesto que origina la idea de que las tres deben lidiar con los mismos problemas. La cuestión es que difícilmente se defendería la existencia de la ficción y los entes sociales si como lo imaginario fueran esencialmente subjetivas, inaccesibles y del todo estipulables. Para definir claramente la naturaleza de los objetos ficticios y sociales Thomasson propone responder a dos preguntas: 1) La pregunta metafísica ¿Qué son y como se originan los objetos ficticios y sociales? 2) La pregunta epistémica ¿Cómo conocemos a los objetos ficticios y sociales y que clase de conocimiento podemos obtener de ellos?

Thomasson (2003b) comienza su defensa a favor de la existencia de los objetos sociales siguiendo a Searle en su obra *The construction of social reality*. Junto con Searle, Thomasson parte de la idea de que de hecho existe una realidad social objetiva que existe en parte gracias al acuerdo entre humanos y que conforma nuestra realidad del día a día. Esta realidad social de la que nadie duda se encuentra formada por objetos cuya existencia intuitivamente se da por sentada tales como fronteras, obras artísticas, acuerdos de diversa índole, etc<sup>10</sup>. La apuesta de Searle y Thomasson es que la realidad social existe debido a que se construye cuando una sociedad impone colectivamente funciones artificiales a la realidad física bruta. De acuerdo con ellos, la construcción de la realidad social requiere de al menos tres elementos esenciales que son: 1) Asignación de funciones. 2) Intencionalidad colectiva. 3) Reglas constitutivas. En conjunción estos tres elementos permiten construcciones sociales complejas mientras que por separado o en parejas permiten construcciones sociales más simples.

A diferencia de las más complejas, las entidades más simples en la construcción del mundo social pueden requerir tan solo de los primeros dos elementos para su existencia. Para que una entidad social simple comience a existir basta con que colectivamente se le asigne una o mas funciones a un objeto material. Las funciones colectivamente asignadas que dan lugar a la existencia de entidades sociales simples serán denominadas **Funciones agenciales**. Las

---

<sup>10</sup> Es justo admitir que si bien la realidad social con la que convivimos en el día a día es aceptada por todos en común, su naturaleza es algo que continua siendo perfectamente debatible.

funciones agenciales se distinguen particularmente por ser funciones que se asignan a un objeto que es capaz de cumplir con ellas en virtud de sus propiedades físicas. Una concha de mar o una caracola marina, por ejemplo, pueden ser consideradas como recipientes de agua o instrumentos en virtud de su mera forma. Nada más que la forma física del objeto y cierta intención de uso es necesario para que desempeñen la función que socialmente se les asigna.

En los casos más complejos e interesantes de creación de entidades sociales, por el contrario, no resultan suficientes sólo los primeros dos ingredientes de la fórmula de Searle. En la creación de entidades sociales complejas se necesita tanto de la asignación de funciones y la intencionalidad colectiva como de las reglas constitutivas pertinentes. Estas entidades sociales complejas se distinguen de las simples por desempeñar funciones que el objeto mismo no podría realizar sólo en virtud de su mera forma. Las funciones que los objetos sociales complejos desempeñan serán llamadas **Funciones de estatus** y los objetos que las cumplen serán llamados **Objetos institucionales**. La particularidad que distingue los objetos institucionales de los simples es que los objetos institucionales son incapaces de cumplir con su función asignada por sí mismos, por ello requieren de reglas constitutivas para hacerlo. Un billete de 100 pesos o una credencial del INE no funcionan como medio neutral para el intercambio de mercancía o un acreditador de identidad sólo por sí mismos, por ejemplo.

Para que tanto el billete como la credencial puedan desempeñar sus funciones asignadas, y ser lo que deben ser, se requiere que la sociedad los acepte como objetos con tales funciones. El papel de las normas constitutivas es precisamente el de permitirle a una sociedad acordar en colectividad que un objeto ejercerá funciones que van más allá de sus propiedades físicas. Un objeto, como se dijo, sólo pasa a ser considerado como objeto institucional una vez que mediante normas constitutivas colectivamente aceptadas se le asigne una función de estatus. En pocas palabras, se podría decir que mediante la aceptación de normas constitutivas se permite que un objeto material *X* cuente como un objeto social *Y* en el contexto relevante *C*. Al aceptar colectivamente en una congregación que ciertos polímeros cuentan como unidad de intercambio neutral se crea el dinero para esa congregación particular, por ejemplo<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Podríamos suponer a manera de ilustración que la norma constitutiva para el dinero es algo como lo siguiente: Es acordado que todo polímero emitido por la autoridad pertinente (digamos la casa de moneda) y con las características apropiadas será considerado unidad neutral de intercambio de cierta denominación.

La diferencia entre los objetos sociales sencillos y los objetos institucionales, como se puede ver, consiste en la capacidad material de los primeros para realizar sus funciones asignadas. Para que una concha sea un recipiente de agua y cuente como objeto social sencillo basta con que se le asigne la función relevante (1) y que colectivamente se le use con esa intención (2). Para que cierto papel sea dinero y cuente como un objeto institucional se necesita además de lo anterior de normas constitutivas (3) que le den al objeto propiedades más allá de su forma. De acuerdo con Thomasson, estas normas constitutivas para objetos sociales complejos son ya en cierto sentido herramientas para la creación de nuevos objetos. Es mediante el uso de normas constitutivas que tal cosa como el dinero llega a existir en sociedad, como se muestra.

Se podría decir también, sin embargo, que en un sentido más literal nada es creado en realidad sino que más bien se le asignan nuevas propiedades a objetos materiales realmente existentes. Sin problemas, se podría decir con sentido que en el fondo tanto los objetos sociales simples como los institucionales son sólo objetos materiales con algunas funciones extra impuestas. Este sentido en el que nada es creado sino sólo estipulado que ciertos objetos funcionan como otra cosa es lo que lleva a Searle a incluir dos principios que regulan su teoría social: 1) Principio de prioridad lógica de objetos brutos sobre objetos sociales. 2) Principio de auto-referencialidad de objetos sociales. Según el principio de prioridad lógica, en realidad no hay nuevos objetos en la realidad social sino sólo objetos ya existente con nuevas propiedades. Según el principio de auto-referencia, los objetos sociales no pueden dar conocimiento como los naturales ya que nada de ellos se descubre en realidad ya que sobre ellos todo se estipula<sup>12</sup>.

Thomasson rechaza los dos principios reguladores de Searle y a diferencia de él defiende la posibilidad de crear objetos sociales no materiales de los que obtener conocimiento genuino. Para explicar la creación de objetos sociales no materiales y apartarse de Searle Thomasson propone lo que ella denomina como **Normas de generación**. Estas normas de generación son lo que permitirá a Thomasson defender la posibilidad de una realidad social no sólo física sino también no-material y se dividen en tres normas distintas: 1) **Normas de generación singulares**. 2) **Normas de generación universales**. 3) **Normas de generación existenciales**. De estas tres ninguna necesita de reconocimiento explícito para poder funcionar sino que basta una aceptación meramente tácita para que puedan cumplir con sus distintos cometidos.

---

<sup>12</sup> Para una explicación detallada de los principios de Searle y discusión posterior sobre las razones por las que Thomasson los rechaza, véase *The foundation of a social ontology*, Thomasson (2003b).

De acuerdo con Thomasson, la forma en la que las tres normas de generación trabajan es permitiendo mediante estipulaciones la producción de objetos o su transformación en otros. En particular, tanto la primera como la segunda norma se distinguen de la tercera por trabajar manteniéndose unidas a la realidad física permitiendo estipulaciones sólo *de re*. La creación de objetos sociales simples e institucionales a partir de objetos físicos ya en existencia es precisamente el resultado de aplicar normas de generación a la naturaleza. En la creación de tales objetos sólo se estipula de un objeto existente que cuenta como otra cosa. Al transformar mediante estipulaciones una concha marina en un recipiente o al considerar a todo polímero fabricado de cierta forma dinero aplicamos normas singulares y universales, respectivamente.

La fórmula de estas normas de generación, según Thomasson, es la siguiente:

Normas singulares: (De A) Colectivamente aceptamos: SA (Donde 'S' nombra una propiedad social).

Normas universales: Para todo X, colectivamente aceptamos que ( Si X cumple con todas las condiciones en C, entonces SX). (Thomasson, 2003b, págs. 280-81)

Como se ve, tanto las normas singulares como las normas universales funcionan simplemente atribuyendo mediante estipulaciones *de re* propiedades nuevas a objetos físicos ya existentes. Las normas existenciales de generación, por el contrario, permiten explicar la construcción de la realidad social no-material al funcionar mediante estipulaciones *de dicto* y no *de re*. Para funcionar, las normas existenciales no requieren como las otras de un objeto ya existente al cual atribuir nuevas propiedades sino tan solo de la aceptación de un acuerdo colectivo. Este acuerdo colectivo que requieren las normas existenciales para funcionar es el que estipula qué condiciones serán suficientes para considerar que un nuevo objeto se ha creado. Una vez estipuladas las condiciones del acuerdo colectivo que requieren para funcionar las normas existenciales, sólo se necesita de su satisfacción para la creación de un objeto nuevo. En otras palabras, la satisfacción de las condiciones estipuladas por una norma existencial es lo que se considera lógicamente suficiente para reconocer que un nuevo objeto ha sido creado.

La idea con las normas existenciales para objetos sociales es que, al igual que en la ficción, surgen debido a la necesidad de hablar sobre entidades que van más allá del mundo físico. Cuando hablamos sobre ficción lo que las obras nos piden para poder discutir su contenido es pretender de ellas mismas que son verdad, por ejemplo. Es claro que para poder discutir sobre

si Batman es más rico que Lex Luthor debemos pretender primero que ambos son tal y como la ficción nos dice que son. Para pretender que la ficción es verdad, sin embargo, no pretendemos *de re* sobre dos hombres previamente existentes que son Batman y Luthor como lo sugerirían los primeros dos principios. Lo que la ficción nos pide para hablar de ella no es que tomemos objetos de la realidad y pretendamos de ellos que son tal y como se describen en la ficción. Lo que la ficción pide es más bien que pretendamos *de dicto* que hay alguien que es tal y como la ficción dice que es y que hizo lo que la ficción dice que hizo. Lo que ocurre al hablar sobre ficción, en resumen, no es que pretendemos de objetos ya existentes que tienen propiedades nuevas sino más bien que estipulamos la existencia de personajes.

Análogamente, las normas existenciales surgen al construir la realidad social debido a la necesidad de hablar sobre entidades que parecen ir más allá de la realidad física. Es claro que en la vida diaria tenemos la necesidad de hablar sobre leyes o canciones, por ejemplo, y para ello antes se debe de presuponer su existencia. Para cumplir con la suposición necesaria al hablar sobre cosas como las leyes, sin embargo, lo que hacemos no es suponer de objetos materiales que son las leyes sino simplemente que hay leyes y hablamos de ellas. Lo que las normas existenciales permiten es precisamente estipular mediante un acuerdo colectivo las condiciones suficientes para acordar que una entidad no material se ha creado. Si pensamos en las leyes una vez más, por ejemplo, parece socialmente acordado que si ciertas acciones son realizadas por la autoridad competente entonces así de sencillo una ley comienza a existir.

De acuerdo con Thomasson, la formula de estas normas de generación es la siguiente:

Normas existenciales: Colectivamente aceptamos que (Si todas las condiciones C se cumplen, entonces hay alguna X tal que SX). (Thomasson (2003b) pág. 282)

Por supuesto, se podría decir ahora que la pregunta del millón sería algo como ¿Qué garantiza que una vez cumplidas las condiciones estipuladas en la norma existencial una nueva entidad comienza su existencia? Si los paralelismos entre la creación de la ficción y la creación de la realidad social no-material son tan cercanos, tal vez sólo fingimos que algo es creado como cuando pretendemos que una escoba es un caballo aunque no lo sea. Thomasson admite la preocupación debido a la semejanza entre la creación de la ficción y de la realidad social no material, sin embargo, niega su posibilidad gracias a una diferencia importante entre ambas. La cuestión es que pretender como parte de un juego que aún hay dinosaurios no es suficiente

para que haya dinosaurios, para su existencia no basta sólo con satisfacer un acuerdo común. El término 'Dinosaurio' tiene condiciones de satisfacción fuera de la pretensión, que no se cumplen con un mero acuerdo y que permiten distinguir dinosaurios reales de imaginarios.

Lo que ocurre cuando pretendemos, sin embargo, no ocurre en el caso de los objetos sociales no-materiales. Es verdad que al pretender que algo es un dinosaurio en un juego ello no basta para que haya dinosaurios pues los dinosaurios tienen sus propias condiciones de existencia. Las entidades como las leyes, por el contrario, sólo tienen como condición de existencia su norma existencial por lo que su cumplimiento es suficiente para asegurar su existencia. Ya acordado que para crear una ley son suficientes ciertas acciones bajo ciertas condiciones y que ambos requisitos son cumplidos ¿Qué sentido tendría afirmar que a pesar de cumplir con todo lo que se acordó suficiente para crear leyes ninguna ley se ha creado en realidad, sino que sólo fingimos crearla? Sería como afirmar que para crear un matrimonio se necesitan el consentimiento de dos personas, de una autoridad competente y que ambas condiciones se cumplen para luego afirmar que de todas formas en realidad no hubo un matrimonio.

Lo que hace que las normas existenciales en la creación de objetos sociales no-materiales sean lógicamente suficientes es precisamente la ausencia de otras condiciones de existencia. Para crear una ley basta con el cumplimiento de ciertas acciones y la autoridad pertinente porque eso es todo lo que las leyes son y se ha acordado que es necesario para que existan. Si se establecen condiciones para crear una ley y se cumplen simplemente no tendría sentido afirmar que no se creó ninguna ley porque eso es lo que por definición hemos dicho que son ¿Cómo podría decir alguien, ya estipuladas y cumplidas las condiciones para crear una ley, que ninguna ley se ha creado si las condiciones suficientes ya se acordaron y cumplieron? Lo mismo ocurre con otras entidades no-materiales que no tienen condiciones de existencia más allá de las establecidas por sus normas existenciales como canciones o novelas, por ejemplo.

Vale la pena notar, como Thomasson aclara, que la distinción entre pretender que algo ha sido creado y crear algo realmente se basa en las condiciones de existencia de cada entidad. Podemos pretender en un juego que hemos creado un dinosaurio pero ello es diferente ha cumplir genuinamente con las normas existenciales requeridas para que sí haya dinosaurios. Análogamente, podemos también crear leyes al cumplir con sus normas existenciales pero también podemos pretender que creamos leyes al jugar un juego en el que fingimos hacerlo. Lo que permite la creación de objetos sociales no-materiales por estipulación, y no de cosas

como dinosaurios, es que más allá de lo estipulado no tienen otras condiciones de existencia. No podemos crear dinosaurios simplemente pretendiendo porque el término ‘Dinosaurio’ si tiene condiciones de existencia que van más allá de la jurisdicción de lo que pretendemos. Cosas como las leyes, sin embargo, pueden ser creadas por estipulación porque eso es lo que son y no tienen condiciones de existencia extra más allá de las que nosotros acordamos. Es esta dependencia total en lo colectivamente aceptado lo que hace a las normas existenciales para objetos sociales no-materiales lógicamente suficientes para su existencia.

### **Ficción y existencia.**

#### **1.3 ¿Creo que hay un personaje de ficción en mi armario!**

En la sección anterior ya hablamos de objetos sociales y de como pueden ser. A grandes rasgos, como se recordará, los objetos sociales pueden ser de dos tipos: 1) Materiales y concretos como las sillas, los platos, el dinero o cualquier credencial. 2) No-materiales y abstractos como las leyes, las constituciones, la música o las naciones. La teoría artefactual de ficción, a diferencia de otras teorías realistas sobre ficción, aboga a favor de la idea de que los personajes ficticios pertenecen al segundo tipo de objetos creables por el hombre. El punto de la teoría artefactual de ficción es que los personajes ficticios son miembros reales del mundo actual y para ello su existencia no debe ser material y concreta sino abstracta. Para que un personaje de ficción como Superman pueda existir como miembro del mundo actual no debe hacerlo como lo haría un hombre o una entidad natural pues ello lo haría imposible.

Como vimos, algunos otros realismos de ficción admiten también la existencia de personajes ficticios sin considerarlos como miembros del segundo tipo de objetos creados por el hombre. Teorías como la de Berto (2011), por ejemplo, considera que los personajes de ficción no son objetos abstractos habitantes del mundo actual sino más bien entidades posibles. Al considerar a los personajes de ficción como entidades naturales similares a mi o a ti teorías como la de Berto deben rechazar la idea de que son miembros del mundo actual. Otros como Parsons (1980) y Zalta (1983) proponen teorías realistas de ficción en las que también se piensa en los personajes ficticios como objetos abstractos aunque en sentido platónico. La idea de teorías como las de Parsons y Zalta es que los personajes ficticios son entidades abstractas que al igual que los números no son creadas, son necesarias y son atemporales.

La diferencia, en pocas palabras, entre la teoría artefactual y realismos como los anteriores es que la artefactual adopta y explica mejor algunas de nuestras intuiciones sobre ficción. Los realismos que piensan en los personajes ficticios como entidades concretas pero posibles o necesarias son incapaces de capturar dos de nuestras intuiciones comunes sobre la ficción: 1) La intuición de que son creados. 2) La intuición de que son contingentes. Ambos tipos de realismo, que piensan en personajes ficticios como objetos posibles y los que piensan en ellos como entidades necesarias, fallan en capturar la intuición de que son objetos creados. Si son objetos posibles entonces Sherlock Holmes no fue creado sino que fue concebido y si es un objeto necesario además de que no pudo ser creado tampoco puede ser un objeto contingente.

La teoría artefactual sobre personajes ficticios no tiene que preocuparse por ninguna de las intuiciones que aquejan a sus teorías realistas rivales. Para la teoría artefactual los personajes ficticios son ‘cosas hechas o creadas en cierto momento por un autor’ y por tanto no son eternos o necesarios, tal y como dicta la intuición (2003a, pág. 138). La teoría artefactual, a diferencia de los realismos competidores, tiene también la ventaja de permitir la aparición de un personaje ficticio en más de una obra de ficción. Ni el realismo de quienes creen que los personajes ficticios son objetos concretos pero posibles ni quienes los ven como abstractos y necesarios permiten fácilmente que un mismo personaje figure en diferentes obras. Para ambas teorías rivales de la artefactual el problema es que la identidad de sus personajes depende completamente de sus propiedades en la ficción. Para un grupo de historias como las de Sherlock Holmes, por ejemplo, es problemático que la identidad de los personajes dependa de sus propiedades ya que en cada historia se les atribuyen propiedades distintas<sup>13</sup>.

La teoría artefactual se puede permitir la aparición de un personaje ficticio en distintas obras porque su identidad depende de su autor particular y la actividad creativa que le dio origen. Hacer que la identidad de personajes ficticios dependa de su autor y sus actividades permite explicar tanto su aparición en distintas obras como la mera semejanza entre dos personajes. Para que un autor contemporáneo pueda escribir sobre el mismo Holmes que escribió Doyle, por ejemplo, basta según Thomasson con el cumplimiento de dos condiciones: 1) Que el escritor tenga la intención explícita de escribir sobre el mismo personaje que aparece en las historias de Doyle. 2) Que esté lo suficientemente familiarizado con la actividad literaria de

---

<sup>13</sup> En la primera historia de Harry Potter, por ejemplo, Harry tiene 11 años mientras que en la última ronda los 33. A pesar de diferir en propiedades como la edad a lo largo de sus historias, sin embargo, es claro que en todas se habla del mismo Harry Potter.

Doyle para usar el nombre competentemente. Si, por el contrario, alguien escribiera sobre un detective llamado 'Holmes' sin conocer a Doyle o su obra lo único que haría sería crear por coincidencia un personaje similar al Holmes de Doyle pero sin ser los mismo. En esto último la teoría artefactual parece también coincidir con nuestras intuiciones, no diríamos de alguien ajeno a la obra de Doyle que podría escribir del mismo Holmes sin siquiera conocerlo<sup>14</sup>.

Como puede verse, es claro que la teoría artefactual tiene la ventaja de coincidir mejor con nuestras intuiciones sobre ficción. La cuestión ahora, sin embargo, es que estrictamente hablando no se ha defendido que coincidir con nuestras intuiciones sea realmente una ventaja para las teorías de ficción. Después de todo, es legítimo preguntarse por qué habría de ser una ventaja para la teoría artefactual que coincida con nuestras intuiciones sobre ficción y una desventaja para el resto que no lo hagan. Muy bien podría ser el caso, y no sería la primera vez, que nuestras intuiciones estén equivocadas. Durante algún tiempo el modelo geocéntrico se creyó intuitivamente verdadero aunque después se descubrió lo contrario, por ejemplo. Podría ser simplemente que la ficción no sea como se intuye sino de totalmente distinta ¿No?

Thomasson admite que ir contra el sentido común en realidad no es una gran crítica en una investigación, no obstante, ignorar las intuiciones tampoco suele ser aconsejable sin razón. Hay casos claros en los que apartarse del sentido común está sin dudarlo más que permitido como cuando hay fuerte evidencia empírica o razones teóricas de peso a favor de apartarse. La cuestión con la ficción, de acuerdo con Thomasson, es que en realidad no hay ninguna buena razón para apartarse de lo que nuestras intuiciones dicen que es la ficción. En el caso del modelo geocéntrico o de la forma plana de la Tierra resultó obligatorio apartarse de la intuición para descubrir la verdad por la fuerte evidencia empírica al respecto, por ejemplo. No podemos, sin embargo, sólo salir al mundo con la esperanza de encontrar un personaje ficticio que nos permita descubrir como son en realidad. A diferencia de los entes naturales, los personajes ficticios no están en el mundo con una naturaleza propia e independiente. Los personajes ficticios son más bien entidades creadas y en un sentido diseñadas por nosotros.

---

<sup>14</sup> Thomasson hace descansar la identidad de los personajes ficticios en las entidades de las que éstos dependen, que son dos: 1) Su autor, con el cual sostienen una relación de dependencia descrita como rígida y no-constante. 2) Las obras de ficción en las que aparece, con las cuales sostiene una relación no-rígida pero constante (Thomasson, 1998). Recientemente se ha señalado que esto puede resultar problemático en ciertas situaciones de creación procedural (Chakravarty, 2021). Como se verá más adelante, sin embargo, mi propuesta parece no adolecer de este mismo problema.

Otra razón, si no se puede encontrar evidencia empírica, puede ser encontrar evidencia teórica que nos permita apartarnos con motivos de lo que la intuición dice sobre qué es la ficción. Separar lo que realmente son las entidades naturales de lo que nuestras creencias e intuiciones dicen sobre ellas es algo que teorías como la de la referencia directa posibilitan, por ejemplo. Como bien señala Putnam (1975) en su artículo, lo que sea que sea el agua o cualquier otra entidad natural no es algo que dependa de nuestras intuiciones y creencias sino del mundo. Al nombrar una entidad natural como 'Ballena' fijamos la referencia del término 'Ballena' y lo que sea que sea una Ballena es algo que pasa a depender del mundo y no de intuiciones. La idea es que podría ser el caso que los personajes de ficción, al igual que las ballenas, sean algo cuya naturaleza deja de depender de nuestras creencias sobre ellos una vez nombrados.

Lamentablemente para los realismos competidores, sin embargo, la posibilidad de encontrar evidencia teórica se descarta por la misma razón que se descarta a la evidencia empírica. Una vez más, los personajes de ficción no son algo que esté en el mundo del mismo modo que las entidades naturales y por ello en la referencia directa no son tratados del mismo modo. Salir al mundo a explorar para encontrar evidencia empírica o aun personaje ficticio que nos permita fijar la referencia de nuestros términos es algo que simplemente no se puede hacer. Las analogías con las que se pretende encontrar razones empíricas o teóricas para alejarnos de las intuiciones fracasan porque los personajes ficticios no son algo que se pueda encontrar. Lo más que podemos encontrar al buscar un personaje de ficticio, de hecho lo único mediante lo que podemos saber de su existencia, son las obras literarias en las que cada uno figura. Mas allá de su obra nada podemos encontrar de los personajes ficticios en el mundo material.

La única forma de saber qué es lo que los personajes ficticios son es mediante sus obras y la práctica literaria misma. Como es claro, no hay forma empírica de descubrir qué son los personajes ficticios ni forma teórica de hacer que ello dependa de encontrarlos en la realidad. Para saber lo que un personaje ficticio es debemos confiar en lo que el contacto con ellos a través de sus obras y la práctica literaria misma nos da. La cuestión es ahora que una vez frente a las obras de ficción los personajes ficticios no son lo primero ni lo único con lo que nos encontramos. Como es claro, al entrar en contacto con una obra de ficción no sólo entramos en contacto con sus personajes sino también con una multitud de otros elementos: La obra de ficción misma, papel, tinta, letras, palabras, oraciones, párrafos, etc. Para identificarlos es necesario contar con una forma de identificarlos y distinguirlos del resto.

En tanto que parte de lo que está presente en nuestro contacto con las obras de ficción los personajes son sólo uno más de los tantos elementos que nos encontramos a leer una obra. La idea de Thomasson es que somos capaces de distinguirlos del resto gracias a la intuición de lo que un personaje ficticio es formada a partir de nuestra exposición a la ficción misma. Esta intuición formada de antemano mediante la reiterada exposición a la ficción es lo que nos permite distinguir a los personajes y también determinar qué es lo que los personajes son. Sin esta intuición no seríamos capaces de individuar a los personajes de ficción y por ser lo único que los individúa es también lo único que metafísicamente hablando los determina. El razonamiento detrás de la idea es el siguiente: 1) La intuición de lo que un personaje ficticio es lo único que nos permite distinguirlo de los otros elementos en la obra. 2) Distinguir lo que es un *X* de entre otras cosas es seleccionar que es un *X* y que no. 3) La intuición que es lo que nos permite distinguir a los personajes ficticios nos permite también seleccionar que es un personaje y que no, es decir, definir metafísicamente que son los personajes ficticios.

La apuesta de Thomasson es que esta intuición previa, necesaria para distinguir lo que es y no es un personaje ficticio, surge de la crítica y la práctica literaria. Así como el botánico en su práctica genera conceptos como ‘Haya’ y ‘Olmo’ que permiten distinciones invisibles para el resto así genera el experto literario los conceptos propios para su área. La diferencia entre el botánico y el experto literario es que el primero descubre en la práctica lo que es un Haya mientras que el segundo determina con la suya lo que es un personaje ficticio. Precisamente porque los personajes ficticios no existen en el mundo como los entes naturales es que su naturaleza de hecho si depende del concepto común que genere de ellos la práctica. La apuesta es justo que en el caso de la ficción el concepto previo de personaje ficticio determina la referencia del término ‘personaje ficticio’ y así también lo que un personaje ficticio será. Si mediante la práctica literaria el concepto que se forma de personaje ficticio es tal y tal, los personajes ficticios serán metafísicamente hablando tal y como el concepto dice que son.

Se podría decir que el orden de la idea es el siguiente: Los personajes ficticios no son como las entidades naturales que tienen una naturaleza propia e independiente. La única forma de distinguir a los personajes ficticios de entre los múltiples elementos de una obra de ficción es mediante el concepto que en la práctica literaria se ha formado de ellos. Al ser el concepto formado por la práctica literaria el que nos permite reconocer personajes ficticios es también el que le da referencia al término ‘Personaje ficticio’. Gracias a que el concepto de personaje

ficticio le da referencia al término ‘Personaje ficticio’, y a que los personajes de ficción no son como entes naturales, el concepto determina también lo que son. En resumen, la práctica puede y debe determinar lo que un personaje ficticio es porque nada más lo puede hacer.

Vale la pena notar, finalmente, que lo único determinado por las prácticas literarias es la naturaleza del personaje ficticio en tanto que artefacto abstracto existente en el mundo actual. La práctica literaria, por supuesto, no determina las propiedades que cada personaje ficticio tendrá de acuerdo con su propia obra porque éstas no son propiedades reales del objeto. De acuerdo con las historias Holmes es un hombre, vive en Londres y es un detective aunque en realidad es un objeto abstracto sin ubicación espacio-temporal e incapaz de tener empleo. En otras historias podría ser incluso que a Holmes se le atribuyan propiedades que contradigan historias anteriores sin que haya inconsistencia, dado que no son sus verdaderas propiedades. Las que son sus propiedades reales en tanto que objeto existente del mundo actual son las determinadas por la práctica que define al tipo de entidad que los personajes ficticios son. Como es claro, la práctica literaria no pueden definir lo que cada personaje será desde dentro de su ficción sino más bien como son en verdad desde la perspectiva del mundo real.

Si en verdad el concepto intuitivo formado en la práctica determina lo que un objeto abstracto es entonces las teorías sobre ficción no pueden más que mantenerse apegadas a esta intuición. Una teoría sobre personajes ficticios que se aparte de las intuiciones no sólo no describiría lo que los personajes ficticios son sino que además se apartaría de la única forma de conocerlos. No estaría describiendo lo que son los personajes ficticios porque lo que son está determinado por la intuición y los conceptos de la práctica de lo que está decidiendo apartarse. Quién se aparta de las intuiciones tampoco tendría dónde más buscar información sobre los personajes ficticios puesto que en el mundo no hay nada de ellos además de lo conseguido en su práctica. Se podría decir quizá que aunque las teorías de ficción apartadas de nuestras intuiciones no describen lo que un personaje de ficción es, si proponen revisiones sobre lo que debería ser. Para cualquier teoría que esté interesada en decir lo que los personajes ficticios de hecho son en lugar de lo que deberían ser, sin embargo, nuestras intuiciones siguen siendo la única guía.

#### **1.4 Mundo, este es Sherlock Holmes. Sherlock Holmes, este es el mundo.**

Como se ha visto, podemos acordar que hay buenas razones para creer que las intuiciones sobre ficción son de fundamental importancia para determinar lo que un personaje ficticio es. Para quienes los personajes de ficción no son algo realmente existente, sin embargo, lo que las teorías de ficción digan que los personajes ficticios son sigue siendo de poca importancia. No importa mucho en realidad qué sea un personaje de ficción de acuerdo con nuestras teorías si los personajes ficticios no existen y no se ha dicho nada para argumentar por su existencia. Lo que se ha hecho, es verdad, ha sido argumentar a favor de la existencia de objetos sociales no-materiales y la forma en que son los personajes ficticios pero no a favor de que existen. Por supuesto, no se debe pasar de argumentar a favor de la creación de objetos sociales no-materiales a la existencia de personajes ficticios sin considerar el particular caso de éstos.

No sería para nada extraño preguntar, por ejemplo, por qué habríamos de aceptar que algo más además de la obra misma es creado cuando es escrita una obra de ficción. Nuevamente, podría ser simplemente el caso que nuestras creencias e intuiciones acerca de la ficción estén equivocadas y nada además de la obra misma sea creado cuando la obra es escrita. Quizá incluso aunque tratamos a los escritores como si crearan personajes y hablamos como si éstos existieran tanto nuestras prácticas literarias como lingüísticas resultan ser incorrectas. El problema con acusar tanto a las prácticas literarias como lingüísticas de error, sin embargo, es que no es claro que nuestras prácticas lingüísticas y literarias de hecho estén mal. Para empezar, no es claro cómo podríamos demostrar que nuestras prácticas están mal puesto que no es posible encontrar evidencia empírica sobre la existencia o no de personajes ficticios. Tampoco parece correcto, por otra parte, sólo suponer desde el inicio que no hay personajes de ficción ya que eso parecería ser como pedir la cuestión contra el realista desde el inicio.

A diferencia de la práctica literaria y el caso de la dicción, en muchas otras prácticas es claro cómo saber cuando éstas fallan o cumplen su cometido. Con la práctica de la alquimia el criterio es muy claro, por ejemplo: Si se logra transformar cierta substancia en otra diferente, como la piedra en oro, la práctica de la alquimia cumple su cometido o falla si no lo hace. Por el contrario, en la práctica literaria no es claro cuáles son las bases sobre las que alguien podría decir que los escritores de ficción de hecho fallan al crear un personaje ficticio. Si los personajes ficticios, al igual que los objetos sociales no materiales, tienen condiciones de existencia lo bastante mínimas entonces parece que muy poco sería suficiente para crearlos.

En la experiencia, lo que la prosperidad de nuestras prácticas parece mostrar es más bien que de hecho tanto nuestras prácticas literarias como las lingüísticas son correctas. Parece mucho más intuitivo decir algo como ‘Sherlock Holmes fue creado por Conan Doyle’ que ‘Conan Doyle sólo pretende haber creado a Sherlock Holmes’, por ejemplo<sup>15</sup>. Resulta poco probable, después de todo, que los expertos en literatura estén equivocados respecto de la existencia de entidades cuyas condiciones existenciales son definidas por sus propias prácticas. Se podría decir que al igual que los objetos como las leyes, para los personajes ficticios las prácticas que los definen también son las que aseguran su existencia en el mundo actual. Thomasson, a manera de ejemplo, habla sobre lo que ocurre con prácticas como el baseball. Todos en la vida cotidiana actuamos y hablamos como si los juegos de baseball existieran, no hay duda. El asunto con los juegos de baseball es que a pesar de existir, como todos lo admitimos, no son identificables con ningún objeto o conjunto de objetos del mundo material.

De acuerdo con Thomasson, lo que ocurre con las leyes o los juegos de baseball es sólo que existen debido a que las normas existenciales que se han estipulado para ellos son satisfechas. Las normas existenciales, como se vio al inicio de la sección, son las condiciones que por estipulación una autoridad competente considera suficientes para la creación de cierto objeto. En el caso de personajes ficticios, sus normas existenciales son establecidas por los expertos literarios que a través de sus prácticas determinan también lo que un personaje ficticio es. La apuesta de Thomasson sobre ficción, al igual que sobre los objetos sociales no-materiales, es que al satisfacer las normas existenciales no tiene sentido decir que los personajes no existen. Cumplir con los requisitos estipulados para la existencia de un personaje ficticio sin admitir su existencia sería como jugar al baseball sin admitir que los juegos de baseball existen. No habría motivo, una vez reunidos los ingredientes suficientes y cumplidas las condiciones acordadas para crear cierto objeto, para que se siguiera rechazando la existencia de éste.

Se podría argumentar, con objetivo de evitar el realismo, que quizá las normas existenciales estipuladas para personajes ficticios en realidad no son condiciones suficientes para crearlos. El punto de quienes optan por cuestionar la suficiencia de las normas existenciales es que falta debe faltar algo además de lo estipulado por los expertos para poder crear a un personaje.

---

<sup>15</sup> Para reforzar nuestra intuición, en el siguiente capítulo se revisarán las propuestas y las objeciones de los dos oponentes principales del realista sobre ficción que son el ficcionalista y el pretensionista. El objetivo será mostrar que hay buenas razones para creer que no es posible eliminar el compromiso ontológico de nuestro discurso de ficción.

En el fondo la idea es simplemente que las condiciones estipuladas como suficientes por los expertos son muy pocas, ya que se necesitan más condiciones para crear un personaje ficticio. Una vez más, sin embargo, no es claro por qué dudaríamos de la suficiencia de las normas existenciales si éstas ya coinciden con la forma en que se usa el término ‘personaje ficticio’.

Como sabemos, cuando hablamos de personajes ficticios lo hacemos sin esperar que haya algo en el mundo además de una obra de ficción en la que se hable del personaje en cuestión. No parece ser el caso, en las prácticas literarias ni en las lingüísticas, que para hablar sobre personajes ficticios se deban cumplir condiciones externas a las de la práctica literaria misma. No esperamos al hablar sobre Superman que exista un hombre de poderes casi ilimitados en Norte América o que existieran tal cosa como Kriptón y los kriptonianos, por ejemplo. Al hablar sobre Superman más bien parece intuitivamente suficiente que haya obras de ficción en las que aparece para que exista tal cosa como el personaje ficticio de Superman. Pedir la existencia de un hombre súper poderoso y volador que viene de Kriptón como condición para la existencia de Superman sólo puede ser señal de que se mal interpreta lo que la ficción es. El problema de quien pide condiciones extra para que haya personajes ficticios es, más bien, que ‘está tomando nuestro discurso de ficción muy seriamente’ (Thomasson *a*, pág. 149).

De acuerdo con Thomasson, esta mal interpretación de la ficción como algo más serio de lo que es puede ser producto de al menos una de las siguientes confusiones: 1) Se mal interpreta lo que la ficción es confundiendo lo que es un personaje ficticio. 2) Se mal interpreta el término ‘Personaje de ficción’ considerando que sus normas de uso son distintas de las que son. La primera confusión, podríamos decir, es metafísica y ocurre debido a que se considera que los personajes ficticios son un tipo de entidad distinto del que realmente son. Por el contrario, la segunda confusión es más bien semántica y se da al creer que las normas de uso del término ‘Personaje ficticio’ tienen condiciones más exigentes de las que de hecho tienen. Cada confusión por separado, o en conjunto, es suficiente para que quien la sostiene mal interprete a la ficción como algo que requiere condiciones de existencia que van más allá de las que en verdad corresponden a los objetos abstractos que los personajes ficticios son.

Quien cae presa de la primera confusión puede hacerlo por considerar que la existencia de un personaje ficticio implicaría la existencia de algo como lo que la ficción describe. Creer que la existencia de Superman implicaría la existencia de un hombre con poderes increíbles, sin embargo, es sólo un error de quien toma a la ficción demasiado en serio. Superman es sólo un

personaje ficticio y como tal es sólo un objeto abstracto que no requiere para existir de la existencia de un súper hombre genuino sino de una obra de ficción. Pedirle a Superman las mismas condiciones de existencia que pedimos para un súper hombre real es más bien un error categorial. Claramente un personaje ficticio y un súper hombre no son el mismo tipo de cosa y por tanto no hay razón para pedirle a ambos las mismas condiciones existenciales. Seguro para que un kriptoniano exista se requiere de condiciones imposibles de cumplir, pero para que el personaje ficticio de Superman exista sólo se requiere la ficción correspondiente.

Los que incurren en la segunda confusión, por otra parte, pueden atribuirlo a la suposición de que el término ‘Personaje ficticio’ tiene normas de uso distintas de las que en verdad tiene. Si fuera el caso que el término ‘Personaje ficticio’ pidiera condiciones extra a las estipuladas en la práctica literaria, haría sentido añadir condiciones para usarlo correctamente. Ya que la práctica literaria y los expertos son lo que define lo que un personajes ficticio es, sin embargo, no parece que el término ‘Personaje ficticio’ debería definirse más allá de la práctica misma. Al hablar sobre ficción no parece ser necesario que deban cumplirse condiciones ajenas a la propia práctica literaria para usar correctamente el término ‘Personaje ficticio’, por ejemplo. Si de acuerdo con los expertos es suficiente que haya una obra de ficción con personajes para usar correctamente el término ‘Personaje ficticio’, nada más es necesario para usarlo bien. Pedir que haya cosas en el mundo real como las descritas en la ficción para poder usar bien el término ‘Personaje ficticio’ sería simplemente no entender bien al término o a la ficción.

Recordemos una vez más el ejemplo de las leyes, esta vez para ilustrar lo ocurrido con la segunda confusión. Muy probablemente el término ‘Ley’, al igual que el término ‘Personaje ficticio’, es definido por los expertos de la práctica en la que es utilizado y se define a partir de la práctica misma. Al igual que en el caso de la ficción, en el caso de la jurisprudencia parece no sólo intuitivo sino hasta correcto que sean los expertos en ella quienes definan términos propios de su área como ‘Ley’. Si quienes definen términos como ‘Ley’ son los expertos, parece correcto afirmar que son ellos quienes determinan qué es una ley y cuándo podemos utilizar el término correctamente para hablar sobre leyes. Una vez que se define qué es y bajo que condiciones hay leyes, podemos decir que se crea una ley cuando se cumplen las condiciones simplemente porque así es como el término ‘Ley’ se definió por estipulación. Lo mismo ocurre con los personajes ficticios, una vez que los expertos definen el término ‘Personaje ficticio’ y con él qué es y cuándo hay un personaje de ficción ya todo está dicho.

A diferencia de la segunda, lo que ocurre en la primera confusión es mucho más sencillo. En la primera confusión, como se mencionó, lo que ocurre es que se confunde al tipo de objeto que es un personaje ficticio con el tipo del objeto al que representa en la ficción. Al pensar en Batman no como un personaje ficticio sino como un hombre real se puede cometer el error de creer que para su existencia se requiere lo mismo que para la de un hombre. Pensar en la existencia de Batman bajo las mismas condiciones que la de un hombre real, sin embargo, no es más que un error categorial. No hay razón para que Batman como personaje ficticio abstracto deba tener las mismas condiciones que un hombre real y concreto, son distintos.

Considérese el siguiente ejemplo para clarificar lo dicho hasta ahora. Supongamos que en un destello de curiosidad alguien de nombre Carlos se pregunta por la existencia de su personaje ficticio favorito, digamos Yoda. Tras pensarlo un rato Carlos concluye que Yoda no existe y para justificar su conclusión dice algo como lo siguiente: No hay en el universo alguien que sea a la vez un alíen verde, de baja estatura, con 900 años y una conexión extra-ordinaria con la fuerza. La idea de la teoría artefactual, sin embargo, es precisamente que razones como las de Carlos no son del tipo adecuado para rechazar la existencia de un personaje ficticio que es Yoda. Como se ha dicho, Yoda no es un pequeño alíen verde sino sólo un objeto abstracto y como tal su existencia no depende de que exista otra cosa que cumpla con la descripción que se le da en la ficción. En tanto que personaje ficticio la existencia de Yoda depende más bien tanto de su creador como de la forma en que nuestras prácticas lingüísticas y literarias funcionan. Yoda, en pocas palabras, no necesita cumplir las condiciones de existencia de entidades concretas simplemente porque no es una de ellas sino una entidad abstracta.

El truco para pensar correctamente en la existencia de los personajes ficticios está en recordar el tipo de objeto que son para no perder de vista sus condiciones genuinas de existencia. Las condiciones de existencia de un Dragón en tanto que personaje ficticio son muy distintas de las condiciones de existencia de un Dragón en tanto que entidad natural, por ejemplo. Para que un Dragón como personaje ficticio, o lo que es lo mismo como objeto abstracto, exista es suficiente con que se cumplan las condiciones estipuladas en nuestras prácticas literarias. Por el contrario, para que un Dragón como entidad exista es necesario que se cumpla con una serie de condiciones biológicas muy distintas de las anteriores e imposibles de cumplirse. Cuando se aboga a favor de la existencia de personajes ficticios, como es claro, no se aboga a favor de la existencia de entidades naturales místicas como las descritas en la ficción.

En palabras de Thomasson:

Este argumento, debe ser enfatizado, sólo provee razones para pensar que hay personajes ficticios, no que hay unicornios, elfos, flogisto, o caballos voladores, de tal modo que el abuso usual por asociación está ciertamente fuera de lugar aquí. La existencia de cualquiera de *estas cosas* (como *cosas*) requiere de condiciones substantivas que nosotros tenemos toda razón para pensar que no son cumplidas, y claramente no pueden ser cumplidas solamente al contar historias o construir teorías científicas. (Thomasson (2003)*a*, pág. 151).

Vale la pena, para concluir la sección, señalar una importante consecuencia desprendida de lo anterior: Si nuestras prácticas lingüísticas y literarias crean y definen lo que un personaje ficticio es, toda teoría filosófica de ficción debe apearse a estas prácticas si quiere describir lo que un personaje ficticio es. Se debe mantener la investigación cerca de lo que nuestras prácticas y expertos dicen que los personajes ficticios son para describirlos simplemente porque ellos son los que los definen. Desviarse de nuestras prácticas y expertos significaría desviarse no sólo de la única fuente, sino de la única fuente oficial, que tenemos para definir lo que un personaje ficticio es. Una teoría que se desvíe de nuestras prácticas podría ser una teoría revisionista sobre lo que los personajes ficticios deberían ser, sin duda alguna, pero no será una teoría que describa lo que de hecho son en realidad. Toda teoría que aspire a describir lo que un personaje ficticio de hecho es, y no lo que un personaje ficticio debería ser, se debe comprometer a no alejarse de nuestras prácticas literarias que son todo lo que tenemos.

El papel de la filosofía si es que se quiere capturar lo que un personaje de hecho es al investigar sobre ficción, en consecuencia, no se puede considerar propositivo sino sólo descriptivo. La respuesta a diversas preguntas usualmente consideradas difíciles para los realismos sobre ficción deben ser buscadas en nuestras prácticas literarias y no como resultado del ingenio. Si preguntas como ¿Cuándo un personaje es creado? ¿Cuántas propiedades se pueden cambiar sin que cambie el personaje? O ¿Cuándo un personaje deja de existir? No tienen respuesta segura desde la filosofía es quizá porque la naturaleza misma de la ficción y sus personajes marcan los límites de nuestras teorías filosóficas. Si preguntas como las anteriores no tienen respuesta desde la filosofía es porque la respuesta debe venir directamente de nuestra práctica literaria y crítica sobre ficción. En caso de que ni en la crítica

ni en la práctica propias de la literatura se tenga tampoco una respuesta Thomasson reconoce al menos dos opciones:

1) No hay respuesta. No hay respuesta debido simplemente a que nuestras prácticas críticas y lingüísticas sobre ficción, al igual que muchas otras prácticas humanas, no son un sistema perfecto en el que todo esté definido.

2) Hay una respuesta por estipulación de los expertos. Esta respuesta, sin embargo, no es un descubrimiento que se hace mediante el estudio de la ficción sino una estipulación realizada por la necesidad de una respuesta.

### **1.5 ¿Entonces qué dices que decimos?**

El capítulo comenzó con las propuestas millianas sobre el significado de los nombres propios. Como dijimos, para el milliano el significado de un nombre propio no es más que el denotado mismo al que el nombre refiere. Un nombre como ‘Mark Hamill’, entonces, tiene como significado sencilla y únicamente a Mark Hamill mismo. Para reforzar la intuición milliana de que el significado de un nombre es su denotado se hicieron dos cosas: 1) Se mencionaron brevemente las ventajas modales de considerar a los nombres propios como designadores rígidos, tal y como Kripke sugiere. 2) Se mencionaron algunos de los problemas que aquejan a posturas como el descriptivismo en el que el significado de un nombre propio es algo así como una descripción definida. Todo lo anterior, finalmente, nos lleva a preguntar ¿Si el significado de un nombre propio es su denotado, cuál es el significado de nombres como ‘Luke Skywalker’ que parecen no denotar nada?

El problema es claro y apremiante para el milliano: Si el significado de un nombre propio no es más que su denotación entonces los nombres sin denotado deberían carecer también de significado. Nombres tan diversos como ‘Luke Skywalker’, ‘Clark Kent’, ‘Sherlock Holmes’ y similares deberían para el milliano carecer de significado y por tanto ser sobre lo mismo, sobre la nada. La cuestión es que sin lugar a dudas nuestra intuición dice justo lo contrario y parece sugerir más bien que tanto ‘Luke Skywalker’ como ‘Clark Kent’ tienen significado y permiten hablar sobre distintas cosas con ellos. Más aún, se podría decir que no sólo nuestra intuición sino también nuestras prácticas lingüísticas parecen confirmar que ‘Clark Kent’ tiene significado y que podemos decir cosas incluso evaluables como verdaderas con él. Es innegable que ‘Clark Kent es un personaje famoso’ dice algo verdadero, por ejemplo.

Para resumir la situación del problema que tiene el milliano con los nombres aparentemente vacíos distinguimos en la primera sección al menos tres tipos de oraciones problemáticas. Estas oraciones que el milliano, y en general todo el que quiera explicar la significatividad de nuestro discurso de ficción, debe responder son: 1) Oraciones Objeto-ficticias u oraciones que se hacen desde dentro de la ficción. 2) Oraciones Meta-ficticias u oraciones que se hacen explícitamente desde fuera de la ficción. 3) Oraciones existenciales negativas verdaderas. El primer tipo de oraciones funciona para hablar como si la ficción fuera verdad, por ejemplo, ‘Luke Skywalker es un maestro Jedi’. El segundo tipo de oraciones funciona para hablar sobre las características verdaderas que tienen la ficción en la realidad, por ejemplo, ‘Luke Skywalker fue creado por George Lucas’. El tercer tipo de oraciones funciona en principio como cualquier otra existencia negado para decir que algo no existe, por ejemplo, ‘Luke Skywalker no existe’. La apuesta de esta tesis es que la mejor explicación es de tipo realista.

En la segunda y tercera sección de este capítulo se habló sobre la metafísica de personajes ficticios y las condiciones de existencia para los objetos propios de su tipo. Junto con Thomasson se retomó la idea de que los personajes ficticios son entidades sociales creadas, más específicamente se consideró que los personajes ficticios son artefactos abstractos. Hablamos sobre la forma en que nuestra habilidad para definir entidades sociales es también parte esencial de nuestra capacidad para crearlas. Consideramos la existencia de leyes, que son definidas y por lo tanto creadas por nuestra propia práctica legislativa, como ejemplo paradigmático aunque no único de la creación de entidades sociales abstractas. Se argumentó también a favor de la idea de los personajes ficticios como artefactos abstractos en virtud de su mejor capacidad para explicar distintas de nuestras intuiciones sobre la ficción. El considerar que los personajes ficticios son artefactos abstractos nos permite explicar la intuición de que Holmes no es una entidad eterna sino una creación de Doyle, por ejemplo.

Finalmente, ahora que hemos definidos los desafíos del milliano y qué es lo que son los personajes ficticios, hay que mostrar cómo el realismo explica los desafíos del milliano. Para la explicación de los distintos tipos de oraciones problemáticas, contrario a lo que se podría creer, el realista recurre también a distintas herramientas como la paráfrasis o la pragmática. La sugerencia de que la oración sea interpretada literalmente suele ocurrir sólo en el caso de las oraciones meta-ficticias, principalmente. La idea, sin embargo, es que el realista a pesar de lo anterior puede ofrecer una explicación más intuitiva y menos revisionista del problema.

Comencemos nuevamente con las oraciones Objeto-ficticias:

Como se dijo, las oraciones objeto ficticias nos permiten hablar sobre la ficción como si esta fuera verdadera. Su función, en pocas palabras, es la de permitir hablar sobre lo que es verdad de acuerdo con la historia relevante de ficción. Una oración como ‘Luke Skywalker es el hijo de Vader’ nos permite expresar que en la ficción es verdad que Luke es el hijo de Vader, por ejemplo. Literalmente hablando, sin embargo, todas o muchas de estas oraciones deben ser consideradas falsas incluso por el realista. Si es verdad que Luke Skywalker existe y que lo hace como un artefacto abstracto, es imposible que el sea hijo de Vader al menos en el sentido usual en el que entendemos *ser hijo de*. Como artefactos abstractos creados por nuestras prácticas literarias ni Luke ni Vader son capaces de tener las propiedades que de acuerdo con su ficción, en las que son hombres concretos, tienen. Una oración como ‘Luke es hijo de Vader’ parece entonces expresar una falsedad incluso para el realista a pesar de que nuestra intuición diga lo contrario.

Para explicar lo que ocurre en el caso de las oraciones objeto-ficticias lo que el realista hace es recurrir a nuestra capacidad de pretender. Cuando leemos ficción o hablamos sobre ella y usamos oraciones objeto-ficticias lo que hacemos es precisamente pretender que la ficción es real y en consecuencia que lo dicho en ella es verdadero. La cuestión ahora es que la actividad de pretender puede ser de dos tipos: 1) Podemos pretender *de Re* que algo es el caso. 2) Podemos pretender *de Dicto* que algo es el caso. Pretendemos *de re* que algo es el caso cuando de un objeto existente pretendemos que es otra cosa como cuando pretendemos de una escoba que es un caballo, por ejemplo. Pretendemos *de dicto* que algo es el caso cuando la actividad de pretender no usa un objeto existente de base como al pretender que hay un monstruo en el armario aunque no haya nada, por ejemplo<sup>16</sup>.

Para el realista ambas opciones son en principio viables aunque por supuesto cada una tiene sus propias ventajas y desventajas. Filósofos realistas como Searle (1979a) o Kripke (2011) están del lado de quienes argumentan a favor de que nuestra actividad de pretender al hablar sobre ficción es *de dicto*, por ejemplo. El problema con apoyar la idea de que la actividad de pretender que hacemos al leer o utilizar oraciones objeto-ficticias es *de dicto* es que se recae de nuevo en tres problemas conocidos: 1) Si los nombres no refieren en oraciones objeto-ficticias de tal modo que la pretensión es *de dicto*, la significatividad de estas oraciones

---

<sup>16</sup> La distinción entre distintos tipos de actividad de pretender la retomo de Thomasson 2003c.

volvería a ser un misterio para el milliano. 2) El mismo nombre ‘Sherlock Holmes’, por ejemplo, referiría fuera de la ficción pero no lo haría dentro de la misma sin explicación de este cambio de uso repentino. 3) No sería claro otra vez en qué sentido diríamos que un personaje puede aparecer en más de una obra si no podemos decir que en las distintas obras el nombre refiere al mismo personaje.

Junto con Salmon (1998), por el contrario, consideraré más bien que la actividad de pretender que llevamos a cabo cuando usamos oraciones objeto-ficticias es *de re*. Al leer ficción lo que hacemos entonces es sólo pretender de los personajes ficticios que tienen propiedades que en realidad no pueden tener como *ser hijo de Vader* en el caso de Luke, por ejemplo. Recurrir a la pretensión *de re* parece apropiado no sólo porque la existencia de los personajes ficticios ya ha sido garantizada sino también por los beneficios de este tipo sobre el otro. Considerar que al leer o usar oraciones objeto-ficticias pretendemos *de re* permite, entre otras cosas, dar cuenta uniformemente de la semántica y la forma en que pretendemos. Las ventajas específicamente son las siguientes: 1) Al permitir que la pretensión sea *de re* también permitimos que los nombres refieran en las oraciones objeto-ficticias lo que resuelve el problema de su significatividad. 2) Al pretender *de re* en la ficción permitimos además que nuestra pretensión sea uniforme, pues pretendemos parejo de personajes ficticios y personas reales que podrían aparecer que pueden tener propiedades que no tienen. 3) Si la pretensión es *de re* también se resuelve la aparición de un mismo personaje en distintas obras, lo único que pasa es que pretendemos del mismo objeto que aparece en distintas historias.

Prosigamos con las oraciones Meta-Ficticias.

Las oraciones meta-ficticias, como se dijo, nos permiten hablar sobre la ficción desde fuera de lo que ella misma cuenta. Muy resumido, la función de estas oraciones es la de permitir hablar de lo que es verdad sobre la ficción en el mundo real. Una oración como ‘Luke Skywalker fue creado por George Lukas’, por ejemplo, no dice algo verdadero sobre lo que pasa en la ficción sino que más bien parece decir algo que es verdadero fuera de la misma. La ventaja del realismo, y en particular del realismo de artefactos abstractos, es que permite considerar literalmente verdaderas y sin ningún tipo de peros a oraciones como esta. Para el relista de artefactos abstractos simplemente es verdadero que Luke fue creado por Lucas, que es un personaje famoso, que es interpretado por Mark Hamill, etc. No hay misterio aquí.

Finalmente sólo restan los existenciales negativos verdaderos.

Como su nombre lo dice, los existenciales negativos verdaderos nos permiten decir que no es verdad que exista cierta cosa en el mundo. Su función, sencillamente hablando, suele ser la de permitirnos expresar que no hay nada en el mundo que cumpla con las condiciones para ser cierta cosa. Oraciones como 'Mi hermana no existe, en realidad no tengo hermanas' nos permiten expresar que no hay nadie en el mundo que cumpla con la condición de ser hermana mía, por ejemplo. El problema para el realista con este tipo de oraciones es precisamente que si los personajes ficticios existieran, decir que Holmes no existe debería ser intuitivamente falso y no todo lo contrario. El gran reto del realista es entonces explicar por qué oraciones como 'Holmes no existe' o 'Superman no existe' parecen tan intuitivamente verdaderas si en realidad son literalmente falsas.

Mi apuesta, siguiendo a Parsons (1980), es que las oraciones existenciales negativas suelen involucrar una cuantificación restringida implícita cada vez que son usadas. No es infrecuente decir en una charla cualquiera cosas como 'La democracia no existe' queriendo decir con ello sólo que la democracia no existe en mi respectivo país, por ejemplo. Otro caso, quizá más cerca de nuestra propia situación, es el de Santa Claus. No es para nada extraño decirle a un niño cuando es mayor cosas como 'Santa Claus no existe' a pesar de que en sentido estricto San Nicolás existió tan realmente como cualquiera de nosotros. La razón, en este caso, de que se dijera algo como 'Santa Claus no existe' es sólo que implícitamente no se tenía la intención de cuantificar sobre personajes históricos.

Análogamente, la idea es que al hablar sobre personajes ficticios el uso del verbo 'existir' tiene una cuantificación restringida implícita que depende del contexto en el que se habla. Al decir cosas como 'Holmes no salvó a la reina porque no existe' en una clase de historia restringimos el alcance del verbo existir a personas de carne y hueso, por ejemplo. La restricción en una situación como la anterior es implícita y se debe al contexto particular en el que una clase de historia universal se desarrolla. En otro contexto, por el contrario, estaría totalmente equivocado e incluso sería considerado falso decir algo como 'El personaje de Sherlock Holmes no existe'. Durante una clase de literatura en la que el profeso le preguntará a algún alumno algo como '¿Qué opina de Sherlock Holmes?' sería totalmente un sin sentido decir en respuesta algo como 'No opino nada porque el personaje de Sherlock Holmes no existe', por ejemplo. En este caso simplemente sería claro que el verbo existir está

cuantificando sobre personajes ficticios y no sobre personas de verdad por lo que negar la existencia de Holmes estaría errado.

Entre las ventajas de considerar a los existenciales negativos de esta forma se encuentra la posibilidad de explicar nuestras intuiciones contradictorias sobre la ficción. Como es claro, con frecuencia no sólo queremos decir cosas como ‘Sherlock Holmes no existe’ sino también otras como ‘Holmes es la creación más famosa de Doyle’ sin la intención de contradecirnos. La explicación de estas aparentemente contradictorias oraciones, como sugiero, es que en ambas el verbo existir tiene dominios restringidos de cuantificación distintos. En la primera lo que probablemente queremos hacer es cuantificar sobre personas reales mientras que en la segunda queremos cuantificar sobre personajes ficticios o creaciones literarias. Esta solución tiene la ventaja además de permitir la distinción entre personajes ficticios reales y meras invenciones inexistentes. Si un profesor de literatura, por ejemplo, dijera a algún alumno sin cuidado ‘Tu reporte está mal, la hija de Holmes no existe’ la verdad de su afirmación podría ser explicada del mismo modo. Lo que estaría ocurriendo es sencillamente que no existe tal personaje como la hija de Holmes y en su clase el verbo existir estaría cuantificando sólo sobre personajes genuinamente existentes<sup>17</sup>.

Además de la opción propuesta en la literatura se encuentran sin duda muchas otras opciones que con toda seguridad vale la pena tomar en cuenta. Como ya se ha mencionado en esta misma tesis algunos como Kripke, por ejemplo, han optado por analizar los existenciales negativos en términos meta-semánticos. Thomasson (2003c), de hecho, tiene una propuesta meta-semántica distinta en la que sugiere que los existenciales negativos dependen de los usos predicativos previos en los que se ha usado el nombre presente en el existencial. Otros como Salmon (1998) han sugerido soluciones más orientadas a la pragmática en las que entendemos a los nombres de ficción como descripciones definidas. En su opinión lo que ocurre es que reconocemos el error al negar que los personajes existan y entendemos ‘Holmes no existe’ más bien como ‘El famoso detective de Baker street no existe’. Debido a los problemas mencionados con las soluciones meta-semánticas y descriptivas, sin embargo, la apuesta con la que finaliza este capítulo es la misma: La mejor explicación a los existenciales negativos es la restricción implícita y contextual de nuestro dominio de discurso.

---

<sup>17</sup> Para una distinción clara entre lo que es un personaje ficticio genuinamente existente y una mera invención se puede consultar a Kripke (2011) y (2013) en su ejemplo del supuesto Dios Moloch.

## Capítulo II:

### Teorías No-realistas sobre ficción.

## 2.1 Teorías de paráfrasis.

### 2.1.1 Adelante, dilo, sin compromisos.

Una de las grandes motivaciones del realista, como dije, nace del compromiso ontológico con el que parecen equiparnos las oraciones de tipo meta-ficticio. Sin la idea del compromiso ontológico generado por las oraciones meta-ficticias mucho de lo que motiva la sugerencia realista acerca de la existencia de los personajes ficticios perdería razón. Este compromiso ontológico del que se habla surge de la idea quineana de que existir es simplemente ser una variable ligada a un cuantificador<sup>18</sup>. La idea quineana de existencia sirve como motor del realista precisamente porque las oraciones meta-ficticias, que son las que el realista permite interpretar literalmente, acomodan a los personajes ficticios en esta idea de existencia. En una oración como ‘Obi-Wan es el personaje más popular de Star Wars’ es claro que se está cuantificando sobre Obi-Wan y sobre el resto de los personajes de Star Wars, por ejemplo. Para que la oración sea verdadera, como intuitivamente lo es, se necesita que exista un  $X$  y que ese  $X$  sea Obi-Wan y tenga la propiedad de ser el personaje más popular de Star Wars.

Con el objetivo de eliminar las motivaciones realistas algunos no-realistas han propuesto que en realidad el discurso de ficción no carga con los compromisos ontológicos sugeridos. Lo que ocurre al hablar sobre ficción es más bien, de acuerdo con el no-realista, que expresamos de manera inadecuada lo que en verdad queremos decir. En realidad, si expresáramos de forma correcta la que decimos podríamos ver que en su forma lógica auténtica no hay alguna cuantificación en lo que decimos sobre personajes ficticios. En su verdadera forma, según el no-realista, lo que en verdad decimos al hablar de ficción no nos atribuye compromisos ontológicos porque no tiene tal cosa como variables ligadas a cuantificadores. De esta forma, al negar los compromisos ontológicos del lenguaje en el discurso sobre ficción el no-realista se estaría asegurando de cortar una de las principales motivaciones para apoyar al realismo. Si oraciones como ‘Obi-Wan es el personaje más popular de Star Wars’ no involucraran la existencia de personajes ficticias, proponer su existencia sería mucho menos necesario.

Para revelar la forma lógica genuina de nuestro discurso de ficción diversas estrategias han sido propuestas, entre ellas la paráfrasis. La idea básica del no-realista al sugerir la paráfrasis

---

<sup>18</sup> En la introducción desarrollé con más detalle esta idea. Para leer más acerca de la idea de existencia se puede ver a Quine (1948).

como vía de eliminación de nuestros compromisos ontológicos es que la paráfrasis permite reformular las oraciones en su verdadera forma. Personas como Ryle (1932), por ejemplo, consideran a la paráfrasis como la mejor herramienta para clarificar lo que él mismo llama **expresiones sistemáticamente engañosas**. De acuerdo con Ryle, una expresión se denomina como sistemáticamente engañosa cuando ‘naturalmente sugiere a varias personas que el estado de cosas que registra es un tipo de estado de cosas muy diferente al que de hecho es’ (Ryle, pág. 143). Como herramienta para reformular nuestras oraciones la paráfrasis es para Ryle, en este sentido, la mejor forma de detectar y corregir las discrepancias entra la forma lógica de nuestras oraciones engañosas y el tipo de hecho al que en verdad registran.

Se podría decir que el contrario de las expresiones sistemáticamente engañosas son las oraciones cuya forma lógica coincide con el tipo de hecho que describen en la realidad. Para Ryle es importante no caer en el uso de las expresiones engañosas porque hacerlo generaliza imágenes engañosas sobre como es la realidad. Si nuestras oraciones son representativas de la realidad, el uso de oraciones engañosas brinda retratos igualmente engañosos sobre ella. Para que una oración represente correctamente nuestra realidad, es decir sea clara, la forma sintáctica de la oración no debe sugerir cosas falsas sobre el mundo. Una oración como ‘Las ballenas son mamíferos’ se considera una oración clara pues su forma sólo sugiere que para todo  $X$  si  $X$  es una ballena entonces  $X$  es un mamífero como de hecho es, por ejemplo. En casos como este, por supuesto, la paráfrasis no es necesaria puesto que la forma lógica de la oración representa fielmente el hecho al que describe.

El caso de las oraciones sobre ficción, de acuerdo con Ryle, es un caso particularmente notorio de oraciones que deben considerarse sistemáticamente engañosas. Para Ryle, el problema con las oraciones sobre ficción es que su sintaxis nos da pistas equivocadas sobre el tipo de hecho que representan y al hacerlo da pistas equivocadas de cómo es el mundo. La forma lógica de una oración como ‘T’Challa es el rey de Wakanda’, por ejemplo, sugiere que existe alguien a quien se le atribuye cierta propiedad. Específicamente una oración como ‘T’Challa es el rey de Wakanda’ sugiere que existe un  $X$ , que ese  $X$  es T’Challa y que cumple con la propiedad *Ser el rey de Wakanda*. Podríamos decir que la oración ‘T’Challa es el rey de Wakanda’, por su sintaxis, pretende representar el mismo tipo de hecho que una oración como ‘Isabel II es la reina de Inglaterra’. El problema es precisamente que una oración como la primera no representa el mismo tipo de hecho que una como la segunda, aunque parezca.

La oración ‘Isabel II es la reina de Inglaterra’ tiene una sintaxis que sugiere la existencia de un *X* tal que ese *X* es Isabel II y tiene la propiedad de ser la reina de Inglaterra. Esta oración se considera clara justo porque su forma lógica coincide con el tipo de hecho sobre el que quiere hablar, que es la existencia de alguien con cierta propiedad. Una oración como ‘T’Challa es el rey de Wakanda’, sin embargo, se considera engañosa porque parece tener la misma forma lógica que una oración como la que es sobre la reina aunque no la tiene. Para el no-realista la oración que parece hablar sobre T’Challa simplemente no puede tener la misma forma lógica que la oración sobre la reina porque el nombre “T’Challa” no refiere. No se puede decir que la forma lógica de ‘T’Challa es el rey de Wakanda’ involucra a un *X* tal que ese *X* es T’Challa, aunque parezca, porque para el no-realista T’Challa no existe<sup>19</sup>. Como se ve, el problema consiste entonces en que oraciones como ‘T’Challa es el rey de Wakanda’ nos llevan a creer que entidades como T’Challa existen aunque no sea el caso.

Otras oraciones, como las que tienen universales y descripciones indefinidas, son para Ryle también consideradas como sistemáticamente engañosas. De hecho, estas oraciones junto con las que tienen nombres ficción son de acuerdo con Ryle la principal fuente de expresiones sistemáticamente engañosas que tenemos. Todas ellas, como se verá en seguida, tienen la peculiaridad de sugerir mediante su sintaxis la existencia de entidades que en opinión del no-realista no parecen existir. A estas oraciones que tienen la peculiaridad de verse como si fueran sobre entidades particulares aunque en verdad no hablan de nadie en específico Ryle las llama: 1) *Oraciones Quasi-Platónicas*. 2) *Oraciones Quasi-Descriptivas*. 3) *Oraciones Quasi-Ontológicas*. Al mencionarlas, la apuesta de Ryle es que mediante la paráfrasis y clarificación de las primeras dos oraciones engañosas seremos capaces de parafrasear y de clarificar también a las oraciones sobre ficción.

El primer tipo de oraciones sistemáticamente engañosas, como se acaba de decir, corresponde a las oraciones que involucran universales. Estas oraciones son nombradas por Ryle como *quasi-platónicas* y su peculiaridad radica en que parecen predicar sobre los universales que involucran. Una oración como ‘La belleza es muy estimada’ pertenece a la categoría de las oraciones quasi-platónicas, por ejemplo. El segundo tipo corresponde a las oraciones que involucran descripciones indefinidas. Estas oraciones son nombradas por Ryle como *quasi-*

---

<sup>19</sup> Como vimos en el capítulo pasado, en realidad presupone la inexistencia de los personajes ficticios en el debate entre realismo y no-realismo es un error. Presuponer la inexistencia de los personajes ficticios en un debate precisamente sobre su existencia sería equivalente a pedir la cuestión desde el inicio.

*descriptivas* y su peculiaridad radica en que parecen predicar sobre entidades generales. Una oración como ‘El mexicano promedio ama el picante’ es considerada una oración *quasi-descriptiva*. Finalmente, el tercer tipo corresponde a las oraciones que involucran nombres propios vacíos. Estas oraciones son nombradas como *quasi-ontológicas* y su peculiaridad radica en que parecen predicar sobre individuos inexistentes. Una oración como ‘Sherlock Holmes fue creado por Doyle’ se clasifica como *quasi-ontológica*. Veámoslas a detalle:

### **Oraciones Quasi-Platónicas.**

Como dije brevemente, las oraciones *quasi-platónicas* son aquellas en las que parece que se predica sobre universales como si fueran entidades particulares. Se podría decir que una oración se considera *quasi-platónicas*, más precisamente, cuando la posición del sujeto gramatical en ella la ocupa una expresión universal. Una oración como ‘El honor es muy respetable’ es *quasi-platónica* porque el lugar del sujeto gramatical es ocupado por la expresión ‘El honor’. Al estar ‘El honor’ en el lugar del sujeto la oración parece hablar del honor como si fuera una entidad particular lo que vuelve a la oración engañosa por retratar cierto hecho de manera inadecuada. La solución, de acuerdo con Ryle, consiste simplemente en notar que en las oraciones de este tipo el sujeto gramatical funciona más bien como una expresión predicativa y parafraseando en consecuencia. En una oración como ‘El honor es muy respetable’ el sujeto ‘El honor’ en realidad funciona como ‘Las personas honorables’ y por tanto de lo que en realidad se habla es de personas y no de universales. Lo que ‘El honor es muy respetable’ en verdad dice es sólo ‘Las personas honorables son muy respetables’.

### **Oraciones Quasi-Descriptivas.**

Las oraciones *quasi-descriptivas*, a diferencia de las *quasi-platónicas*, son aquellas en las que parece que se predica sobre algo particular mediante una descripción general o indefinida. Más precisamente, se podría decir que una oración se considera *quasi-descriptiva* cuando en ella la posición del sujeto gramatical es ocupada por una descripción indefinida. Una oración como ‘El universitario promedio duerme 6 horas’ es *quasi-descriptiva* porque el lugar del sujeto gramatical lo ocupa ‘El universitario promedio’. Al estar ‘El universitario promedio’ en el lugar del sujeto la oración parece sugerir que existe alguien que es el universitario promedio, esto la vuelve engañosa por retratar cierto hecho de modo inadecuado. Una vez más, la solución de Ryle consiste en notar que el sujeto gramatical en realidad no funciona de

manera ordinaria sino como una expresión predicativa al igual que en el caso anterior. En una oración como ‘El universitario promedio duerme 6 horas’, ‘El universitario promedio’ en realidad funciona como ‘La mayoría de los universitarios’. Ya aclarada la función del sujeto se puede ver entonces que una oración como ‘El universitario promedio duerme 6 horas’ en verdad quiere decir algo como ‘La mayoría de los universitarios duermen 6 horas’.

### **Oraciones Quasi-Ontológicas.**

Al parafrasear a las oraciones quasi-platónicas y quasi-descriptivas fue posible esclarecer el verdadero compromiso con el que ambos tipos de oraciones nos involucran. No es que al hablar sobre el honor o el mexicano promedio en verdad estemos cuantificando, y por tanto atribuyendo existencia, a universales y cosas como el mexicano promedio. En realidad no es que una oración como ‘La valentía es muy escasa’ tengan la misma forma lógica que ‘El oro es muy escaso’. De igual forma, no es que ‘El basquetbolista promedio mide más de 1.70m’ deba considerarse similar a ‘El basquetbolista más alto mide más de 1.70m’. En ambos casos al utilizar oraciones engañosas lo que hacemos no es hablar de algo sino de distintas entidades mediante el uso de expresiones predicativas como sujetos gramaticales. No hablamos de la valentía al usar ‘La valentía’ como sujeto sino de las personas valientes y ello representa un cambio significativo en los compromisos ontológicos que implica una oración.

Si ‘La valentía es muy escasa’ y ‘El mexicano promedio ama el picante’ en realidad hablan de personas valientes y de grandes cantidades de mexicanos, sus compromisos ontológicos son sólo con la existencia de personas valientes y mexicanos. La paráfrasis, en ambos casos, nos permite eliminar la aparente cuantificación y compromisos con universales al revelar las entidades de las que en verdad hablábamos con nuestras oraciones. La idea es que aplicando el mismo modelo a las oraciones sobre ficción la paráfrasis nos permitirá eliminar el compromiso ontológico con la ficción al revelar de qué es de lo que hablamos en verdad. Si la oración ‘Luke Skywalker es un personaje famoso de Star Wars’ no habla de personajes ficticios, quizá no haya razones para pensar en su existencia después de todo. La sugerencia de Ryle consiste, precisamente, en que veamos a las oraciones de ficción no como oraciones sobre personajes ficticios sino como oraciones sobre alguna otra cosa.

Esta falsa ilusión de compromisos ontológicos implicados por el discurso de ficción es, para Ryle, más bien producto de la forma naturalmente engañosa de las oraciones de ficción. Nadie

negaría que una oración como ‘Luke Skywalker es un personaje ficticio’ parece cuantificar en el mismo sentido que una como ‘S. Kripke es un filósofo’, por ejemplo. El problema, sin embargo, es que aceptar la cuantificación en la primera oración nos trae un compromiso que no nos trae aceptar la cuantificación en la segunda: El compromiso con la existencia de los personajes ficticios<sup>20</sup>. La cuestión con este compromiso es que a diferencia de los anteriores no parece ser evadible con la mera paráfrasis del sujeto en la oración a una expresión predicativa. Resulta mucho menos claro, sin duda, en qué sentido se podría decir de ‘Luke Skywalker’ que funciona como una expresión predicativa. Al final, Ryle admite la dificultad de formular una paráfrasis propia para las oraciones de ficción y finaliza sugiriendo simplemente de ellas que quizá son sobre el autor o la obra y no de personajes ficticios.

### **2.1.2 Dije justo lo que no quería decir.**

Como se vio en la sección anterior, el objetivo del no-realista al proponer la paráfrasis de las oraciones engañosas era descubrir la verdadera forma lógica que su apariencia ocultaba. Al revelar la verdadera forma lógica de este tipo de oraciones la paráfrasis nos permitía a la vez revelar de qué es de lo que en verdad hablaban nuestras oraciones engañosas. No es, como vimos, que una oración como ‘El honor es respetable’ en verdad hable de algo como El Honor sino más bien que habla de las personas honorables y dice de ellos que son respetables. El punto de estos movimientos de paráfrasis es que permiten eliminar los falsos compromisos ontológicos que estas oraciones sugieren con sus formas engañosas. Si es verdad que al hablar sobre El Honor de hecho hablamos de personas honorables, deja quizá de ser necesario proponer la existencia de entidades universales como El Honor. Al final el problema de Ryle con la ficción, sin embargo, permaneció abierto debido a que no se aventuró una sugerencia explícita para eliminar sus compromisos ontológicos sino sólo consejos recomendados.

En esta sección, continuando con las teorías de paráfrasis, será revisada en brevedad la teoría ficcionalista de Brock (2002). A diferencia de la anterior, ésta no prescinde por completo del realismo sino que muy por el contrario construye mucho de sí misma sobre lo propuesto por los realistas de ficción. Este tipo de paráfrasis, al que se le llama *ficcionalista*, se caracteriza precisamente por considerarse de un tipo al que le podríamos llamar parasítico. La idea de las estrategias de tipo ficcionalista es parafrasear las oraciones con compromisos que se

---

<sup>20</sup> Por supuesto, el compromiso con la ontología de ficción a partir de la cuantificación en nuestras oraciones sólo se considera un problema para quien de entrada considera premisa la falsedad del realismo de ficción.

consideran problemáticos añadiendo al inicio el operador *De acuerdo con X*. Si se quisiera rechazar la existencia de los números mediante una estrategia ficcionalista, por ejemplo, la idea sería añadir a cada oración con números algo como ‘De acuerdo con el realista’. Para eliminar los compromisos ontológicos con números en una oración como ‘Hay tres números mayores a 2 y menores que 6’ el ficcionalista debería parafrasearla a algo como: ‘De acuerdo con el realista matemático, hay tres número mayores a 2 y menores a 6’. Al hacerlo lo que el ficcionalista sugiere es que el compromiso con la cuantificación y existencia de los números no es un compromiso de la realidad sino sólo de la teoría del realista matemático.

La idea de Brock en el caso de la ficción es aplicar una estrategia análoga a la ejemplificada con el caso del realismo matemático para eliminar el compromiso con los personajes ficticios. Al parafrasear una oración de ficción al estilo ficcionalista lo que se espera es restringir los compromisos ontológicos a la teoría del realista dejando así libre de éstos a la realidad. La sugerencia ficcionalista es entonces que ‘Luke Skywalker es un personaje famoso’ debería parafrasearse como ‘De acuerdo con el realista, Luke Skywalker es un personaje famoso’. Al incluir el operador ‘De acuerdo con el realista’<sup>21</sup> en la oración sobre ficción la apuesta es que el compromiso con la existencia de Skywalker se mantenga aislado en la teoría del realista. No es que en verdad al decir algo como ‘Luke Skywalker es un personaje famoso’ hablemos de la realidad sino más bien que al hacerlo hablamos de cómo es la realidad según el realista. El truco ficcionalista es que comprometernos con la existencia de cierta entidad según una teoría *X* no equivale a comprometernos con la existencia del tal entidad fuera de la teoría *X*.

El atractivo, según Brock, de las teorías ficcionalistas consiste también en el hecho de que se ajustan a las famosas objeciones hechas por Van Inwagen. De acuerdo con Van Inwagen (1977), uno de los mayores problemas del no-realista es que las paráfrasis que pretenden eliminar el compromiso ontológico del lenguaje suelen ser claramente insatisfactorias. Para Van Inwagen la cuestión no es en verdad si las paráfrasis del discurso de ficción son posibles o no, sino más bien que aún si existieran serían una solución poco atractiva. Si en realidad muy poco es suficiente para que los personajes ficticios existan como se vio en el capítulo anterior, una paráfrasis complicada y poco intuitiva podría parecer peor que un realismo.

---

<sup>21</sup> Es justo señalar que a pesar de su importancia aún no se ha definido realmente cómo debe entenderse el operador ‘De acuerdo con *X*’. En realidad Brock no define su operador sino que lo utiliza, como él lo llama, de manera intuitiva. En cualquier caso, más adelante en la sección de objeciones se ofrecerá una definición razonable de lo que se podría entender con ‘De acuerdo con *X*’.

Como diría explícitamente Van Inwagen ‘¿Por qué debería alguien molestarse en construir tales paráfrasis? Probablemente sería muy difícil hacerlo, y las paráfrasis probablemente serían largas y enredadas si es que pudieran ser conseguidas en absoluto’ (Van Inwagen, pág. 304). Y es que en verdad ¿Qué ventaja tendría una paráfrasis mal formada sobre el realismo?

En resumen, el problema es que la solución del ficcionalista suele implicar la transformación de una intuitivamente simple oración sujeto-predicado en otra demasiado larga y complicada. Esta transformación suele considerarse problemática debido a que toda buena paráfrasis parece tener que conservar el contenido y valor de verdad de su oración original. Si una paráfrasis no conservara ni el contenido ni el valor de verdad de su oración original, no sería claro en qué sentido diríamos de esa oración que es paráfrasis de otra. Como se verá en las objeciones más adelante, para que la oración *X* sea paráfrasis de la oración *Y* parece cuando menos intuitivo pedir de ellas que compartan dichas características. Van Inwagen comprime sus críticas en pocas palabras con el planteamiento de dos requisitos que todo ficcionalismo debería cumplir para considerar sus paráfrasis mejores que la teoría realista. Estos requisitos son: 1) Requisito Ontológico. 2) Requisito de Adecuación.

Estos dos requisitos sugeridos por Van Inwagen nacen del objetivo de impedir al ficcionalista formular cualquier oración artificial y poco intuitiva para parafrasear el discurso de ficción. Lo que el primer requisito pide es simplemente que la paráfrasis elimine efectivamente el compromiso con entidades similares a los personajes ficticios. El problema, como es notado por Van Inwagen, es que algunas paráfrasis ofrecidas evaden el compromiso ontológico con entidades extra sólo de manera aparente. Alguien que proponga parafrasear algo como ‘Luke Skywalker es un personaje famoso’ como ‘Hay una creación literaria de nombre “Luke Skywalker” que es famosa’ no cumpliría el requisito, por ejemplo. El problema con paráfrasis como esta es que en realidad no eliminan el compromiso ontológico extra que pretenden eliminar sino que más bien parecen darle otro nombre. En el ejemplo no es claro que los compromisos ontológicos hayan sido eliminados si se niega la existencia de los personajes ficticios pero se requiere la de entidades extra como creaciones literarias.

El segundo requisito, el requisito de adecuación, es sugerido por Van Inwagen especialmente para evitar que las paráfrasis ficcionalistas sean demasiado complicadas y poco intuitivas. Lo que ocurre con las paráfrasis del ficcionalista es que suelen requerir mecanismos conflictivos y ser demasiado complicadas, lo que contrasta con la simplicidad de la oración original. A

diferencia del anterior, este requisito para asegurar la simpleza de las paráfrasis ficcionalistas se divide en dos condiciones: 1) Condición de no-revisionismo. 2) Condición de simplicidad. En pocas palabras lo que la condición de no-revisionismo pide es que la paráfrasis del ficcionalista no sea demasiado disruptiva respecto de teorías bien conocidas de lenguaje. La idea es que una paráfrasis que implique rechazar ideas ampliamente aceptadas como la idea de composicionalidad sería menos atractiva que una teoría no conflictiva como la realista. La segunda condición, por su parte, pide sólo que la paráfrasis ofrecida por el ficcionalista no sea excesivamente más compleja que la oración original. Aquí la idea es de nuevo que hacer a una oración simple otra más compleja parece menos atractivo de lo que ofrece el realista.

Como se puede ver, la crítica de Van Inwagen persigue al final el único objetivo de asegurar que la paráfrasis ofrecida por el ficcionalista sea efectivamente mejor que el propio realismo. De no cumplir los requisitos no habría una razón clara, en opinión de Van Inwagen, para creer que deberíamos de preferir el ficcionalismo sobre el realismo de personajes ficticios. No parece que habría mucho problema en dudar que una teoría revisionista, artificial y poco intuitiva sea mejor que otra cuyo mayor problema es tener entidades extra, después de todo. La apuesta de Brock contra Van Inwagen es precisamente que su teoría ficcionalista es capaz de satisfacer los requisitos ontológicos y de adecuación que se piden para toda paráfrasis. En la teoría de Brock, como vimos, el compromiso con la existencia de personajes ficticios se restringe sólo a la teoría del realista lo que le permite cumplir con el requisito ontológico. Su paráfrasis además no parece ser excesivamente compleja ni ir contra lo que comúnmente se acepta en las teorías de lenguaje lo que le permite cumplir el requisito de adecuación. Todo lo que Brock pide, como se recordará, es añadir su operador y cambiar algo como ‘Holmes es un personaje ficticio’ a ‘De acuerdo con el realista, Holmes es un personaje ficticio’.

Para finalizar vale la pena notar, dada su importancia en la teoría, la necesidad ficcionalista por brindar una definición cuando menos general de lo que será entendido por realismo. Si lo mínimo que se puede preguntar al ficcionalista tras conocer su idea es qué entiende por realismo y de qué realismo está hablando, no parece mala especificar que tiene en mente. Para empezar, Brock comienza su definición dividiendo a los realismos de ficción en dos categorías: 1) Realismos concretos. 2) Realismos abstractos. Los realismos concretos, en pocas palabras, se caracterizan por pensar en los personajes ficticios como si fueran entidades concretas pero no actuales. Para el realista concreto los personajes ficticios deben ser algo así

como entidades meramente posibles. Por el contrario, los realismos abstractos se caracterizan por pensar en los personajes ficticios como entidades actuales que existen en este mismo mundo pero que no pueden considerarse concretas. Para el realista abstracto los personajes ficticios pueden ser considerados actualmente existentes pero no concretos en ningún sentido.

Más detalladamente se podría decir que los realismos concretos y abstractos se diferencian entre sí por el tipo de entidad al que cada uno cree que los personajes ficticios pertenecen. Para el realista concreto los personajes ficticios son entidades con una ubicación espacial y temporal y que pueden ser percibidos con los sentidos, es decir que son entidades concretas. Al considerar a los personajes ficticios como seres concretos este realismo debe separar las nociones de existencia y actualidad para que los personajes existan sólo como posibilidades. El realista abstracto, por su parte, no tiene la desventaja de separar la idea de existencia y actualidad a cambio de considerar a los personajes ficticios como entidades menos naturales. Para el realista abstracto los personajes ficticios son seres sin ubicación espacial o temporal<sup>22</sup> y que no se perciben con los sentidos pero son existentes, es decir son entidades abstractas. Al final, según Brock la elección es sencilla: El mejor tipo de realismo sobre ficción para la teoría es el que mejor le ayude a ser considerada intuitiva y no controversial.

Como conclusión, y en vista de que el realismo es sólo un recurso teórico de la teoría, Brock recomienda elegir un tipo de realismo mixto como anfitrión de su ficcionalismo. El realismo elegido por Brock se considera mixto porque retoma características tanto del realista concreto como del abstracto. Del realista concreto Brock retoma la idea de que los personajes ficticios son concretos lo que le permite darle sentido a oraciones en las que son tratados como si fueran tal tipo de entidad. Al adoptar un realismo en el que los personajes ficticios son concretos el realista puede manejar oraciones como X, ya que de acuerdo con su realismo Y es una entidad concreta que puede hacer eso. Del realista abstracto, por otra parte, retoma la idea de que los personajes ficticios son entidades actuales lo que le permite explicar las oraciones en las que hablamos como si fueran parte del mundo actual.

---

<sup>22</sup> En realidad no es necesario comprometerse con la idea de que todo objeto abstracto carece de ubicación espacial y temporal. Goodman (2003), por ejemplo, argumenta a favor de la idea de que los personajes ficticios incluso como objetos abstractos tienen una ubicación espacial y temporal definida al igual que el resto de los objetos concretos.

## 2.2 A ver ¿Qué está mal?

### 2.2.1 Dilo bien o no cuenta.

El problema de Tergiversación se lo debemos en una de sus formas más claras a Zouhar (2019). A grandes rasgos, el problema de tergiversación se enfoca en los resultados falsos que produce el ficcionalista al alterar la forma en la que se interpreta a la teoría del realista. La cuestión es que el ficcionalista necesita atribuirle al realista afirmaciones con las que evidentemente no tiene ningún compromiso, lo que produce sin duda resultados falsos. Este problema tiene la particularidad de que depende a su vez de otro problema al que Zohuar se refiere como **Problema de experticia mal atribuida**. El problema de experticia surge debido a que el ficcionalista necesita atribuir al realista afirmaciones de áreas ajenas al realismo sobre ficción para poder funcionar. Zohuar admite que el problema de experticia no es uno que a primera vista parezca significativo, sin embargo, este problema funciona como punto de partida para el más grave problema de Tergiversación.

Vale la pena notar que es la forma en que el ficcionalista usa el operador ‘de acuerdo con’, al menos en teorías como la de Brock, lo que da origen a problemas como el de experticia. En propuestas como la de Brock, la habilidad del ficcionalista para eliminar los compromisos ontológicos realistas se basa en la forma en la que el operador se usa en el lenguaje habitual. En el análisis que Zohuar ofrece del operador ficcionalista ‘de acuerdo con X, P’, señala que en el uso ordinario tal operador sirve para implicar al menos dos cosas: 1) Que X mantiene una relación apropiada con la proposición P, usualmente de afirmación o apoyo de algún tipo. 2) Que la única persona que mantiene un compromiso con la veracidad de P y con todo lo que implica no es quien reporta sino el X al que se atribuye la proposición. Esta función que tiene el operador en el lenguaje habitual es, de acuerdo con Zohuar, precisamente la que permite al ficcionalista descargar sus compromisos ontológicos en la teoría del realista.

Como Zouhar observa, al parafrasear nuestro discurso de ficción mediante el operador ‘de acuerdo con’ el objetivo ficcionalista debe ser entonces usarlo como se usa habitualmente. Al parafrasear nuestro discurso de ficción usando el operador ‘de acuerdo con’ en su sentido habitual el ficcionalista espera producir las dos implicaciones ya mencionadas, a saber: 1) Que el realista mantiene una relación adecuada con la oración parafraseada. 2) Que el realista es quien tiene los compromisos derivados de la afirmación de la oración parafraseada y no el

ficcionalista. Si alguien dice algo como ‘De acuerdo con Luis, R. R. Martín no escribe muy bien’, por ejemplo, el reportante no se compromete para nada con que R. R. Martín escriba bien o no. En un caso como el anterior, el hablante sólo reporta lo que alguien más afirmó y por lo tanto el compromiso con lo afirmado no es del hablante sino de quien se dice que hizo la afirmación. Quien carga con los compromisos derivados de la afirmación sobre R. Martín, en el ejemplo propuesto, no es el reportante sino Luis quien realizó la afirmación original.

El ficcionalista puede cumplir con su misión, evitar los compromisos ontológicos del realista, gracias a la segunda implicación que genera el operador ‘De acuerdo con’ en su sentido usual. Si todas las oraciones de nuestro discurso sobre ficción se parafrasean como ‘De acuerdo con el realista, P’, ninguno de los compromisos derivados de afirmar P caerían en el ficcionalista. Todos los compromisos producidos por afirmar P en ‘De acuerdo con el realista, P’ serían responsabilidad del realista gracias a lo que implica ‘De acuerdo con’ en su sentido usual. Una oración sobre ficción como ‘Deadpool es una burla al héroe usual’ parece producir ciertos compromisos, como la existencia de Deadpool por ejemplo. Si nuestra oración de ficción en realidad se parafrasea como ‘De acuerdo con el realista, Deadpool es una burla al héroe usual’, los compromisos con Deadpool pasan a ser sólo del realista y de nadie más.

Desafortunadamente para el ficcionalista, su necesidad de utilizar en su sentido habitual el operador requerido para que su propuesta funcione lo conduce al problema de experticia. Cuando el ficcionalista parafrasea nuestras oraciones de ficción usando el sentido usual del operador ‘De acuerdo con’ lo hace aceptando sus dos implicaciones: 1) Que la persona a la que se le adscribe la afirmación de la proposición se relaciona adecuadamente con ella. 2) Que al que se le adscribe la afirmación es quien adquiere los compromisos derivados de ella. Al sugerir que la paráfrasis de nuestra oración sobre Deadpool es ‘De acuerdo con el realista, Deadpool...’, el ficcionalista tiene que atribuirle al realista una oración ajena a su propuesta. Si el ficcionalista no le atribuyera al realista la oración ‘Deadpool es una burla al héroe usual’, no sería claro en qué sentido podría decir que es de acuerdo con el realista que ella es verdad.

Comúnmente, los ejemplos usados para ilustrar el problema de experticia mal atribuida le adjudican al realista afirmaciones concernientes al área especializada de la crítica literaria. La oración ‘Drácula es el no-muerto más famoso de todos’, por ejemplo, se parafrasea como ‘De acuerdo con el realista, Drácula es el no-muerto más famoso de todos’. La afirmación ‘Drácula es el no muerto más famoso de todos’, sin embargo, no es una que le pertenezca al

realismo en tanto que teoría filosófica sino más bien a la crítica literaria. Para poder afirmar que Drácula es el no muerto más famoso, quien lo afirma debería antes haber realizado una investigación sobre la literatura de cierto tipo más no de categorías ontológicas. La cuestión es que el realismo es claramente una propuesta sobre la metafísica y la ontología de los personajes ficticios en general y no sobre las propiedades de alguno en particular. Al acudir a la paráfrasis que necesita para funcionar, el ficcionalista no parece tener entonces más remedio que atribuirle al realista afirmaciones que en realidad no se incluyen en su teoría.

Al parafrasear el discurso de ficción sumando ‘De acuerdo con’ a la oración, el ficcionalista debe aceptar la existencia de una relación adecuada entre la oración parafraseada y el realista. Como se dijo antes, si el ficcionalista quiere evadir los compromisos ontológicos del realista con el sentido usual del operador entonces acepta también la primer implicación que produce. Atribuir al realista una afirmación que nada tiene que ver con el realismo parece ser algo que el ficcionalista necesita para poder explicar el significado de oraciones como la de Drácula. El problema es que el realismo no tiene nada que decir sobre Drácula ni sobre algún otro personaje de ficción por lo que decir lo contrario resulta falso o cuando menos inapropiado. Afirmar que de acuerdo con  $X$  la oración  $P$  sin duda le transfiere a  $X$  todos los compromisos que  $P$  implica pero también dice que hay una relación entre  $P$  y  $X$  de afirmar o algo parecido.

Es así que el problema de experticia mal atribuida pasa de ser de un problema aparentemente inofensivo a un problema que más vale tener en consideración. Si el ficcionalista debe aceptar que le atribuye al realista relación con una afirmación que claramente no sostiene su teoría, su método de paráfrasis produciría oraciones falsas o en el mejor de los casos inapropiadas. Lo preocupante es que el método de paráfrasis ficcionalista ni siquiera permitiría preservar el valor de verdad entre la oración original y su paráfrasis, lo que claramente es un problema. La oración ‘Drácula es el no muerto más famoso’ parece intuitivamente verdadera, por ejemplo, mientras que ‘De acuerdo con el realista, Drácula...’ es sin lugar a dudas falsa. Es claramente falso que el realismo, y en consecuencia que el realista, tengan una relación de afirmación o algo similar con la oración sobre Drácula. De hecho, es probable que el realista sea ajeno a la mayoría de las oraciones que el ficcionalista le atribuye en sus paráfrasis.

El asunto con la diferencia de valores de verdad, que llamaré **problema de no equivalencia**, es que puede generalizarse hasta convertir al ficcionalismo en algo sistemáticamente falso. En esta ocasión la falla del ficcionalista consiste en que debe establecer una relación de

afirmación entre cualquier oración crítica y el realista para explicar su significado. Toda oración crítica sobre Drácula, Simba, Sonic, Spider-Man o cualquier personaje es tal que el ficcionalista debe decir que el realismo la afirma para poder explicar su significado. Es falso, sin embargo, que el realista tenga relación con las oraciones que el ficcionalista le atribuye la mayoría de los casos y por ello las paráfrasis obtenidas serán en su mayoría falsas también. Al final, el ficcionalista no sólo atribuye al realista oraciones ajenas a su teoría sino que al hacerlo también transforma sistemáticamente oraciones intuitivamente verdaderas en falsas.

Junto al problema de no equivalencia, el problema de experticia da pie también al más grave **problema de tergiversación**. Debido, justamente, a que el ficcionalista le atribuye al realismo afirmaciones sobre personajes particulares se puede con facilidad tergiversar al realista y comprometerlo con oraciones contradictorias. Basta para dar origen al problema de tergiversación con que se le presenten al ficcionalista dos críticas que afirmen del mismo personaje cosas contradictorias. El problema surge en realidad de manera muy sencilla: Si el crítico X afirma ‘Drácula es el no-muerto más famoso’ mientras que el crítico Y afirma ‘Drácula no es el no-muerto más famoso’ ¿Qué otra cosa podría hacer el ficcionalista para explicar el significado de ambas oraciones más que atribuirle las dos al realismo? Parece que su única opción sería parafrasear ambas como ‘De acuerdo con el realismo, Drácula es el no-muerto más famoso’ y ‘De acuerdo con el realismo, Drácula no es el no-muerto más famoso’. La cuestión es que tales paráfrasis presentan al realista como contradictorio aunque no lo es.

El problema de tergiversación, por si fuera poco, puede ser desarrollado hasta presentar al realismo no sólo como una teoría contradictoria sino además como una teoría trivial. La cuestión es, como dije, que es muy fácil comprometer al ficcionalista con la atribución de contradicciones al realismo. Siempre que dos críticos afirmen cosas contradictorias sobre un mismo personaje cualquiera, el ficcionalista tendrá que atribuirle ambas oraciones opuestas al realista para poder explicar su significado. Si la teoría realista funciona bajo el principio de explosión y el ficcionalista se compromete con que el realismo tiene afirmaciones contradictorias, el ficcionalista se compromete con que el realismo es una teoría trivial. Sería un error para el ficcionalista, sin embargo, querer retratar al realismo como trivial pues no solo sería falso sino que además es la teoría de la que el ficcionalista depende para funcionar. Para Zouhar ‘esto significa que, de acuerdo con el ficcionalista, es imposible formular una

teoría de personajes de ficción' (Zouhar, pág. 11). En pocas palabras, el ficcionalista parece eliminar la posibilidad de que exista una teoría como la que él mismo necesita para funcionar.

Se podría optar quizá, ya que el realismo es el problema, por emparejar al ficcionalista no con la teoría del realista sino con alguna otra con la que se produjeran menos problemas. La idea es que si el realismo produce los problemas del ficcionalista por no tener relación con las afirmaciones que éste necesita atribuirle, la solución podría ser reemplazar al realismo. La teoría ficcionalista, después de todo, no depende necesariamente de cierto realismo para funcionar sino de alguna teoría cualquiera que le permita hacer las paráfrasis necesarias. Cualquier teoría que sostenga la existencia de los personajes ficticios en un sentido adecuado para el ficcionalista puede ser tan útil para éste como cualquier de las teorías del realista. Esta nueva teoría, sin embargo, debe poder incluir a diferencia del realista las afirmaciones extra sobre los hechos del mundo exterior que el ficcionalista necesita añadir. Se podría decir que la teoría anhelada por el ficcionalista necesita cumplir dos condiciones para funcionar: 1) La Ontológica, con la que acepte la existencia de los personajes ficticios igual que el realista. 2) La empírica, con la que incluya en la teoría los hechos relevante del mundo exterior.

Al ser capaz de adoptar la existencia de los personajes ficticios y la información relevante del mundo exterior la nueva teoría debería permitir al ficcionalista esquivar sus objeciones. Si esta nueva teoría de la que dependerá el ficcionalista se permite incluir información tanto de ficción como de la realidad, el problema de experticia y sus derivados serían esquivados. En virtud de que la nueva teoría del ficcionalista incluye información sobre cómo es el mundo atribuirle afirmaciones sobre la popularidad de Drácula deja de ser incorrecto, por ejemplo. Al poder incluir en la teoría *X* la información de que Drácula es el más popular deja de ser falso que lo sea de acuerdo con tal teoría y así se evita el problema de no equivalencia. Al evitar este problema, a su vez, el ficcionalista deja de correr el riesgo de ser sistemáticamente falso e impide también la posibilidad de que surja el problema de tergiversación. Ya que la teoría contiene información sobre el mundo real de acuerdo con ella sólo podrá ser verdad que Drácula es el más famoso o que no lo es pero no ambas, evitando así la contradicción. Si se quiere, se puede entender a esta nueva teoría como un realismo+ en el que se añade a las afirmaciones propias del realista una enciclopedia con toda la información del mundo real.

Finalmente, para sorpresa del ficcionalista, Zouhar de hecho considera la adición de una enciclopedia como posible solución pero la desestima por al trabajo imposible que requeriría.

La cuestión es que la existencia de una enciclopedia como la que el ficcionalista necesita supone ya que se han resuelto todos los debates de crítica literaria. Si, por ejemplo, el crítico X afirma ‘Drácula es el no-muerto más influyente de todos’ mientras que el crítico Y afirma justo lo contrario ¿Qué ocurriría? No se puede incluir a ambas ya que ello traería de vuelta los problemas de tergiversación y de trivialidad y con ello se volvería a eliminar la solución del ficcionalista. No sería claro tampoco cómo decidir qué afirmación incluir si para ambas hubiera buenas razones. Lo peor es que nuestro ejemplo ni siquiera sería un caso aislado, para toda disputa en el área de la crítica literaria debería encontrarse una solución si es que añadir la enciclopedia será la respuesta al problema. Zouhar admite que la enciclopedia en realidad sería una buena solución si fuera posible, el problema es precisamente que no lo es.

### **2.2.2 Aislado no funcionas.**

Les debemos el problema de aislamiento lógico en algunas de sus formulaciones más populares a Vision (1993) y a Joyce (2005). El problema de aislamiento hace hincapié en las consecuencias que la teoría del ficcionalista tiene en las propiedades inferenciales de las oraciones acopladas a su operador. La cuestión es que, además de eliminar los compromisos ontológicos de nuestro discurso ficticio, el operador también aísla en términos inferenciales a las oraciones a las que se acopla. De acuerdo con Vision y Joyce, una oración a la que se le haya añadido el operador del ficcionalista pierde la capacidad de interactuar inferencialmente con toda oración que carezca del mismo operador. El problema, claramente, es que una oración aislada del resto del discurso difícilmente tendría utilidad y por ello transformar una oración plenamente funcional en otra inservible sería una desventaja para el ficcionalista.

El problema de aislamiento se manifiesta plenamente en lo que Vision y Joyce denominan **argumentos mixtos**. Los argumentos mixtos son argumentos en los que algunas de las partes del argumento tienen operador y algunas otras no lo tienen. Para que un argumento sea mixto basta con que todas o algunas de las premisas del argumento tengan operador y la conclusión no lo tenga o a la inversa, que la conclusión lo tenga y alguna o todas las premisas no. El uso de argumentos mixtos permite ver con facilidad cómo es que un argumento perfectamente válido pierde su validez en cuanto se añaden operadores a sólo algunas de sus partes. Lo que ocurre, como se verá, es que las partes a las que se les añade operador son incapaces de seguir desempeñando su función en la inferencia y ello invalida la totalidad del argumento.

Considérense los siguientes dos argumentos, por ejemplo:

1) Las leyes de Copyright dan a los autores ciertos derechos sobre sus creaciones.

2) Jerry Siegel es el creador de Superman.

3) Superman es el héroe más famoso del mundo.

4) Jerry Siegel tiene ciertos derechos respecto al héroe más famoso del mundo.

1) Las leyes de Copyright dan a los autores ciertos derechos sobre sus creaciones.

2) De acuerdo con el realista, Jerry siegel es el creador de Superman.

3) De acuerdo con el realista Superman es el héroe más famoso del mundo.

4) Jerry Siegel tiene ciertos derechos respecto al héroe más famoso del mundo.

El primero, como puede verse, es un argumento válido sobre las leyes de Copyright mientras que el segundo es sólo la paráfrasis que el ficcionalista necesita para interpretar al primero. Gracias a que el primero es un argumento válido el segundo también debería de serlo puesto que el argumento conserva su forma y las buenas paráfrasis deben de preservar al contenido. El segundo argumento, sin embargo, no resulta valido y ya que lo único que lo distingue del primero es la paráfrasis sugerida por el ficcionalista debería ser ésta la causa del problema. La invalidez del segundo argumento parece deberse entonces al efecto que el operador del ficcionalista tiene sobre la forma en que las partes del argumento se relacionan entre sí. El problema es claro, las últimas premisas del argumento al ser parafraseadas como sugiere el ficcionalista dejan de poder interactuar como deberían para permitir una inferencia válida.

La causa de la invalidez del segundo argumento, en pocas palabras, consiste en que es un argumento mixto y como tal tiene partes con operador mientras que otras no. Las premisas con operador no funcionan como prueba que se pueda usar para mostrar conclusiones sin operador y por ello una sola premisa con operador invalida el argumento. Poner operador a una premisa en un argumento de conclusión sin operador sería equivalente a quitar la premisa del argumento, dejándole incompleto y por tanto anulando su validez. Lo mismo ocurriría en un argumento cuya conclusión tenga operador, si a una de las premisas en este argumento se le quitara el operador sería igualmente como descompletar al argumento. En el caso de Jerry Siegel, por ejemplo, sería extraño decir que tiene ciertos derechos sobre un personaje debido a que lo dice el realista. Si se estuviera llevando a cabo una audiencia el juez muy bien podría

reclamar algo como: ‘A mi me interesa saber si de hecho Siegel es el creador de Superman y si Superman es el héroe más famoso del mundo, no si lo es sólo de acuerdo con el realista’.

Lo que ocurre al añadir el operador con el que el ficcionalista interpreta el discurso de ficción es que separa inferencialmente a las premisas parafraseadas del resto de las premisas. Como dije, una premisa que es parafraseada deja de poder funcionar como prueba capaz de brindar el apoyo necesario para garantizar la validez de la inferencia entre premisas y conclusión. La idea es que una premisa con operador es de tanto apoyo para una conclusión que no lo tenga como las historias de Zeus son de apoyo para la explicación física de los rayos. Al parafrasear, lo que el ficcionalista hace es reubicar la capacidad probatoria de la oración a una realidad distinta de la realidad sobre la que las oraciones sin operador tratan. Es como si el operador del ficcionalista provocara que la oración parafraseada comenzara a hablar de una realidad distinta de la que las demás oraciones sin operador hablan.

Veamos nuevamente algunos ejemplos:

- |  |                                    |  |
|--|------------------------------------|--|
| 1) De acuerdo con Toy Story, todos los juguetes están vivos. | 1) Todos los juguetes están vivos. | 1) De acuerdo con Toy Story, todos los juguetes están vivos. |
| 2) Rita ve un juguete.                                       | 2) Rita ve un juguete.             | 2) De acuerdo con Toy Story Rita ve un juguete.              |
| 3) Rita ve algo vivo.  | 3) Rita ve algo vivo.              | 3) De acuerdo con Toy Story, Rita ve algo vivo.              |

De estos tres argumentos sólo el primero resulta inválido mientras que el segundo y el tercero son argumentos perfectamente válidos.

El problema con el primer argumento, nuevamente, es que es un argumento mixto y como tal tiene partes con operador y partes que carecen de él. Por el contrario, el segundo y el tercer argumento son argumentos en los que o bien todas las partes tienen operador o todas carecen de él por lo que la existencia o ausencia de operadores no interviene con su validez. Lo que parece incorrecto con el primer argumento, como se ve, es que a partir de lo que ocurre en Toy Story se trata de inferir una conclusión ajena a lo que ocurre de acuerdo con Toy Story. A la inversa, por supuesto, resultaría igualmente inválido para un argumento inferir desde premisas sobre Toy Story algo ajeno a lo ocurrido de acuerdo con la historia de Toy Story. Lo

mismo no pasa en los demás argumentos donde se va de lo que ocurre en una ficción a conclusiones sobre la misma ficción y de premisas sin operador a conclusiones sin operador.

Se podría pensar, como en el tercer argumento, que la solución al problema de argumentos mixtos para el ficcionalista sería simplemente parafrasear los argumentos al completo. Si el ficcionalista añadiera operador a todas las partes de cualquier argumento eliminaría la necesidad de lidiar con argumentos mixtos. Esta solución, sin embargo, lleva al ficcionalista a realizar afirmaciones inaceptables. Recordemos el argumento sobre Jerry siegel, para añadir operador a todas sus partes el ficcionalista tendría que afirmar que tanto las leyes sobre Copyright como los derechos de Siegel son cosas que pertenecen a la teoría del realista. Pensar en un realismo enriquecido, una vez más, podría ayudar con este nuevo problema no obstante la existencia de un realismo así parece imposible como ya se explico anteriormente.

La idea de generalizar el operador que usa el ficcionalista como solución produciría, además del anterior, un problema mucho más grave para el resto de nuestro discurso ordinario. La cuestión es que generalizar el operador para añadirlo a las premisas de cualquier argumento mixto nos llevaría a incluirlo gradualmente en la totalidad de nuestro discurso. Debido a que virtualmente cualquier afirmación puede ser incluida en un argumento en el que se hable de ficción, el ficcionalista terminaría parafraseando la totalidad del discurso sin distinción. Si, por ejemplo, se utilizaran afirmaciones sobre astronomía en argumentos que hablen sobre Superman o Galactus ¿Qué otra opción tendría el ficcionalista más que comenzar a añadir operadores a nuestro discurso astronómico? ¿Y si se usaran afirmaciones sobre economía en argumentos sobre Batman o sobre física en argumentos que involucren a Flash? Al parecer el ficcionalista no tendría más alternativa que añadir operador a nuestras afirmaciones sobre economía y física. Al final, como Joyce reconoce, ‘tendríamos que interpretar todo lo que sea aseverado sobre cualquier cosa como teniendo este operador implícito’ (Joyce, pág. 293).

Podría objetar el ficcionalista que si bien es fácil crear un argumento mixto la interacción entre ficción y realidad es tan poco común que es más bien una molestia menor para la teoría. Contra la objeción del ficcionalista, Vision señala que la interacción entre ficción y realidad es en verdad algo mucho más común de lo que podría parecer en un primer vistazo. En la interpretación de ficciones, como al leer novelas o incluso mirar películas por ejemplo, se necesita incluir constantemente verdades sobre el mundo real para dar sentido a la ficción. Nunca en los comics ni en las películas de Marvel se dice explícitamente que el mundo sea en

muchos aspectos similar al real, sólo se asume para dar sentido a la historia presentada. Con similar frecuencia ocurre también lo contrario y utilizamos lo que sucede en la ficción para hacer comentarios o predicciones de lo que ocurre en la realidad, como al usar moralejas.

Parece en verdad que la interacción entre ficción y realidad en nuestro discurso e inferencias diarias es más bien un hecho y su explicación debería de ser algo posible para nuestras teorías. Si el ficcionalista tuviera razón y el discurso sobre ficción se entendiera mediante operadores, sin embargo, la constante relación inferencial entre ficción y realidad resultaría inexplicable. Como se recordará, el operador del ficcionalista limita las propiedades inferenciales de sus oraciones y evita que la teoría pueda permitir la interacción entre ficción y realidad. Los argumentos mixtos producidos por la teoría simplemente no pueden contar como una opción esta interacción porque son argumentos inválidos. Las inferencias entre nuestro discurso de ficción y el ordinario, por el contrario, parecen en la vida cotidiana intuitivamente válidas.

Finalmente, Vision señala que el problema de aislamiento lógico pone al descubierto los problemas del ficcionalismo para preservar el contenido de las oraciones a las que parafrasea. El asunto es que, previo a la paráfrasis, nuestras oraciones sobre ficción parecen poder interactuar lógicamente sin algún tipo de problema con el resto de nuestro discurso ordinario. No parece haber nada inusual en un condicional como el siguiente, por ejemplo: Si Steve Rogers es neoyorquino y New York está en América, Steve Rogers es americano. Tras realizar las paráfrasis necesarias para interpretar según el ficcionalista, sin embargo, las propiedades lógicas de las partes parafraseadas cambian y el argumento se invalida. El nuevo condicional ‘Si de acuerdo con el realista Steve Rogers es neoyorquino y New York está en América, de acuerdo con el realista Steve Rogers es americano’ no es lógicamente válido. De acuerdo con Vision, este cambio en las propiedades inferenciales provocado al parafrasear muestra que el método del ficcionalista no puede preservar contenido ¿En qué sentido se diría que es preservado el contenido de la oración original si se alteran sus propiedades lógicas?

Este último problema, por supuesto, no es sólo una curiosidad menor para el ficcionalista. Al realizar sus paráfrasis, aclara Vision, el ficcionalista debe preocuparse porque conserven dos propiedades importantes de la oración original: 1) El valor de verdad. 2) El contenido. Si el ficcionalista no tuviera ningún interés en preservar el valor de verdad, podría simplemente declarar todas nuestras oraciones sobre ficción falsas o sin valor de verdad alguno. Al hacer

todas nuestras oraciones sobre ficción falsas o sin valor de verdad, como los partidarios de las proposiciones huecas, ciertamente se evadirían los compromisos ontológicos del lenguaje. El coste de esta homogenización en los valores de verdad para el ficcionalista, sin embargo, equivaldría a perder la capacidad de realizar distinciones que no conviene pasar por alto. Sería seguramente una desventaja para el ficcionalista tener que decir de dos oraciones como las siguientes que comparten valor de verdad: ‘Superman es el personaje más famoso de D.C’ y ‘Batman es el personaje más famoso de D.C’.

Las razones para tener interés en preservar contenido son similares a las usadas para preservar valor de verdad. Si el ficcionalista no se preocupara por el contenido podría simplemente substituir cualquier oración de ficción por otra con el mismo valor de verdad. Sin razones para preservar contenido nada nos impediría substituir ‘Superman es famoso’ por ‘Las gallinas son aves’, puesto que ambas son verdaderas. El interés por el contenido de la oración, sin embargo, sólo agrava el problema inferencial de las paráfrasis ficcionalistas. Si nos interesa preservar contenido nos debería interesar preservar poder inferencial, pues como Visión aclara ‘¿Qué sería del contenido sin sus implicaciones lógicas?’ (Vision, pág. 155). El problema, sin embargo, es que como ya se dijo el ficcionalista no parece poder preservar el poder inferencial de las oraciones que parafrasea y en consecuencia tampoco su contenido.

## **2.3 Teorías de juegos de pretender.**

### **2.3.1 Pretendamos que tiene sentido.**

Al igual que las teorías de paráfrasis vistas en la sección anterior, las teorías de pretensión son propuestas no realistas que buscan explicar el significado de nuestro discurso ficticio. A diferencia de las teorías de paráfrasis, sin embargo, las de pretensión se inclinan por la idea de que el discurso de ficción en realidad no expresa proposición alguna. Ésta precisamente es la razón de que el pretensionista se aleje de la idea de la paráfrasis como explicación del significado de nuestro discurso sobre ficción. Si las oraciones de ficción no significan nada entonces en realidad no habría nada nada para parafrasear, no podríamos obtener tampoco su verdadero significado porque no tienen ninguno. Para las teorías de pretensión lo que ocurre al utilizar nuestro discurso sobre ficción es más bien que pretendemos que lo dicho tiene significado aunque en verdad no lo tiene. Walton (1990), uno de los mayores exponentes de

las teorías de pretensión, afirma que ‘aquellas [oraciones] que parecen denotar entidades puramente ficticias no expresan proposiciones en lo absoluto’ (Walton pág. 396).

Para entender la aparente significatividad de nuestro discurso sobre ficción el pretensionista utiliza no a la paráfrasis sino a nuestra capacidad de pretender como herramienta explicativa. Al hablar sobre ficción pretendemos, a través de lo que Walton denomina **Juegos de hacer creer**, que las oraciones tienen significado y que generan proposiciones como cualquier otra. Estos juegos de hacer creer son descritos de manera similar a los juegos en los que los niños fingen que el mundo es distinto de como en realidad es y son tan comunes como ellos. Cuando un grupo de niños se reúne para jugar a policías y ladrones, por ejemplo, lo que hacen es entrar implícita o explícitamente en un juego de hacer creer o lo que es lo mismo de pretender. Esta participación en el juego aceptado por los integrantes les permite entre otras cosas hablar y actuar como si el mundo fuera tal como lo dicta su juego, sin importar como sea en verdad. Quienes estén dentro del juego pueden actuar como si las escobas fueran caballos y hablar como si así fuera porque su juego lo permite y dentro del mismo se considera verdadero.

Retomando la idea de juegos de pretender, la apuesta de Walton es que la significatividad de nuestro discurso de ficción se puede explicar a través de la participación del hablante en ellos. Lo que pasa, de acuerdo con Walton, es que cada vez que hablamos sobre ficción lo hacemos desde el interior de un juego de pretender en el que entramos explícita o implícitamente. Cuando un niño se encuentra con otros y pregunta si puede jugar se podría decir que pregunta explícitamente si puede formar parte del juego de pretender para actuar según sus reglas. Si, por otra parte, un adulto encontrara el mismo grupo y dijera algo como ‘sus caballos parecen agotados’ refiriéndose a las escobas se podría decir que se unió implícitamente al juego. La idea de Walton es que nuestro discurso sobre ficción se explica de la misma forma en que se explica la frase ‘Sus caballos parecen agotados’ de quien habla con niños jugando: Mediante la participación implícita en un juego de hacer creer que nos autorice hablar sobre ficción.

La forma en la que Walton explica el uso en la ficción de su noción de *pretender* y la de *juegos de hacer creer* que se desprende de ella es a través del uso del discurso crítico del arte. De acuerdo con Walton, lo que ocurre al hablar sobre arte es en muchos sentidos similar a lo que ocurre al hablar sobre ficción. Cuando hablamos de arte lo que hacemos, según Walton, es pretender implícitamente que estamos en el mundo de la obra para hablar sobre ella cómo

si habláramos del mundo real. Si la obra es una en la que se representa al Narciso mitológico entonces hablamos como si Narciso existiera, si es una en la que se representa a Afrodita entonces hablamos como si existiera Afrodita, etc. En todos los casos lo que ocurre es que aceptamos el juego que la obra nos propone, pretendemos que el mundo es como el contenido de la obra nos indica que es y actuamos y hablamos en consecuencia. Lo que decimos sobre la obra, al final, no expresa nada en realidad ni es genuinamente verdadero o falso sino que sólo pretendemos que expresa algo y pretendemos que ello es verdadero o falso.

Lo mismo ocurre, análogamente, con las obras de ficción y nuestro discurso sobre personajes ficticios. Cuando interactuamos con una obra de ficción implícitamente aceptamos participar en el juego de hacer creer que la obra propone y pretendemos en consecuencia que el mundo es como la obra dice. Si leemos una historia en la que existe alguien que se llama Luke y es un jedi entonces pretendemos que Luke existe y es un jedi, si leemos una historia en la que existe Superman entonces pretendemos que Superman existe, etc. En todos los casos<sup>23</sup> en los que hablamos sobre la ficción lo que ocurre es que lo hacemos desde el interior de un juego de pretender en el que participamos muchas veces implícitamente. Al leer sobre Luke Skywalker y decir cosas como ‘Luke es un jedi’, por ejemplo, lo que hacemos es dejarnos llevar por la obra y hablar como si la obra registrara hechos verdaderos. En realidad ‘Luke Skywalker es un jedi’ no significa nada ni expresa alguna proposición y en consecuencia no es tampoco verdadera ni falsa, sólo fingimos que expresa algo y que es verdadera o falsa.

Vale la pena notar que lo que sea contado como verdadero o falso al pretender, tanto en la ficción como en el arte, es determinado por la obra misma en virtud de su contenido. Si en el cuadro artístico se pinta un navío hundido por Poseidón, decimos que hay un navío hundido por Poseidón aunque en realidad no haya ni pueda haber ninguno. De la misma forma, si la ficción dice que Luke es un Jedi nacido en Tatooine entonces contamos como verdadero que Luke es un jedi nacido en Tatooine relativo al menos al juego de pretender. De este modo, de hecho, es como Walton explica lo que en otras secciones hemos denominado como *oraciones objeto-ficticias*. Nos parece verdad que Luke es un jedi nacido en Tatooine y que es verdad decir ‘Luke es un jedi nacido en Tatooine’ porque así es como la obra nos dice que tenemos que jugar. A estas oraciones que hacemos desde dentro de la ficción y que habíamos llamado

---

<sup>23</sup> Como se verá en las objeciones más adelante, es de mucha importancia para el pretensionista que absolutamente todos los casos de discurso sobre ficción caigan dentro de un juego de pretender. Un solo caso fuera arruinaría su capacidad para evadir los compromisos ontológicos con personaje ficticios.

Objeto-ficticias Walton las llama oraciones *Ficticiamente verdaderas* y a los juegos que las hacen verdad les llama **Juegos oficiales de hacer creer**.

Se podría decir que un juego de hacer creer es oficial cuando sus reglas, que nos dicen cómo debemos jugar, concuerdan con la forma en que la ficción nos dice que es el mundo. Si Toy Story nos dice que los juguetes están vivos pero los muebles no y pretendemos exactamente de este modo, el juego que usemos para hablar de Toy Story será un juego oficial. En estos juegos lo que importa al saber qué cuenta como verdad y qué no depende sólo del contenido de la obra que se usa como apoyo para crear el juego de pretender. Además de estos juegos oficiales Walton reconoce no sólo nuestra capacidad sino también nuestra necesidad de crear juegos a los que podríamos considerar no oficiales. Estos juegos, de acuerdo con Walton, surgen específicamente debido a nuestra necesidad de formular oraciones sobre la ficción desde fuera de ella misma. En pocas palabras, la idea es que así como los juegos oficiales explican las oraciones a las que en secciones anteriores hemos llamado objeto-ficticias así mismo los juegos no-oficiales explican a las que hemos llamado oraciones meta-ficticias.

Las oraciones meta-ficticias, como se recordará, son las oraciones que tienen la particularidad de hablar sobre la ficción no desde dentro de su mundo sino desde fuera de ella misma. Una oración como 'Luke es un jedi' cuenta como objeto-ficticia porque habla de la ficción como si fuera verdad. Una oración como 'Luke es un personaje de Star Wars', por el contrario, habla de la ficción más bien desde fuera de ella misma donde Luke es un personaje ficticio y no un jedi y por lo tanto cuenta como meta-ficticia. Ésta característica de hablar de la ficción desde fuera de ella misma es lo que impide que los juegos oficiales guiados por el contenido de la obra misma sean capaces de explicar nuestras oraciones meta-ficticias. Ciertamente no podemos jugar el juego propuesta por Star Wars y decir a la vez que Luke Skywalker es un personaje ficticio puesto que en la obra Luke es un humano no un personaje. Si, como lo requiere un juego oficial, nos apegáramos estrictamente sólo a lo que la obra nos pide para hablar sobre la ficción entonces 'Luke es un personaje ficticio' debería parecer falsa.

Como se mencionó, para explicar el hecho de que 'Luke Skywalker es un personaje ficticio' nos parezca verdad Walton recurre a lo que él denomina **juegos no oficiales de hacer creer**. Estos juegos no oficiales son juegos de autoría propia que no se guían por alguna obra oficial sino que más bien son creados por el propio hablante según sus necesidades actuales. La idea es que si la obra no nos sirve como guía para un juego en el que podamos pretender que X es

un personaje ficticio, por ejemplo, entonces creamos un juego propio que lo permita. Si para explicar la verdad de 'Luke es un personaje de Star Wars' la obra de Star Wars no nos sirve, lo que hacemos es crear un juego en el que sea verdad que Luke es un personaje. En casos como este en los que queremos decir que X es un personaje, quizá, lo que ocurre es que creamos un juego en el que hay dos tipos de entidades en el mundo: Las reales y las ficticias. En este juego que no sigue las reglas de ninguna obra sería permitido pretender que Luke es un personaje y relativo a él se explicaría la aparente verdad de 'Luke es un personaje ficticio'.

Estos mismos juegos no oficiales permiten a Walton además explicar la significatividad y aparente verdad de las oraciones que podríamos considerar inter-ficticias. No es poco común, por ejemplo, que al hablar sobre ficción comparemos obras entre sí y digamos cosas como 'Sonic es tan veloz como Flash' aunque no haya obras en las que ambos se conozcan. En estos casos, una vez más, lo que Walton propone es que hacemos sentido de la oración y podemos explicar su aparente valor de verdad mediante juegos no oficiales de pretender. En casos como este lo que se podría decir es simplemente que creamos un juego en el que Sonic y Flash existen y en el que podemos comparar su velocidad que resulta ser la misma. Las situaciones posibles en realidad son muchas y las soluciones son igual de variadas: Siempre que lleguemos a una situación sobre ficción en la que las obras originales no sirvan lo único que hay que hacer es crear un juego que permita pretender como necesitamos..

Para finalizar su propuesta Walton nota que su teoría de pretender no sufre de dos problemas importantes para otras teorías no-realistas: 1) Problema de relaciones lógicas. 2) Problema metalingüístico. Como se dijo en la sección anterior, para las teorías no-realistas suele ser problemático explicar las relaciones lógicas entre las oraciones de nuestro discurso sobre ficción. Para Walton, por ejemplo, el problema surge debido a que su teoría rechaza estas relaciones al rechazar que las oraciones de ficción tengan significado genuino. La solución de Walton consiste simplemente en sugerir que en el interior del juego nuestras oraciones sí expresan proposiciones que en el juego se implican y explican nuestra intuición. El segundo problema, el metalingüístico, surge debido a que no es fácil explicar en que sentido parece que hablamos de lo mismo al hablar de ficción si en realidad no decimos nada. Nuevamente,

la solución de Walton se sirve de los juegos de pretender y consiste en que al interior del juego si expresamos una proposición y sólo fingimos que expresamos la misma<sup>24</sup>.

### **2.3.2 Imaginemos que es verdad.**

Al igual que la teoría de Walton (1990), la propuesta de Everett (2013) es de tipo no-realista y utiliza nuestra capacidad de pretender para explicar nuestro discurso sobre ficción. La diferencia entre las propuestas de Walton y Everett radica principalmente en la forma en que cada uno concibe a la actividad de pretender que es esencial para la teoría. Mientras que para Walton los juegos de pretender son una actividad común relativa a la cual explicamos nuestra conducta, para Everett son más bien una forma natural de economizar nuestro lenguaje. Como se dijo en la sección anterior, los juegos de pretender son para Walton una actividad usual mediante la que interpretamos oraciones que de otro modo no tendrían significado. Para Everett, por el contrario, los juegos de pretender son en realidad una forma sencilla de expresar información que requiere de la imaginación para poder funcionar. La apuesta es que sin el discurso sobre ficción posibilitado gracias a los juegos de pretender no habría forma clara y sencilla de expresar cierta información sobre el mundo.

La idea básica en la propuesta de Everett es que utilizamos nuestro discurso sobre ficción para expresar de forma más sencilla información que de otro modo sería difícil de comunicar. La propuesta es que para resumir algo como ‘La ficción que habla por primera vez de Luke Skywalker fue escrita por G. Lukas’ lo más sencillo es fingir que los personajes son creados. Al decir algo como ‘G. Lukas creó a Luke Skywalker’, de acuerdo con Everett, lo que en verdad hacemos es expresar cierta información sobre cómo es el mundo ahora. Lo que ocurre no es que en realidad creamos que los personajes ficticios son creados por *X* o *Y* sino sólo que hablamos de ese modo para expresar información de manera económica. En verdad al decir algo como ‘G. Lukas creó a Luke Skywalker’ sabemos que la oración no dice nada y confiamos en que los demás lo sepan también y entiendan la implicatura. Lo mismo ocurre con cualquier otra oración sobre ficción en la que la oración es incompleta por tener nombres sin valor semántico pero que transmiten bien cierto tipo de información sobre el mundo.

---

<sup>24</sup> De acuerdo con personas como Zemach (1998), en realidad el problema sigue sin resolverse. Para saber que decimos lo mismo relativo al mismo juego es necesario tener un método de identificación de juegos, cosa que Walton no ofrece y que además parece problemático en sí mismo.

En pocas palabras el punto es que para no decir oraciones largas y complicadas como ‘La obra que habla por primera vez de un tal Luke Skywalker es de G. Lukas’, ‘La obra que habla por primera vez de Superman es de Jerry Siegel’, ‘La obra que habla por primera vez de un tal Sherlock Holmes es de Doyle’, etc., fingimos simplemente que los personajes existen y son creados para sustituir nuestras largas oraciones con otras más cortas como: ‘G. Lukas creó a Luke Skywalker’, ‘Jerry Siegel creó a Superman’, ‘Doyle creó a Sherlock Holmes’, etc. Como mencioné, la idea es que estas oraciones cortas pero sin significado real son sólo un método de economía para facilitar la transmisión de información que de otro modo sería demasiado compleja. Esta capacidad para transmitir información sobre el mundo real con la ficción se debe, según Everett, a la cercanía que hay entre nuestras estructuras mentales encargadas de la imaginación y la creencia. A estas estructuras propuestas Everett las llama procesadores de imaginación y de creencia y son las encargadas de hacer posible la creación de juegos de pretender, entre otras cosas.

De acuerdo con Everett, la similitud entre nuestros procesadores de imaginación y creencia se explican en virtud del material sobre el que trabajan y la forma en que ambos lo hacen. Estas similitudes entre ambos procesadores, a grandes rasgos, se agrupan a su vez en cuatro semejanzas funcionales: 1) Comparten mecanismos inferenciales, si creemos o imaginamos que A implica B y luego creemos o imaginamos A entonces creemos o imaginamos también que B. 2) Ambos producen respuestas emocionales, tanto la imaginación como la creencia tienen la capacidad de influir en nuestros estados de ánimo. 3) Ambos provocan respuestas morales, tanto la imaginación como la creencia son susceptibles de ser juzgadas moralmente. 4) Ambos usan oraciones en lenguaje del pensamiento como tipo de representación mental sobre el que trabajar. Estas similitudes son las que explican el hecho de que el procesador de imaginación que se encarga de la ficción y el de creencia que se encarga del mundo real pueden mezclarse inadvertidamente como al decir ‘G. Lukas creó a Luke Skywalker’.

La idea de Everett es que estas cuatro similitudes entre los procesadores de imaginación y creencia son suficientes para motivar y explicar la forma en la que hablamos sobre ficción. El ejemplo perfecto en el que la cercanía entre ambos procesadores influencia nuestro modo de hablar sobre la ficción se observa en el uso de nuestras oraciones meta-ficticias. Al utilizar oraciones meta-ficticias, de acuerdo con Everett, aprovechamos la cercanía entre ambos procesadores para hablar casi explícitamente sobre el mundo a través de la ficción. Para

hablar sobre la fama de las historietas de Superman, por ejemplo, aprovechamos la cercanía en el funcionamiento de nuestros procesadores para hablar como si se tratara de alguien real. Podemos decir cosas como ‘Superman es el héroe más famoso del mundo’ como si dijéramos ‘Cristiano Ronaldo es el futbolista más famoso del mundo’ justamente gracias a esta cercanía. La intuición de Everett, de hecho, es que gracias a que la imaginación inicia respuestas inferenciales, emocionales y morales como la creencia su funcionamiento suele ser implícito.

En su totalidad, el proceso que explica la existencia de nuestro discurso sobre ficción inicia con el procesador de imaginación formando un modelo del mundo propuesto en la ficción. Este modelo es creado por el procesador de imaginación a partir de las representaciones mentales obtenidas de nuestra interacción con la ficción en la que estemos pensando. Everett señala que este modelo creado por la imaginación es similar al que se crearía en el procesador de creencia al obtener información real y se distingue de él principalmente en dos puntos: 1) El modelo creado por la imaginación no usa al mundo real como la fuente de representaciones mentales sobre las que trabajar sino a la ficción en cuestión. 2) El modelo creado por la imaginación requiere de tres principios propios de su procesador. Se podría decir, como ya se habrá notado, que este modelo es el análogo de lo que en la sección anterior Walton había llamado juego de pretender o de hacer creer.

Los principios a través de los cuales el procesador de imaginación trabaja para hacer el modelo que retrata cómo es el mundo según la ficción con la que estamos jugando son: 1) Principio estipulativo. El principio estipulativo es el más básico y es el que se encarga de configurar el modelo a partir de lo que la ficción estipula que es verdadero en su mundo. Si la ficción dice que Luke es un jedi el principio incluirá por estipulación que Luke es un jedi. 2) Principio de importación. El principio de importación se utiliza cada vez que se quiere interpretar e integrar un estímulo del mundo real en el modelo creado para la ficción. Cuando a mitad de un juego entre niños aparece un perro y este evento inesperado se integra a la ficción como la aparición de un oso, por ejemplo, es el segundo principio el que lo permite. 3) Principio de presuposición. El principio de presuposición es el que permite a quienes participan en el juego de ficción añadir como supuestos razonables detalles de la realidad que no son explícitamente mencionados en la ficción. Aunque en la ficción de Star Wars no se menciona explícitamente como funciona la biología humana, por ejemplo, mediante el tercer principio llenamos el espacio en blanco presuponiendo que si para que siga la ficción.

Una vez consultada la obra de ficción y puestos los principios en marcha lo que resulta del procesador de imaginación es el modelo o juego de creer en el que el hablante participa. Este modelo y la participación en él, al igual que en los juegos de la teoría de Walton, pueden ser explícitos o implícitos para el hablante. En casos de oraciones como ‘Luke es un jedi’ tanto el juego como su participación en él suelen ser explícitos para el hablante pues sabemos que en verdad no hay jedis, por ejemplo. En casos como ‘Luke es un personaje de Star Wars’, por el contrario, el juego y su participación suelen ser más bien implícitos al punto de que no es claro para nosotros si estamos en un juego o no. De acuerdo con Everett, al final en ambos casos de lo que trata el discurso sobre ficción es sólo de transmitir información acerca de algún hecho en el mundo real. La sugerencia es que con oraciones como las anteriores lo que se expresa en realidad es algo como que la obra de Star Wars es la primera en la que se habla sobre Luke Skywalker y que en ella se dice sobre él que es un jedi, por ejemplo.

Para finalizar, vale la pena notar que la verdad y la intuición de ella en nuestras oraciones sobre ficción no es algo que se explique del mismo modo en las teorías de Everett y Walton. Para Walton, como se recordará, la intuición de verdad en nuestras oraciones sobre ficción era algo que se explicaba con la adecuación entre lo dicho y el juego de pretender jugado. Una oración como ‘Luke es un jedi’ o ‘G. Lukas creo a Luke Skywalker’ parece verdadera porque en el juego jugado es verdad que Luke es un jedi o que fue creado por G. Lukas. En el caso de Everett, sin embargo, la verdad de nuestras oraciones se explica en virtud de la información que intentamos comunicar resumiéndola en nuestro discurso sobre ficción. Si la información que se intentaba comunicar sobre el mundo a través de la ficción es de hecho verdadera entonces intuimos que la oración sobre ficción es verdadera también. Nos parece, por ejemplo, que ‘Luke es un jedi’ es verdadera porque intenta comunicar que en la obra de ficción en la que se habla de Luke se dice también que es un jedi y eso de hecho es verdad.

Lo mismo ocurre, análogamente, con la explicación de la intuición de verdad en nuestras oraciones meta-ficticias. Oraciones como ‘Superman es un personaje de D.C.’ o ‘G. Lukas creo a Luke Skywalker’ nos parecen verdaderas si la información que intentamos comunicar con ellas es verdadera. En estos casos, por ejemplo, ambas oraciones nos parecen verdad porque entendemos que expresan algo como ‘Los comics de Superman son propiedad de D.C.’ y ‘G. Lukas es el creador de las historias de Luke Skywalker’ que de hecho es verdad. Al final, Everett también parece eliminar nuestro compromiso con la Ficción. Para explicar su

origen y aparente significatividad Everett propone la creación y participación de modelos de la imaginación que serían el análogo de los juegos de pretender de Walton. Por otra parte, para explicar su uso y la intuición de verdad que genera Everett se apoya en la idea de que el discurso de ficción en realidad es sólo un medio para transmitir información de la realidad<sup>25</sup>.

## **2.4 Hay más problemas.**

### **2.4.1 ¿De verdad? No puedes hablar en serio.**

El problema de la prueba, o quizá mejor dicho los problemas de la prueba, son una serie de problemas para las teorías de juegos de pretender que le debemos a Zouhar (2017). En pocas palabras, los problemas de la prueba son una serie de complicaciones que surgen de manera intuitiva a partir de lo sugerido por la teoría de pretensión y nuestro uso natural del lenguaje. Estos problemas que, de acuerdo con Zouhar, surgen sencillamente gracias a lo que las teorías de pretender sugieren y la forma en que de hecho hablamos de ficción se dividen en cuatro: 1) Problema de Cancelación. 2) Problema del reporte. 3) Problema de la justificación. 4) Problema del falso desacuerdo. Estos problemas, como Zouhar admite, en realidad no son suficientes para desacreditar la teoría aunque son suficientes para mostrar que las teorías de pretender no explican la forma real en que los individuos usan el discurso de ficción.

Cada uno de estos problemas que componen al problema de la prueba surgen, a su vez, de un problema más general al que podemos nombrar como **problema de generalización ficticia**. La idea es que la sugerencia pretensionista de que todo uso de nuestro discurso sobre ficción ocurre dentro de un juego de pretender es probablemente una generalización equivocada. Como se recordará, la meta del pretensionista es concluir que el uso del discurso sobre ficción siempre ocurre como parte de un juego en el que sólo se pretende afirmar lo dicho. El problema es que básicamente cualquiera y en cualquier momento hace referencia y además cuantifica sobre personajes de ficción al hablar casi sobre cualquier tema. Si el defensor de los juegos de pretender tuviera razón, parecería entonces que mucho de lo que ocurre en nuestro lenguaje ordinario sería sólo parte de un juego de pretender y no algo real.

La frecuencia con la que la ficción se mezcla con el uso ordinario de nuestro lenguaje parece sugerir que una descripción completa del mundo requiere de personajes de ficción en ella.

---

<sup>25</sup> Como Everett aclara, su interpretación del funcionamiento de nuestros mecanismos de imaginación y creencia es retomada principalmente de la ofrecida por Weinberg & Meskin (2006)

Zouhar concuerda, sin embargo, en que es verdad que no todo el uso que se hace del discurso de ficción implica la existencia de personajes de ficción o genera compromisos ontológicos. En *The fiction of Fictionalism*, Zouhar propone que hay al menos dos formas distintas en las que los hablantes utilizan el discurso de ficción: 1) El uso crítico. 2) El uso pretendido. El uso crítico, como sugiere el realista, es usado por los hablantes para evadir su participación en juegos de pretender y ser genuinamente capaces de afirmar cosas sobre el mundo real. Este uso del discurso sobre ficción diseñado explícitamente para evitar los actos de pretender debe como tal ser capaz de ser evaluado y de hablar genuinamente sobre el mundo real. El uso pretendido, sin embargo, sirve a los hablantes tal y como sugiere el pretensionista para hablar de la ficción mediante juegos de pretender sin generar compromisos ontológicos.

De acuerdo con Zouhar (2017), una de las principales características del uso pretendido de ficción es que al ser empleado no genera afirmaciones reales sino sólo afirmaciones pretendidas. Una afirmación pretendida, a diferencia de una afirmación real, no se evalúa en términos de verdad o falsedad puesto que al no ser una afirmación real no es ni verdadera ni falsa. Las afirmaciones pretendidas cuentan además con la característica de no generar compromisos ontológicos al ser utilizadas. El narrar historias de ficción con intenciones sólo recreativas es un caso evidente en el que los hablantes hacen empleo del uso pretendido de ficción, por ejemplo. Cuando un hablante narra una historia de ficción, como es claro, no se compromete ni con la veracidad de lo que cuenta en su historia ni con la existencia de los personajes que figuran en ella. Al decir algo como ‘El último hijo de Kriptón llegó a la Tierra’ mientras se cuenta la historia de Superman, quien narra evidentemente no se compromete ni con la veracidad de lo dicho ni con la existencia de Superman o Kriptón.

El uso crítico de la ficción, a diferencia del uso pretendido, sí genera afirmaciones y es capaz de ser evaluado en términos de verdadero o falso como se haría con cualquier otra afirmación. De acuerdo con Zouhar, el uso crítico también se distingue del pretendido en que no ocurre bajo la participación de un juego de pretender sino que ocurre por fuera de su participación. Este uso evaluable y sin juegos de pretender del discurso de ficción es propuesto por Zouhar para responder a la intuición de que no siempre se habla de ficción con la misma intención. Es evidente que al hablar sobre ficción no siempre queremos que lo dicho se considere del mismo modo en que se considera lo que decimos al narrar una historia por mera diversión. Los críticos literarios, por ejemplo, no parecen querer expresar el resultado de sus estudios

con la misma intención con la que alguien narra la historia de Superman llegando a la Tierra. Resultaría al menos dudoso que quien expresa el fruto de su investigación literaria exprese algo tan verdadero o falso como ‘El último hijo de Kriptón llegó a la Tierra en una nave’.

Quien cuenta una historia, a diferencia del crítico literario, emplea el uso pretendido justo porque en realidad no quiere afirmar todo lo que dice sino sólo pretender que lo afirma. Si al narrar la historia de Superman y decir algo como ‘El último hijo de Kriptón creció en Kansas’ dijéramos afirmaciones genuinas, la gran mayoría de lo dicho sería falso. Precisamente porque la intención del crítico parece ser la de expresar algo no sólo evaluable sino verdadero es que no parece correcto atribuirle un uso pretendido de ficción. Lo correcto, dado el trabajo y sus intenciones, parece ser más bien atribuir al crítico un uso más serio de la ficción. Como es claro, el crítico literario parece en verdad tener la intención de decir algo genuinamente verdadero cuando habla sobre la ficción y no sólo pretender decirlo.

Al analizar la construcción del súper héroe moderno y expresar algo como ‘Spiderman es el héroe más humano’ la intuición es que lo dicho debe ser literalmente verdadero o falso. El uso crítico de ficción es propuesto exactamente para poder explicar casos en los que se habla sobre ficción y la intuición es que lo dicho es una afirmación genuina, que puede ser evaluada y que es literalmente verdadera o falsa. De nuevo, cuando el crítico literario dice ‘Spiderman es el héroe más humano’ no parece que lo correcto sea pretender que se dijo algo verdadero sino reconocer que lo dicho es una afirmación que es genuinamente verdadera. Si, por el contrario, se evaluara lo dicho mientras narramos una historia como si fueran afirmaciones genuinas entonces la intuición sería que todo lo dicho son falsedades. Si al narrar la historia de Superman, por ejemplo, se evaluara ‘El último hijo de Kriptón creció en Kansas’ la intuición de los hablantes sería que se dijo algo falso pero usualmente no hay tal intuición.

Porque el uso pretendido de ficción no produce afirmaciones genuinas y evaluables sino sólo afirmaciones pretendidas sin evaluación es que no produce compromisos ontológicos. Sólo pretender que se afirma ‘El último kriptoniano creció en Kansas’ no compromete a quien pretende con la existencia del último kriptoniano ni con la veracidad de lo dicho, por ejemplo. Por supuesto, sólo pretender que alguien existe y que tiene alguna propiedad no implica que ese alguien exista ni que efectivamente ejemplifique la propiedad que se le asigna. El truco en la propuesta del pretensionista es, precisamente, sugerir que todo uso que se hace del discurso de ficción se hace mediante el uso pretendido y no del crítico. Si cada vez que usamos el

discurso de ficción lo hiciéramos únicamente mediante el uso pretendido, no habría necesidad de aceptar compromisos ontológicos y por tanto tampoco de ser realista.

Para que la propuesta funcione, el pretensionista debe asegurar entonces que todo uso que se haga del discurso sobre ficción es hecho en realidad con el uso pretendido. Al sugerir que el único uso que hay del discurso sobre ficción es el pretendido, como se dijo, el pretensionista elimina el compromiso ontológico que implica la forma en que hablamos de la ficción. Como Zouhar señala, vale la pena notar que la propuesta de juegos de pretender necesita ser de lo más general para poder tener éxito. El pretensionista debe asumir que todo uso de la ficción ocurre bajo un juego de pretender para poder eliminar los compromisos ontológicos que surgen del lenguaje. Bastaría la posibilidad de un solo uso del lenguaje sobre ficción que no sea empleado con el uso pretendido para que los compromisos que el pretensionista intenta eliminar regresen. En pocas palabras, según el pretensionista todo individuo que intente hablar de ficción fuera de un juego de pretender debe estar confundido o bien equivocado.

Para el pretensionista, incluso el crítico literario debe necesariamente considerarse alguien que emplea el uso pretendido cuando comunica los resultados de su trabajo sobre ficción. Si se permitiera que el crítico fuera capaz de emplear el uso crítico al comunicar los resultados de su investigación, los beneficios del pretensionista desaparecerían por completo. Permitir que el crítico literario hablara sobre la ficción desde fuera del juego de pretender le devolvería al pretensionista los compromisos ontológicos que quería evitarle al lenguaje. Un solo uso crítico de la ficción significaría que los juegos de pretender no bastan para explicar todo el discurso de ficción, puesto que habría un uso del mismo que ocurre fuera del juego. Para el pretensionista, en pocas palabras, la única alternativa disponible para esquivar el problema del uso crítico es sugerir que hasta el crítico participa en un juego aunque no lo sabe.

El problema, como Zouhar señala, es que los críticos literarios son más investigadores que artistas y como tales se les debe permitir afirmar y no sólo pretender afirmar sus conclusiones. Decir lo contrario y señalar al crítico como alguien que sólo pretende afirmar lo que dice tal como quien narra una historia parece ser más como describir incorrectamente su trabajo. La principal pega para el pretensionista, en este sentido, es que su propuesta parece requerir una imagen distorsionada no sólo del trabajo del crítico sino del discurso ficticio en general. Como Zouhar señala, resulta poco probable que al hablar sobre ficción todos los hablantes sean presa de una ilusión generalizada que les impide notar el juego de pretender que juegan.

Sería cuando menos extraño, hay que admitirlo, que todos a excepción del pretensionalista seamos parte de una ilusión que nos impide ver con claridad cómo se habla de la ficción.

Sin otra opción, para el pretensionalista todo el que hable sobre ficción debe ser como un actor que pretende afirmar cosas en un juego de pretender en lugar de afirmarlas realmente. Es igual si quien habla sobre ficción es un crítico literario que intenta decir algo verdadero o si es alguien que quiere narrar una historia, ambos sólo pretenden afirmar aunque no lo hagan. Esta consecuencia de las teorías de pretender es, sin embargo, demasiado costosa y no parece ser apoyada por las prácticas reales de los individuos que hablan sobre ficción. De acuerdo con Zouhar, de hecho parece que las prácticas lingüísticas alrededor del discurso de ficción permiten contradecir los resultados sugeridos por las teorías de juegos de pretender. Para mostrar que la forma en que los hablantes usan el discurso de ficción apoya su crítica, Zouhar agrupa lo dicho contra el pretensionalista en cuatro problemas: 1) Problema de cancelación. 2) Problema de reporte. 3) Problema de razones. 4) Problema del falso desacuerdo.

Como su nombre indica, el problema de cancelación se origina de la capacidad que tiene el hablante para cancelar su participación en juegos de pretender incluso al hablar sobre ficción. La idea es que, de manera similar a como se cancela una implicatura, los hablantes pueden hacer aclaraciones para cancelar su participación en juegos de pretender y evitar sus efectos. Al cancelar juegos de pretender, como al cancelar implicaturas, el hablante indica que no acepta ninguna de las consecuencias que inicialmente podrían haber surgido de lo cancelado. Después de decir algo como 'El héroe más famoso es Superman' el hablante sin problemas puede añadir algo como 'Hablo en serio, se han hecho estudios comparativos', por ejemplo. Al añadir 'Hablo en serio' el hablante no sólo parece querer indicar que su intención no es la de pretender como quien narra una historia sino también que expresó una afirmación genuina. Cuando se habla de ficción y se añade algo como 'Hablo en serio' no parece que el hablante quiera pretender afirmar algo sino que más bien espera expresar algo verdadero o falso.

El problema del reporte, es decir el segundo problema, señala la preferencia que tenemos al reportar lo dicho por un crítico de usar expresiones como 'X afirma' pero no 'X pretende'. Lo que permite la construcción del problema es que la distinción entre afirmar algo y sólo pretender que se afirma algo es excluyente. Si algo es afirmado entonces no puede ocurrir que a la vez sólo se pretenda afirmarlo y si se pretende afirmar algo entonces eso mismo no es a la vez genuinamente afirmado, si ocurre una no ocurre a la vez la otra. El problema es que al

reportar lo dicho por un crítico lo usual es reportar que algo fue afirmado y no que se pretendió afirmar algo, como el pretensionista requiere. Si un crítico dice algo como ‘El héroe más famoso es Superman’ sería muy raro reportar lo dicho con algo como ‘X pretende que Superman es el héroe más famoso’. Lo que nos parece correcto es reportar que el crítico afirmó ‘Superman es el héroe más famoso’, mientras que parece intuitivamente incorrecto reportar que el crítico sólo pretendió afirmarlo.

En tercer lugar, Zouhar señala que el pretensionalista no es capaz de explicar correctamente lo que ocurre en practicas ya existentes y bien reconocidas como la de la crítica literaria. El asunto es que en la practica de la crítica literaria el dar y pedir razones que apoyen lo afirmado es no sólo usual sino un requisito de la práctica misma. Este requisito, sin embargo, resultaría extraño y fuera de lugar si el crítico como quien sólo narra una historia estuviera pretendiendo que afirma algo en vez de afirmarlo. Claramente, cuando sólo se pretende que se afirma algo dar y pedir razones para lo pretendido parece una idea fuera de lugar y hasta incorrecta. Si narrara la historia de Superman, sería absurdo que se me pidiera justificar todo lo que digo.

Al pretender que algo es afirmado no parece ser apropiado pedir justificaciones para lo que es pretendido. Pedir justificaciones para lo que se pretende afirmar al narrar una historia de ficción parece más bien una cuestión de no entender cómo funcionan las historias. De acuerdo con el pretensionalista, sin embargo, lo que hace el crítico literario es sólo pretender y por tanto la práctica de dar o pedir razones para lo que dice debería de parecer incorrecta. Contrario a lo que requiere el pretensionalista, la práctica de dar y pedir razones en la crítica literaria de hecho no parece incorrecta sino incluso parte del trabajo propio del crítico. Ni siquiera la idea de que el crítico participe en un juego que pide dar razones para lo pretendido resulta suficiente para salvar al pretensionalista. Si en verdad el crítico sólo pretendiera dar razones debería serle posible justificar cualquier cosa con cualquier otra ya que siempre se puede pretender que cualquier cosa justifica cualquier otra, el problema es que esto no pasa.

El cuarto problema hace notar, finalmente, que si el pretensionista estuviera en lo correcto entonces en realidad no habría problemas ni desacuerdos en prácticas como la crítica literaria. El asunto es que si los críticos sólo pretendieran afirmar lo que afirman, todo desacuerdo que surja entre ellos sería a lo más un desacuerdo fingido y no un desacuerdo real. Como Zouhar señala, un desacuerdo genuino sólo puede surgir entre personas que afirman cosas contrarias

pero no entre quienes sólo pretenden afirmar algo. Intuitivamente, sin embargo, parece que cuando dos críticos se contradicen entre sí lo que ocurre es un desacuerdo legítimo que se debe resolver con un trabajo serio de investigación. Preservar nuestras intuiciones sobre la legitimidad de los desacuerdos en la crítica literaria exige que se permita al crítico expresar afirmaciones genuinas. Negar al crítico su capacidad de afirmar lo que dice no equivaldría sólo a negar nuestras intuiciones sino además a dar una descripción engañosa de lo que hace.

Al final, por supuesto, Zouhar admite que realmente ninguno de los cuatro problemas es devastador para la teoría de juegos de pretender. El pretensionista, de hecho, podría quizá abrazar todas las consecuencias que produce su propuesta e insistir en que a pesar de ellas es la correcta. Se podría insistir, por ejemplo, en prohibir la adición de cancelaciones al hablar de ficción, en cambiar la forma como se hacen los reportes, en que incluso al dar razones el crítico se haya dentro de un juego o en negar que los problemas entre críticos son reales. La cuestión es que incluso si pudiéramos hacer los cambios sugeridos por el pretensionista, quizá serían restricciones demasiado costosas para ser adoptadas. Como Zouhar señala, después de todo, ‘resulta altamente improbable que la ilusión [de juegos de pretender] esté tan extendida y que el pretensionista sea el único capaz de verla’ (Zouhar, pág. 609). Si se quiere afirmar que los personajes ficticios no existen y que no hay tal cosa como el uso crítico de la ficción, no basta con rechazar de entrada el realismo pues sería sólo como pedir la cuestión de inicio.

### CAPÍTULO III:

Objeciones al realismo, respuestas y nueva propuesta.

### 3.1 ¡Atrás, monstruo contradictorio e indeterminado!

En los capítulos anteriores ya se ha hablado del realismo, de dos variantes de propuestas no realistas y de las objeciones a estas últimas. Sobre el realismo se especificó el tipo particular de realismo apoyado, el realismo de personajes ficticios como artefactos abstractos, y se habló del tipo de metafísica propuesto para los personajes de ficción. Como se recordará, la idea defendida es básicamente que los personajes ficticios son artefactos creados por nuestra práctica literaria y la capacidad para crear entidades sociales como las leyes. Sobre teorías no-realistas fueron mencionadas las dos opciones más populares en la actualidad: 1) Las propuestas no realistas de paráfrasis. 2) Las propuestas no realistas de juegos de pretender. En el caso de ambas se habló sobre la forma en que sugerían eliminar los compromisos ontológicos de nuestro discurso sobre ficción y de las ventajas particulares de cada una. Finalmente, para cada una de las secciones no realistas se ofrecieron algunas objeciones recientes con las que poner en duda su eliminación de nuestros compromisos ontológicos.

En esta última sección el objetivo será exponer mi propia respuesta a un problema que a su vez impide la completa solución de dos grandes desafíos recientes planteados al realista. Estos desafíos recientes que le han planteado al realista son: 1) Problema de contradicción e indeterminación. 2) Problema de creación accidental. El primer problema surge debido a la aparente posibilidad de ficciones contradictorias e indeterminadas y es respondido por Woodward (2017). El segundo problema, como se verá más adelante, surge en parte debido al primer problema y en parte debido a la poca información que se tiene sobre la creación de personajes de ficción y es respondido por Friedell (2016) y Zvolenszky (2016). La cuestión con estos problemas es que sus respuestas son incompletas debido a que ambas requieren de una explicación sobre la creación de personajes ficticios que no se ha dado. A este tercer problema, que llamo (3) problema de creación, es al que mi propuesta responde complementando así las respuestas anteriores y solucionando los problemas mencionados.

El primer problema, al que hemos llamado problema de contradicción e indeterminación, es propuesto por Everett (2005) y ha sido recientemente revisado por él mismo en Everett (2013). Este problema depende a su vez de lo que llamaré La restricción de Howell (**RH**). En pocas palabras lo que (RH) propone es lo siguiente: Las relaciones de identidad de los personajes ficticios como entidades reales fuera de la ficción depende de sus relaciones de identidad dentro de la ficción de la que son originarios. La idea es que si Clark Kent y

Superman son el mismo personaje dentro de la ficción entonces también son la misma entidad en la realidad fuera de ella, por ejemplo. La cuestión es que si RH está en lo correcto, entonces el realista parecería estar comprometido con la existencia de entidades problemáticas en presencia de ficciones problemáticas. Las dos razones que Howell brinda en favor de esta restricción metafísica de los personajes de ficción para la teoría realista son las siguientes:

1. Tanto lectores como críticos tratan a los personajes ficticios, fundamentalmente, como cosas que son identificadas con los seres descritos en la ficción. Al hablar de Anna Karenina, por ejemplo, hablamos siempre del personaje como la mujer que protagoniza la obra y no del objeto abstracto del que pretendemos que es una mujer. Por eso las relaciones de identidad o diferencia para nuestros personajes de ficción, incluso como objetos abstractos, deben respetar las mismas relaciones que los personajes mantienen en tanto que personas dentro de la obra.

2. Definir las relaciones de identidad de los personajes sin tomar en cuenta el contenido de la obra equivaldría a distorsionar, de manera inaceptable, tanto el contenido como la intención de la obra misma. La forma en la que un autor define a sus personajes es sin duda parte esencial de la obra, formular relaciones de identidad que ignoren el contenido de la misma equivaldría a alterar la obra misma.

Además de las anteriores se podría considerar que Thomasson (2003a), como se vio en el primer capítulo, nos brinda razones extra para creer que Howell podría estar en lo cierto. La razón que podría desprenderse de lo dicho por Thomasson podría formularse en algo como lo siguiente:

3. Las obras de ficción son nuestra único punto de contacto con las entidades abstractas que son los personajes de ficción. Como única fuente de conocimiento el contenido de la obra seguramente tiene un papel fundamental en la definición de las relaciones de identidad de los personajes ficticios.

El problema para el realista, de acuerdo con Everett, es precisamente que la ficción parece poder ser tan problemática como a su autor se lo parezca sin ningún inconveniente. Al menos intuitivamente, no parece incorrecto que una ficción sea construida tan indeterminada o contradictoriamente como su autor quiera después de todo. La cuestión es, sin embargo, que si RH es correcto y Everett tiene razón al afirmar que hay ficciones problemáticas entonces la

objeción para el realista parece obligatoria: El realista debe adquirir el difícil compromiso de aceptar la existencia de entidades problemáticas a pesar de su negativa inicial de hacerlo. Aceptar personajes contradictorios equivaldría a aceptar entidades contradictorias así como aceptar personajes indeterminados equivaldría a aceptar entidades indeterminadas. Para ilustrar su problema Everett (2005) brinda los siguientes ejemplos de historias problemáticas que parecen comprometer al realista con entidades igualmente problemáticas:

#### Cuento 1.

Frackworld: No one was absolutely sure whether Frick and Frack were really the same person or not. Some said that they were definitely two different people. True, they looked very much alike, but they had been seen in different places at the same time. Others claimed that such cases were merely an elaborate hoax and that Frick had been seen changing his clothes and wig to, as it were, become Frack. All that I can say for certain is that there were some very odd similarities between Frick and Frack but also some striking differences (Everett, 2005).

#### Cuento 2.

Dialethialand: When she arrived in Dialethialand, Jane met Jules and Jim. This confused Jane since Jules and Jim both were, and were not, distinct people. And this made it hard to know how to interact with them. For example, since Jules both was and was not Jim, if Jim came to tea Jules both would and wouldn't come too. This made it hard for Jane to determine how many biscuits to serve. Then Jane realized what to do. She needed both to buy and not to buy extra biscuits whenever Jim came. After that everything was better (Everett, 2005).<sup>26</sup>

Como puede verse, tanto *Frackworld* como *Dialethialand* son lo suficientemente entendibles como para poder decir que son historias por las que el realista habría de preocuparse. En ellas se habla también sin duda de personajes ficticios que en la teoría realista deben considerarse como artefactos abstractos en la realidad. La primera historia es simplemente el ejemplo de una historia indeterminada en la que no parecen ser claras las relaciones de identidad entre los personajes Frick y Frack. La segunda es un ejemplo de una historia con un mundo directamente contradictorio en el que se establece que los personajes Jules y Jim son y no son distintas personas a la vez. Ya que ambas son historias suficientemente desarrolladas para que intuitivamente se reconozcan personajes en ellas, el realista debe explicar también la

---

<sup>26</sup> Schnieder y Von Solodkoff (2009) expresan cierta incomodidad respecto de los ejemplos proporcionados por Everett. Ellos mismos, sin embargo, crean cuentos análogos para ilustrar el mismo punto.

metafísica de sus personajes. Al respecto, Everett considera algunas salidas a primera vista plausibles que posteriormente él mismo se encargará de rechazar:

1. Se podría optar simplemente por afirmar que Frick y Frack o Jules y Jim son personajes distintos o bien que sencillamente son el mismo. Ninguna de ambas opciones, de acuerdo con Everett, resulta plausible. En vista de la forma explícita en la que la indeterminación está presente en la ficción no parece haber principios no arbitrarios que permitan decidir justificadamente alguna de ambas opciones. Tanto afirmar la identidad como la diferencia entre Frick y Frack o Jules y Jim sería arbitrario, poco fiel a la historia y sería *ad hoc* por tener el único objetivo de zanjar el problema.

2. Se podría optar por negar que tanto en *Frackworld* como en *Dialethialand* en verdad haya personajes. En la medida en que *Frackworld* y *Dialethialand* describen mundos de ficción el realista parece comprometerse con sus personajes, para negar la existencia de éstos debe negar que se describan mundo en primer lugar. No es claro, sin embargo, por qué habríamos de negar que ninguna de las dos historias sea capaz de describir mundos ficticios. La respuesta más natural es que por ser mundos indeterminados o contradictorios ningún lector podría imaginar realmente ninguno de los dos mundos, la respuesta de Everett es la siguiente: A) Si que somos capaces de imaginar imposibilidades lógicas, las pruebas de reducción al absurdo son sólo una de ellas. B) Algunas personas realmente creen en las incoherencias o inconsistencias lógicas, a éstos se les conoce como dialeteístas.

Este aparentemente inevitable compromiso con las historias de *Frackworld* y *Dialethialand* parece entonces comprometer también al realista con entidades lógicamente problemáticas. Los primeros personajes, Frick y Frack, parecen comprometerlo con entidades cuya relación de identidad es indeterminada. Por otra parte, Jules y Jim parecen comprometer al realista con la existencia de entidades contradictorias que son y no son el mismo objeto a la vez. Este compromiso, como se dijo, surge de la idea propuesta en RH según la cual la identidad entre objetos abstracto del mundo real se determina mediante el contenido de sus ficciones. Si los personajes son indeterminados o contradictorios en la ficción, el realista parece estar comprometido con objetos abstractos indeterminado o contradictorios en la realidad. El problema, por supuesto, es que ninguna teoría comprometida con una realidad indeterminada o contradictoria podría ser muy popular.

En resumen el problema es que si la identidad de los personajes ficticios fuera de la ficción dependiera de su identidad dentro de ella, el realista debería admitir resultados inaceptables. En virtud de *FrackWorld* el realista debería aceptar que el universo no tiene una cantidad determinada de entidades debido a que Frick y Frack podrían ser uno o dos personajes. Debido a *Dialethialand*, por otra parte, el realista debería de aceptar que en el universo hay entidades con propiedades contradictorias ya que Jules y Jim son y no son el mismo a la vez. Si el realista aceptará la objeción de Everett, parecería no tener más opción que admitir que el universo es indeterminado y contradictorio debido a nuestra capacidad de escribir ficción. El problema, hay que admitirlo, es que sería cuando menos sorprendente que el universo resultara ser un lugar contradictorio e indeterminado sólo debido a que escribimos ficción. Ciertamente no parecería intuitivo aceptar que nuestras historias ficticias nos dan la habilidad para determinar el tipo de universo en el que estamos. Veamos ahora algunas soluciones

### **3.2 No me contradigas.**

Algunos creen, contra Everett y a favor del realismo, que los problemas de *Frackworld* y *Dialethialand* no son insalvables ni mucho menos sino más bien aparentes. Woodward sostiene que el dilema de Everett en realidad no es tan peligroso para el realismo como lo parece dado que en verdad no es un problema sino una confusión, por ejemplo. Mediante un análisis más profundo del problema de Everett, Woodward llega de hecho a dos importantes observaciones sobre este supuesto problema. Estas observaciones, como se verá en seguida, prometen reducir lo que parecía uno de los graves problemas del realismo a simples confusiones conceptuales. Las observaciones de Woodward (2017) a Everett son las siguientes: 1) Los problemas que Everett asocia con las ficciones inconsistentes se reducen a los problemas producidos por las ficciones indeterminadas. 2) Los problemas con las ficciones indeterminadas son en última instancia explicados por el no problemático hecho de que nuestros conceptos literarios son semánticamente indeterminados.

Los problemas de ficciones como *Dialethialand* son en realidad casos de ficciones indeterminadas porque más bien obligan al realista a hacer distinciones y no a aceptar contradicciones. Para ser más precisos, la idea es que *Dialethialand* no pide la existencia de contradicciones sino la elección de un concepto de identidad para personajes ficticios. Lo que Woodward acepta es que Everett está parcialmente en lo correcto. Si garantizamos un principio de identidad como el que Everett (2005) mismo propone que debería de aceptar cualquier

realismo, historias como *Dialethialand* efectivamente nos obligan a enfrentarnos a un dilema: 1) Aceptamos la existencia de entidades contradictorias. 2) Elegimos entre la identidad o la diferencia de los personajes que son metafísicamente problemáticos. El problema, claro está, es que aceptar la existencia de entidades problemáticas nos vuelve meinongianos y hacer elecciones arbitrarias parece dejar a la teoría con partes *Ad-Hoc*. El principio que tanto Woodward como probablemente Everett aceptan es el siguiente:

Everett's Principle: If  $x$  and  $y$  are fictional entities originating from the same work, then  $x=y$  iff according to that fiction,  $x=y$ .<sup>27</sup>

Como se puede ver, aplicado a la historia de *Dialethialand* el principio de Everett parece efectivamente implicar que Jules y Jim son en realidad el mismo personaje. La historia afirma claramente que Jules y Jim son idénticos así que fuera de la historia deben serlo también. De acuerdo con la historia, sin embargo, también es cierto que Jules y Jim son distintos por lo que el mismo principio nos lleva a concluir que fuera de la historia también lo son. El punto de Everett es que EP es un principio de identidad adecuado que todo realista debería de aceptar y por lo tanto que compromete a todo realista con su dilema: O bien contradicciones o bien elecciones arbitrarias. La respuesta de Woodward consiste precisamente en que la idea inicial de Everett es errónea. No es verdad que EP sea un principio adecuado porque si los seguimos nos lleva a contradicciones y casos como el que Everett mismo formula no son en realidad más que pruebas de ello. Lo que debemos de hacer una vez que se ha aceptado que Everett tiene razón es más bien buscar principios de identidad que no resulten problemáticos.

Contra Everett, Woodward afirma que si bien EP parece funcionar en la mayoría de los casos el hecho de que no funcione en *Dialethialand* es sólo prueba de que debe ser cambiado. Lo que Woodward hace, en otras palabras, es aceptar junto con Everett que en combinación con historias problemáticas como las presentadas EP produce resultados inaceptables. El truco de Woodward consiste en aceptar el problema de PE y retomararlo pero no como evidencia de que nos comprometemos con contradicciones sino de que PE no es un principio aceptable. La idea es en realidad muy simple: Si un principio, en ese caso PE, produce resultados problemáticos entonces el principio se considera problemático y se descarta en favor de un principio no

---

<sup>27</sup> En Everett (2015) el principio es ligeramente modificado para solucionar distintas fallas de las que el principio original adolece. Ya que estas fallas y sus soluciones no afectan en nada el propósito actual seguiremos a Woodward en la utilización del principio original.

problemático. Al rechazar PE y con él la idea de que es un principio que todo realista debería aceptar la apuesta es que los problemas de contradicción e indeterminación metafísica desaparezcan también,

Una vez rechazado PE en vista de que se ha revelado como un principio insostenible Woodward sugiere la posibilidad de optar por principios de identidad distintos. Woodward mismo, como parte de la propuesta, se da a la tarea de formular principios que él considera menos problemáticos y que ofrecen resultados mucho más aceptables. A estos principios que habrán de substituir al menos tentativamente a PE se les llamará Id1 e Id2. Vale la pena notar que estos principios que definen las relaciones de identidad entre los personajes de ficción generan a su vez distintas formas de conceptuales nuestros personajes ficticios. Se podría decir que si elegimos Id1 como principio de identidad generaríamos el concepto de personaje ficticio Pf1 mientras que si escogemos Id2 generaríamos el concepto Pf2. Estos principios que Woodward sugiere como reemplazo del problemático principio de Everett (PE) para definir las relaciones de identidad entre nuestros personajes de ficción son:

Id1: If the story from which character1x and character1y originate say that it is not fictional that they are the same then Character1x  $\neq$  Character1y.

Id2: If the story from which Character2x and Character2y originate say that it is not fictional that they are distinct then Character2x = Character2y. (Woodward, pág. 15)<sup>28</sup>

Como puede verse, si elegimos Id1 se favorece un concepto de personaje que prioriza la diferencia en casos problemáticos mientras que con Id2 se prioriza a la identidad. Id1 asegura  $J_u \neq J_i$  porque la historia dice que son distintos mientras que Id2 asegura  $J_u = J_i$  porque también dice que no lo son. En ambos casos lo único que ocurre es que se prioriza una afirmación sobre otra. La idea clave para la propuesta es precisamente que no hay razón por la cual Id1 e Id2 no sean principios igual o más aceptables que EP para el realista. La conclusión de Woodward es que no hay razón para aceptar una contradicción sino más bien razones para decidir entre distintos principios de identidad. No es que EP sea efectivamente el único

---

<sup>28</sup> La idea original sobre el cambio y elección de principio de identidad es de Woodward (2017) sin embargo los principios aquí expuestos son propios. En su artículo Woodward propone sus propios principios en lo que emplea bicondicionales, el cambio se debe a que el uso de bicondicionales en los principios de identidad parece traer de vuelta las contradicciones que desde el inicio se querían evitar en historias como *Dialethialand*. El intercambio entre los principios originales de Woodward y los míos, sin embargo, no parecen afectar el objetivo principal de la idea que es mostrar la validez de principios de identidad distintos al de Everett (EP).

principio de identidad disponible para el realista y en vista de los problemas que produce no parece ser si quiera el más aceptable tampoco. Lo que se debe hacer es más bien descartar EP junto con su contradicción, admitir que se debe hacer una elección entre principios de identidad y por lo tanto entre conceptos de personaje ficticio.

Como se había dicho, al final Woodward llega a la conclusión de que *Dialethialand* no nos da en realidad un problema de contradicciones sino una mucho más simple confusión. Si el problema no es que hay entidades contradictorias sino que hay una elección entre principios de identidad, el problema es entonces una indeterminación conceptual como se sugirió. Elegir entre la identidad o diferencia de los personajes de *Dialethialand* es después de todo sólo cuestión de elegir principios de identidad que definan nuestro concepto de personaje ficticio. Elegir Id1 nos llevaría a elegir el concepto de personaje ficticio Pf1 según el cual los personajes de *Dialethialand* son distintos. Elegir Id2 nos llevaría a escoger el concepto de personaje ficticio Pf2 según el cual los personajes de *Dialethialand* son el mismo. La conclusión al final, como es natural, es que dependiendo de nuestro concepto de personaje ficticio habrá más o menos personajes en nuestras ficciones: Si elegimos Id1 hay dos personajes en *Dialethialand* pero si elegimos Id2 tenemos uno, al final no hay una contradicción sino sólo una indeterminación conceptual entre Pf1 y Pf2.

Para finalizar, Woodward observa que lo que ocurre en *Dialethialand* ocurre también *mutatis mutandis* con lo que ocurre en la historia de *Frackworld*. En esta ocasión, de acuerdo con Everett, lo que *Frackworld* brinda es el problema de que el mundo es un lugar indeterminado en el que no es claro cuántas entidades existen en virtud de la historia. Una vez más la idea aquí es que el problema se reduce en realidad sólo a una indeterminación conceptual y no a una metafísica que sería al menos tan problemática como una contradicción real.<sup>29</sup> La idea, en pocas palabras, es que *Frackworld* más que comprometernos con una indeterminación metafísica nos obliga a distinguir y elegir entre distintos conceptos de personaje ficticio. Si elegimos Id1 en *Frackworld* nos decantamos por el concepto Pf1 de acuerdo con el cual hay dos personajes en la historia. Si elegimos Id2 en *Frackworld* nos decantamos por el concepto Pf2 según el cual hay sólo un personaje en la historia. Al final, como en *Dialethialand*, la intuición es que la indeterminación metafísica se reduce al no problemático hecho de que nuestros conceptos necesitan ser mejor definidos en la práctica relevante.

---

<sup>29</sup> Sobre por qué la indeterminación metafísica es un problema se puede ver a Evans (1978).

De esta forma, como fue visto, Woodward defiende sus dos observaciones iniciales. Al mostrar que el problema en *Dialethiland* no es una contradicción sino una indeterminación entre principios de identidad Woodward defiende su primer punto. Al analizar *Frackworld* bajo la misma luz que *Dialethiland* Woodward muestra que las indeterminaciones no son metafísicas sino simplemente semánticas y con ello defiende su segundo punto. La moraleja es que en realidad no hay mucho de lo que preocuparse sobre *Dialethiland* y *Frackworld* puesto que sus problemas son problemas nada infrecuentes de indeterminación semántica. Como Woodward señala, no es difícil encontrar en el mundo indeterminaciones semánticas en las prácticas humanas que sólo piden una mejor definición de los conceptos involucrados.

En el mundo, por ejemplo, los defensores de los animales han logrado impulsar la idea de que algunos animales son personas. Un caso concreto es el de India donde se ha logrado que todos los cetáceos se consideren personas. Casos como India nos permiten decir con verdad que algunas personas pueden contener la respiración dos horas y que ninguna personas puede contener la respiración dos horas. Si se usa el concepto hindú de persona entonces hay personas que pueden contener la respiración dos horas, si usamos un concepto menos liberal entonces no las hay. La aparente contradicción en realidad es sólo una indeterminación en el concepto de persona y desaparece al distinguir entre los distintos conceptos en juego.<sup>30</sup>

Al final, vale la pena notar que la existencia de indeterminaciones semánticas no es ningún problema ya que es algo permitido y hasta predicho por el realismo de artefactos abstractos. Como se recordará, Thomason acepta sin problema que algunos aspectos de la metafísica de nuestros personajes de ficción es un asunto de decisiones. Thomasson (2003a) de hecho considera que los personajes ficticios en tanto que artefactos creados tienen una metafísica tal que esta sujeta en buena parte a lo estipulado por la práctica literaria que los origina. En este sentido las preguntas difíciles o abiertas sobre ciertos aspectos de los personajes ficticios son en lugar de un problema un resultado esperado por la teoría. El realismo de artefactos abstractos acepta que la práctica literaria, como cualquier otra, no es perfecta y como tal que originará controversias respecto de la naturaleza de sus personajes. Basta con recordar, sin embargo, que en tanto objetos creados la respuesta a las preguntas difíciles sobre la naturaleza de los personajes ficticios será más el resultado de decisiones que de descubrimientos.

---

<sup>30</sup> En la literatura filosófica sobre identidad e indeterminación existe también el famoso ejemplo de las capsulas transportadoras de Star Treck. Para más información vease Woodward (2017) y Sider (2001).

En última instancia, todo lo que ocurre cuando la ficción no da respuesta a una pregunta sobre personajes ficticios es que se debe recurrir al autor o a la práctica literaria para estipular una. Gracias a esta habilidad del realismo de artefactos abstractos, problemas de indeterminación semántica como los de Everett no suponen graves inconvenientes. Sobre indeterminaciones como las que las historias de Everett provocan, Thomasson aclara que el mayor problema es sólo ‘cómo ajustarse a la concepción común [de personaje ficticio] de manera adecuada (Thomasson *a*, pág. 155). Para realismos como el de artefactos abstractos el mayor reto que suponen los problemas de indeterminación conceptual es sólo el de elegir el concepto que mejor se ajuste a la idea común en la práctica literaria de personaje ficticio. Esta elección, no obstante, puede ser simplemente estipulada porque elegir la opción que mejor se ajusta según la autoridad adecuada es justo lo esperado en casos de preguntas que la ficción deja abiertas.

### **3.3 Receta para personajes ficticios.**

Woodward (2017) no lo señala pero su respuesta al problema de la indeterminación en la ficción da entrada a un verdadero problema para el realismo de artefactos abstractos: El problema de la creación accidental. El problema de la creación accidental es un problema particular de los realismos para los que los personajes de ficción son entidades creadas, como el realismo de artefactos abstractos. La idea es que, en tanto que entidades creadas, los personajes ficticios deben de tener un origen temporal específico antes del cuál no existían y después del cual comenzaron a existir. El problema es que no es claro en que momento se puede decir que un personaje ficticio ha sido creado o mediante que acciones específicas un personaje de ficción comienza a existir. La respuesta de Woodward (2015) a Everett (2005) confía en el estatus de creación que tienen los personajes ficticios para justificar su particular metafísica, pero los deja a merced de este nuevo problema.

El problema de la creación accidental ya había sido antes señalado y desarrollado por Brock (2010) quien lo considera uno particularmente difícil para realismos como el de Thomasson. De acuerdo con Brock (2010), las dificultades para saber cuando es creado un personaje ficticio se derivan de la dificultad para establecer cómo es creado un personaje de ficción. Brock señala que dos son las respuestas típicas del realista cuándo es cuestionado por la forma en la que un personaje de ficción es traído a la existencia: 1) El realista se abstiene de dar una respuesta sobre cómo es creado un personaje de ficción para centrarse en brindar una respuesta precisa de cuándo es creado. 2) El realista recurre a la famosa respuesta dada por

Searle (1979b) quien afirma que "By pretending to refer to people and to recount events about them, the author creates fictional characters and events'.

A esta respuesta dada por Searle, Brock la considera como no del todo satisfactoria debido a que puede interpretarse al menos de cuatro formas distintas. La cuestión con estas interpretaciones, sin embargo, es que todas ellas cuentan con sus propios problemas. Estos posibles modos de crear personajes ficticios desprendidos de la sugerencia inicial de Searle son:

1. Un personaje de ficción es creado cada vez que un autor usa un nombre ficticio dentro de su ficción.

Esta opción falla debido a que produciría una sobre abundancia contra intuitiva de personajes ficticios si fuera verdad. Al escribir su obra Sir. Conan Doyle seguramente usó el nombre 'Sherlock Holmes' cientos de veces lo que a su vez nos llevaría a creer que hay cientos de Holmes, por ejemplo. Intuitivamente, sin embargo, parece más bien que hay un solo Sherlock Holmes.

2. Un personaje de ficción es creado cada vez que un autor usa un nombre ficticio por primera vez.

Esta opción falla por dos razones: 1) En casos como los propuestas por las ficciones de héroes con alter egos esta propuesta sigue produciendo demasiados personajes ficticios. 2) En casos de ficciones con personajes sin nombre la propuesta por el contrario produce muy pocos personajes ficticios. Veamos algunos ejemplos:

En los comics de la mayoría de los héroes éstos tienen dos nombres, su nombre civil y su nombre de héroe: Clark Kent es Superman, Bruce Wayne es Batman, Peter Parker es Spiderman, etc. Dado que con esta propuesta cada nombre produce un personaje ficticio distinto, llegamos a la nada intuitiva conclusión de que Clark Kent y Superman son también dos personajes distintos.

En las ficciones también puede ocurrir que nunca se establezca el nombre de algún personaje por lo que la propuesta concluiría que no existen tales personajes. El monstruo de Frankenstein, por ejemplo, es un personaje mundialmente famoso al que su autora

deliberadamente no le dio ningún nombre. Esta propuesta nos llevaría a concluir que el mundialmente famoso monstruo de Frankenstein no existe.

3. Un personaje de ficción es creado cada vez que un autor intenta crear un personaje de ficción y, a consecuencia de ello, pretende referir a él.

Esta opción parece la más prometedora. Gracias a la inclusión de las intenciones del autor elimina la sobre población de personajes y también permite la existencia de personajes sin nombre. Elimina la sobre población de personajes ya que al escribir las historias sobre héroes el autor probablemente tiene la intención de crear un solo personaje, sin importar sus distintos nombres. Permite también la creación de personajes ficticios sin nombre ya que se puede pretender referir no sólo mediante nombres sino también mediante descripciones, demostrativos y cosas por el estilo. A pesar de sus ventajas Brock, sin embargo, es capaz de enumerar tres problemas distintos en ella.

- I. Dos actos de pretendida referencialidad con las intenciones apropiadas pero un solo personaje.

Pensemos en la historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Al igual que en las historias de héroes y villanos resulta que Mr. Hyde es algo así como un alter ego del Dr. Jekyll. La identidad de Jekyll y Hyde, sin embargo, se descubre casi al final de la obra y hasta ese momento es que se establece que en realidad son el mismo personaje.<sup>31</sup> Supongamos ahora que la identidad entre Jekyll y Hyde no siempre fue así en el sentido de que no había sido planeada desde el inicio por su autor. Supongamos que hasta la mitad de su obra Stevenson tenía la intención de que Jekyll y Hyde fueran en realidad personajes distintos. Por el motivo que sea, sin embargo, al final Stevenson decidió que Jekyll y Hyde serían el mismo personaje. La pregunta es ¿Qué ocurre en este caso? Puede ser que se crearon dos personajes que luego se fusionaron en uno, se crearon dos personajes pero la decisión final destruyó a uno o bien que a pesar de la intención del autor siempre hubo sólo un personaje. Todas las respuestas parecen igual de buenas.

- II. Un solo acto de pretendida referencialidad con la intención apropiada pero dos personajes.

---

<sup>31</sup> El ejemplo del Dr. Jekyll y Mr. Hyde de hecho podría ser más bien como el caso del Dr. Banner y Hulk en el que es reconocido que ambos son personajes distintos en el mismo cuerpo. Dejando de lado la observación el ejemplo se entiende de todas formas.

Pensemos en las historias de Sherlock Holmes. De acuerdo con las historias, Holmes y Watson son personas distintas en la ficción y en la realidad cuentan como dos personajes distintos también. Supongamos, sin embargo, que Doyle siempre tuvo la intención de revelar que sorprendentemente Holmes y Watson fueron en la ficción todo el tiempo la misma persona. Esta historia en la que se realizaba el gran descubrimiento sobre la identidad de Holmes y Watson por razones del destino nunca se publicó o quedó perdida en el olvido. La pregunta es nuevamente ¿Qué ocurre en este caso? Siempre hubo dos personajes que todos confundimos con uno solo, había uno pero al morir Doyle se convirtieron en dos o de alguna forma siempre hubo dos. Todas las respuestas parecen igual de buenas.

- III. No hay acto de pretendida referencialidad con la intención apropiada pero con la existencia de personajes.

Pensemos en las historias de Harry Potter. De acuerdo con las historias, hay una multitud de personajes entre los que figuran Harry, Ron y Hermione y que para el realista dan origen a sus respectivas entidades abstractas en la realidad. Supongamos, sin embargo, que Rowling (su creadora) es un filósofa amateur con fuertes tendencias nominalista que de ningún modo tendría la intención de crear personajes de ficción. Al escribir su obra Rowling tenía tan presentes sus tendencias nominalistas que no sólo no tenía la intención de crear personajes sino tampoco pretender referirse a ellos. En este caso parece que ninguno de los requisitos de la propuesta de Searle se cumplen, Rowling ni pretendía referir a nada ni tenía la intención de crear nada mientras escribía sus novelas. Para el realista, no obstante, es claro que tanto Harry como todos los demás personajes en sus historias existen como personajes en la realidad. La pregunta, nuevamente, es ¿Qué ocurre en este caso? Si prestamos atención al principio de Searle no debería haber ningún personaje ficticio creado por las novelas de Harry Potter pero para el realista es claro que si los hay. Ambas respuestas son un problema.<sup>32</sup>

### **3.4 Una nueva esperanza.**

Friedell (2016) se dedica explícitamente a evaluar las ideas ofrecidas por Brock (2010) y es capaz de concluir que no en todos los casos Brock se encuentra en lo correcto. Al igual que

---

<sup>32</sup> Para propuestas sobre la creación de personajes ficticios que no dependan de la sugerencia inicial de Searle se puede ver a Cray (2017) y Goodman (2021), que ofrecen cada uno una propuesta distinta. Como Friedell (2021) señala, sin embargo, que ambas propuestas deben ser revisadas por arrojar resultados contra intuitivos bajo ciertos escenarios problemáticos.

Brock, Friedell acepta que las primeras dos opciones para explicar la creación de personajes ficticios basadas en la sugerencia de Searle (1979b) son insostenibles. Simplemente no se puede aceptar que un personaje de ficción es creado cada vez que se usa un nombre ficticio o cada vez que se usa uno por primera vez, los resultados de ambas son inaceptables. La estrategia por la que Friedell opta, más bien, lo lleva a concentrarse en salvar la tercera y más prometedora opción sobre la creación de personajes ficticios: Un personaje ficticio es creado cada vez que un autor intenta crear un personaje y, en consecuencia, pretende referirse a él. Para defender la opción más prometedora sobre la creación de personajes ficticios Friedell repasa una por una las objeciones que Brock formula contra ella, que son:

1. Dos actos de pretendida referencialidad con las intenciones apropiadas pero un solo personaje.

En este ejemplo se nos pide pensar en la historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. La idea, en pocas palabras, es que imaginemos un situación contra fáctica en la que el autor primero concibió a sus personajes como dos pero al final terminaron siendo uno solo en la obra. En este caso Friedell contempla cuatro posibles soluciones: I) Un sobreviviente. II) No sobreviviente. III) Dos se vuelven uno. IV) Dos adscritos como uno solo.

La primer solución sugiere que uno se elimine y otro sobreviva, la elección sería arbitraria y por ello esta opción es descartada. La segunda solución sugiere que al final en la obra se incluye un tercer personaje distinto de los dos originales, esta opción es probable y depende de la forma particular en la que se desarrolle el ejemplo. La tercera solución sugiere que al final es creado un tercer personaje que además es idéntico a los anteriores, ya que los originales no son idénticos se viola la transitividad de la identidad y se descarta. La cuarta opción es la que Friedell apoya y sugiere simplemente que en la ficción se le atribuye identidad a dos personajes que en la realidad son objetos distintos.

Friedell considera la común objeción de que adscribirle identidad a objetos distintos es un error, sin embargo, se libra de ella al distinguir lo ocurrido dentro y fuera de la ficción. La idea es que no es para nada problemático atribuir identidad a objetos distintos siempre y cuando la atribución se limite a lo ocurrido sólo dentro de la ficción. Nada hay de equivocado en imaginar una ficción en la que Toretto resulte ser James Bond aunque en la realidad ambos sean personajes ficticios distintos, por ejemplo.

2. Un solo acto de pretendida referencialidad con la intención apropiada pero dos personajes.

En este ejemplo se nos pide pensar en las historias de Sherlock Holmes. La idea, en resumen, es que imaginemos una situación en la que Doyle desde el inicio tuviera la intención en su última obra de revelar que Holmes y Watson eran idénticos aunque murió antes de hacerlo. En este caso lo propuesto por Friedell es que Holmes y Watson son en realidad un solo personaje si así lo decidió el autor, incluso si la mayoría piensa lo contrario. La solución es aceptar que las intenciones del autor tienen prioridad al decidir cuantos personajes hay en una ficción de modo que si decide que ciertos personajes son sólo uno, simplemente lo son. Cuando la mayoría piensa equivocadamente que Holmes y Watson son distintos lo que ocurre es justo lo opuesto de lo que ocurre en el caso anterior: La mayoría considera de un solo personaje en la realidad que juega el papel de dos personajes en la ficción.<sup>33</sup>

Lo importante, como señala Friedell, es que nuestra ignorancia que es un hecho epistémico no afecta a la autoridad del autor para decidir las características metafísicas de su creación.

3. No hay acto de pretendida referencialidad con la intención apropiada pero con la existencia de personajes.

En este ejemplo se nos pide pensar en las historias de Harry Potter, más específicamente en cómo fueron creadas. La idea, en pocas palabras, es que imaginemos una situación en la que Rowling deliberadamente escribe sus historias con la intención nominalista en mente de no crear ningún artefacto abstracto. En la situación imaginaria Rowling es una filósofa amateur que escribe sus historias desde una fuerte postura nominalista, lo que le impide pretender referir a personajes ficticios y tener la intención de crearlos. El problema para el realista, sin embargo, es que Rowling parece crear personajes ficticios al escribir las historias de Harry Potter a pesar de la postura que pueda tener al respecto. En esta situación Friedell admite que se ha dado un contra ejemplo, no a la creación de personajes ficticios sino en particular a esta tercera y más prometedora explicación sobre su creación.

Friedell concluye que el caso de Rowling no rechaza la creación de personajes ficticios sino que más bien nos motiva a revisar la relación que hay entre los artefactos y sus creadores. La

---

<sup>33</sup> Se podría pensar en el famoso caso de Héspero y Fósforo como un caso análogo. En la teoría astronómica equivocada se creía de un mismo planeta (Venus) que era dos estrellas distintas (Héspero y Fósforo).

moraleja es que las intenciones del autor son importantes para determinar ciertos aspectos de los personajes ficticios pero son más bien suficientes y no necesarias para crearlos. Para motivar esta idea Friedell señala que los personajes ficticios no son las únicas cosas que pueden crearse sin intención y que más bien muchas otras cosas pueden serlo. Van Inwagen (1990), por ejemplo, sostiene una teoría composicional que lo lleva a rechazar la existencia de cosas como mesas, sillas, lámparas y cosas por el estilo. De acuerdo con Van Inwagen, no existen tales cosas como las mesas o las sillas sino sólo átomos arreglados en forma de mesas, sillas y cosas por el estilo. A pesar de su propuesta, sin embargo, parece natural creer que incluso sin la intención de crear mesas o sillas Van Inwagen de hecho las produce aunque sea por accidente o sin quererlo si cortara madera con forma de mesas y sillas.

Al final los contra ejemplos de Brock si nos enseñan una nueva lección aunque no la que Brock tenía en mente. No es que Brock haya rechazado ya la creación de personajes ficticios sino que más bien nos reveló un nuevo aspecto de la relación entre objetos creados y sus creadores. Brock nos enseñó, en pocas palabras, que la intención de crear no es un ingrediente necesario en la fórmula para crear algo. La creación de personajes ficticios continua siendo posible aunque con el reto de explicar cómo es creado un personaje ficticio y el nuevo reto de explicar también el fenómeno de la Creación accidental.

### **3.5 No hay errores, sólo accidentes felices.**

Zvolenszky (2016) afirma que en realidad el fenómeno de creación accidental revelado por Brock y Friedell no es algo que deba de preocupar al realista de artefactos abstractos. La razón de lo anterior no es que Zvolensky haya explicado y disipado el fenómeno o que desde el principio no ocurra sino sólo que el fenómeno en verdad no es perjudicial. Zvolenszky basa su afirmación de que la creación accidental no es particularmente problemática para el realismo de personajes ficticios en dos ideas: 1) El fenómeno de creación accidental es sólo un fenómeno común, ocurre con frecuencia también en casos donde intuitivamente decimos que hay personajes ficticios. 2) El fenómeno de la creación accidental no sólo ocurre en la creación de personajes ficticios sino también en la de objetos abstractos cuya existencia es mucho más reconocida.

Para ilustrar su primer punto Zvolenszky proporciona un listado de situaciones en las que se podría decir intuitivamente que un personaje ficticio ha sido creado sin intención de hacerlo. Los ejemplos son los siguientes:

### **Primer escenario.**

Imaginemos que mientras Tolstói escribía Guerra y Paz él creía, equivocadamente, que el príncipe Bolkonsky al igual que Napoleón era una persona real que él traía a su ficción. Debido a que en este escenario Tolstói creía que Bolkonsky era una persona real es claro que al escribir Guerra y Paz no tenía la intención de crear un personaje ni pretender referir a él. Parece entonces que en un escenario como el anterior Tolstói fue capaz de crear al personaje de Bolkonsky incluso a pesar de no haber tenido la intención de hacerlo. Este caso imaginario parece indicar que la creación accidental de personajes ficticios es posible y puede ocurrir en situaciones comunes.

### **Segundo Escenario.**

Al parecer cuando Shakespeare escribía Cuento de invierno lo hacía pensando que Bohemia, un lugar en la novela, era en la realidad un país desértico cerca de una costa. De hecho la región de Bohemia existe pero no es un país, no es para nada desértico y no tiene ninguna salida al mar. De acuerdo con Zvolenszky, las diferencias entre Bohemia como región real y Bohemia como el país del que escribe Shakespeare son tan profundas que lo más intuitivo es considerar que no son lo mismo. Mientras escribía, Shakespeare estaba tan confundido que no escribía sobre una región real sino que más bien creó sin saberlo y sin quererlo una nueva ubicación ficticia. En esta situación, debido a su confusión, parece intuitivo decir que Shakespeare creó sin intención un lugar ficticio o más bien un artefacto abstracto nuevo.

### **Tercer escenario.**

Pensemos en supuestos monstruos famosos sobre los que se han hecho numerosas historias como Pie Grande, el Yeti, Mothman o el monstruo del lago Ness. Supongamos que quienes contaron historia sobre ellos genuinamente creyeron haber visto en realidad a las criaturas de las que hablan sus historias. En casos como estos quienes se encargaron de contar las primeras historias sobre los supuestos monstruos parecen no tener intención de crear un personaje ni de pretender nada. Aún si la intención de pretender o crear algo quienes contaron las primeras

historias del Yeti y compañía parecen haber creado un montón de personajes sin quererlo. Estos casos reales parecen sugerir también que la creación accidental de personajes ficticios es posible y ocurre en diversas situaciones.

Para ilustrar su segundo punto Zvolenszky ofrece nuevamente una lista de situaciones en las que intuitivamente parece que se ha creado algo abstracto sin la intención de hacerlo. Las situaciones son las siguientes<sup>34</sup>:

### **Primera situación.**

Supongamos que un músico, a pesar de ser aficionado a la obra de Mozart, recuerda mal de modo sistemático una de sus melodías. Este músico recuerda tan mal esa melodía en particular que termina separándola lo suficiente de la original como para poder decir que su melodía es distinta a la de Mozart. En este caso parece que nuestro músico en cuestión ha creado una melodía nueva sin tener la intención de hacerlo y sin que ello parezca implicar que no existen las melodías.

### **Segunda situación.**

Supongamos que durante una reunión de economía uno de los asistentes escucha mal a uno de los ponentes y en lugar de ‘China e India’ escucha algo como ‘Chindia’. Al utilizar la supuesta palabra ‘Chindia’, por lo tanto, la intención del asistente no es la de crear sino la de utilizar una palabra previamente escuchada. Este mismo asistente posteriormente comienza a usar su palabra tan habitual y consistentemente para referirse a ambas regiones que su uso comienza a generalizarse entre la comunidad. Más tarde, finalmente, la palabra ‘Chindia’ es considerada como una expresión correcta para referirse a las regiones de China e India en conjunto. En este caso parece correcto decir que nuestro economista ha creado una palabra nueva sin la intención de hacerlo y sin que ello parezca implicar que no existen las palabras.

A través de estos ejemplos tan intuitivos como plausibles Zvolenszky intenta mostrar que la creación accidental es un fenómeno común incluso en prácticas distintas a la ficción. Este fenómeno, como los ejemplos parecen sugerir, se explica con la también plausible suposición de que los escritores no tienen poder ilimitado al escribir sus obras. Si bien muchas de las

---

<sup>34</sup> De acuerdo con Goodman (2021), el fenómeno de la creación accidental no es un fenómeno que se limite sólo a los artefactos abstractos como los personajes de ficción. Para Goodman el fenómeno de creación accidental puede presentarse además en otro tipo de artefactos concretos como mesas o sillas, por ejemplo.

características de la ficción recaen en las facultades del escritor también parece correcto afirmar que no todas están bajo su control. Es verdad, por ejemplo, que basta con que un escritor tenga la intención de crear un personaje para que pueda hacerlo pero no es verdad que pueda evitar crearlos a voluntad. No es suficiente con que un autor decida que en su obra sólo hay elementos reales para que así sea, si se equivoca sobre cómo es el mundo real simplemente produciría un personaje ficticio sin saberlo como en el caso de Pie Grande.

Zvolenszky concluye que el fenómeno de creación accidental, común a distintas actividades, sirve más para entender mejor cómo es la creación de personajes ficticios que para negarla. Nos permite entender que al igual que en la creación de distintos artefactos humanos, en la creación de personajes ficticios el mundo y no sólo el autor puede también jugar cierto papel. Así como de manera accidental se puede crear una melodía o un soneto sin que se dude de su existencia, así puede ser traído a la existencia un personaje ficticio. Al final, de acuerdo con Zvolenszky, el realista puede insistir en que la creación accidental no es un problema exclusivo del realismo sino de toda actividad productora de artefactos. Como fenómeno general de las prácticas humanas la creación accidental debe verse entonces más bien como un fenómeno que debe ser explicado y no como algo teóricamente evitable.

### **3.6 Cambiaste la receta.**

Como se ha visto, gracias a las respuestas de Woodward (2017), Friedell (2016) y Zvolenszky (2016) parece que el realismo de personajes ficticios puede explicar los desafíos propuestos. El primer desafío planteado es respondido por Woodward quien argumenta la idea de que en el fondo los problemas de Everett son sólo indeterminaciones conceptuales comunes. Estas indeterminaciones conceptuales explican las aparentes entidades problemáticas pero lo hacen al precio de permitir lo que se considera el problema de la creación accidental. Este segundo problema, ya notado independientemente por Brock, es a su vez tratado por Friedell y Zvolenszky quienes se encargan de explicarlo como un fenómeno común y no un problema. Al mostrar que en realidad la creación accidental es algo más bien común tanto Friedell como Zvolenszky contribuyen a la idea de que en lugar de evitado es algo que debe ser explicado. Esta re-interpretación del fenómeno de creación accidental nos permite aceptar la respuesta de Woodward a menor precio puesto que el coste ya es pagado al anular el problema.

Resta la cuestión, sin embargo, de que ni Friedell ni Zvolenszky se hacen cargo de explicar en realidad cuándo y cómo es que se crea un personaje ficticio. Ninguna de las dos respuestas, como se habrá notado, describe cómo es que se crea un personaje ficticio. Tanto Friedell como Zvolenszky se limitan a argumentar la idea de que el fenómeno de creación accidental es una oportunidad para entender mejor la relación entre lo creado y sus creadores. La pregunta sobre cómo es que es creado un personaje de ficción permanece a pesar de todo abierta en ambas propuestas. El problema, en pocas palabras, es que tanto Friedell como Woodward y Zvolenszky confían en la existencia de una explicación sobre la creación de personajes que en realidad nunca es mencionada.

Esta explicación necesaria para las propuestas tanto de Friedell como de Woodward y Zvolenszky debe además de poder cumplir con al menos dos requisitos para ser de utilidad: 1) Debe poder dar cuenta de la creación de personajes en casos difíciles como los de Brock. 2) Debe poder ser consistente con lo realmente hecho en la práctica literaria que es de vital importancia para el realismo de artefactos abstractos. Mi propuesta es que para poder formular un principio como el que se necesita es necesario incluir al mundo exterior en las condiciones necesarias y suficientes para crear personajes. Es común que los principios de creación tomen en cuenta sólo al escritor y sus intenciones al explicar la creación de personajes, no obstante, creo que hay buenas razones para lo contrario. Los ejemplos mismos con los que Zvolenszky apoya la creación accidental de personajes son de hecho los que analizados propiamente dan la idea de que el mundo tiene un papel importante que jugar.

Si se las examina con cuidado, por ejemplo, algunas de las situaciones de Zvolenszky pueden verse en realidad como situaciones parecidas a las del famoso experimento de Tierra Gemela. Como sabemos, este experimento mental fue originalmente presentado por Putnam (1975) para defender la idea de que el mundo determina el significado de cierto tipo de expresiones. De manera análoga, al considerarse detenidamente, se puede hacer que situaciones como la de Tolstoi presentada por Zvolenszky funcionen de modo similar. Si recordamos el ejemplo, lo que Zvolenszky nos dice es que Tolstoi al escribir Guerra y Paz creyó equivocadamente que tanto Napoleón como el príncipe Bolskonsky eran personajes reales. En otras palabras, lo que el ejemplo dice es que Tolstoi se encontraba en estados mentales y disposiciones idénticas en aspectos relevantes al escribir sobre Napoleón y Bolskonsky. La conclusión del ejemplo, sin

embargo, es que gracias a su confusión Tolstoi creó al personaje de Bolstkonsky al creer que escribía sobre alguien real como en el caso de Napoleón.

La analogía entre el experimento de Putnam y el ejemplo de Zvolenszky me parece puede ser establecida sin mucho esfuerzo. En el caso de Putnam se nos presentan dos sujetos idénticos en los aspectos relevantes que dan significado distintos a una misma palabra, lo que indica que el significado no depende sólo del sujeto. En el caso de Zvolenszky se nos presenta en dos situaciones distintas a un mismo sujeto con estados y disposiciones idénticas en los aspectos relevantes pero con resultados distintos en cada una. Si en ambas situaciones el sujeto era idéntico en los aspectos relevantes pero sólo en una crea un personaje, parece razonable creer que la creación de personajes no depende sólo del escritor como se ha ido creyendo.

Se puede, si el parecido no resulta suficiente, crear también un experimento mental que sea explícitamente análogo al ofrecido por Putnam: Supongamos de nuevo que en el universo hay otro planeta similar en todo aspecto posible a la Tierra. Supongamos también que la única diferencia entre la Tierra y la recién descubierta Tierra2 es que en la segunda no hay nadie que sea el análogo de Napoleón, pero si alguien análogo al personaje del príncipe Bolstkonsky de Guerra y Paz. En esta segunda Tierra todo lo que hizo Napoleón en la primera fue realizado por un grupo de personas conocido como 'Napoleón'. En ambas Tierras tanto Tolstoi como Tolstoi2 escriben una obra titulada Guerra y Paz, obras tan similares entre si que a los ojos del lector promedio parecerían las mismas. Al escribir sus obras ambos Tolstoi tienen la intención de hablar de personas reales con los nombres 'Napoleón' y 'Bolstkonsky' pero en ambos casos sólo uno es real. El resultado parece ser que en la Tierra Tolstoi crea al personaje de Bolstkonsky mientras que en Tierra2 Tolstoi2 crea al personaje de Napoleón.

Como se puede ver, parece que el experimento análogo de Tierra gemela da buenas razones para creer que la creación de personajes ficticios no depende únicamente de su autor. En el experimento ambos Tolstoi, idénticos en todo aspecto posible por estipulación, crean sin saberlo distintos personajes en situación relevantemente análogas. El experimento me parece que incluso puede ser fácilmente modificado para que a pesar de la similitud entre autores los resultados sean variables dependiendo del mundo de cada uno. Quizá se podría pensar en una situación en la que Napoleón y Bolstkonsky sean ambos reales o en la que ninguno lo sea lo que provocaría la creación de dos o ningún personaje respectivamente, por ejemplo. La

moraleja es, me parece claro, que a pesar de lo que comúnmente se piensa el mundo externo tiene un papel importante que jugar en las condiciones de creación de personajes ficticios.

En concreto, mi propuesta es que en la creación de personajes ficticios la red semántica del término singular usado como nombre del personaje juega un papel importante en su creación. Al hablar de la red semántica de un término singular tengo en mente algo como lo sugerido por Donellan (1974) al explicar el valor de verdad de los existenciales negativos. Se puede pensar también en la cadena referencial propuesta por Kripke para explicar la referencialidad de los nombres como un ejemplo más famoso de lo que tengo en mente. En pocas palabras, por la red semántica de un término singular tengo en mente algo como el historial de usos del término hasta su introducción al lenguaje. Lo importante en esta ocasión sobre la cadena o red semántica del término singular es que ésta se origine con la historia de ficción que el autor produce. De esta, es decir de la existencia previa o no de la red semántica del término singular usado en la ficción, es de lo que propongo que depende la creación de personajes.

El principio que propongo para la creación de personajes ficticios (**CP**) es el siguiente:

Se crea un personaje ficticio cuando: Intencional o no intencionalmente se comienza una red semántica nueva para un término singular que en la narración de una historia es usado para referir a un X y en la que tal X no tenga ya en la historia otro término singular asociado a él.

Al tomar en cuenta la red semántica del término singular usado, este principio no confía sólo en el autor para crear personajes ficticios sino también en elementos exteriores a él mismo. Ya que la red semántica se reconoce como elemento esencial en la creación de personajes el principio se ajusta incluso a casos de autores idénticos como el de Tierra Gemela más arriba. El principio sugerido es compatible además con la defensa de Friedell a algunos de los contra ejemplos de Brock, explica los casos que deja abiertos y se ajusta a los casos ordinarios. Mi principio propuesto además, como se verá en seguida, toma en cuenta y es compatible con la practica usual de nuestras prácticas literarias.

Consideremos el caso de Tolstoi. En el ejemplo original Zvolenszky nos pide suponer que mientras Tolstoi escribía Guerra y Paz se encontraba en una confusión tal que al escribir sobre Napoleón y Bolskonsky creía que ambos eran reales. Este es un problema para la idea tradicional de creación de personajes ficticios por dos razones: 1) Al escribir sobre ambos Tolstoi se encontraba en estados mentales e intencionales análogos y aún así sólo al escribir

sobre Bolksknsky creó por accidente a un personaje ficticio. 2) Debido a la creencia de que Bolksknsky era una persona real Tolstoi carecía de la intención de crear un personaje ficticio cuando de hecho lo creó. CP es capaz de explicar la diferencia entre los casos de Napoleón y Bolksknsky al apelar a la distinta red semántica de cada uno. La red Semántica de ‘Napoleón’ era una red ya existente en el lenguaje que en su origen tiene a Napoleón. La red de ‘Bolksknsky’, a pesar de lo que Tolstoi creyera, era una red presumiblemente nueva que no tenía en su origen previamente a nadie y que al ser creada creó a Bolksknsky. CP además sólo requiere que el autor tenga la intención de contar historias con un término singular sin red semántica previa para crear personajes, por lo que la creación accidental no es problema.

Por razones similares a las anteriores, situaciones como las descritas en Tierra Gemela o en el caso de Rowling la nominalista no suponen tampoco un problema para CP. En el caso de Tierra Gemela la creación de distintos personajes en distintas Tierras a pesar de la similitud entre los autores se debe a las distintas redes de los respectivos términos singulares utilizados. El caso de Rowling simplemente no representa un problema puesto que tiene todo lo que CP propone que se requiere en casos en los que intuitivamente hay personajes ficticios: 1) La intención de contar una historia. 2) Términos singulares sin red semántica previa. En el caso de Rowling, y probablemente en el de toda ficción, está presente la intención de contar una historia que se reconozca abiertamente como ficticia o que se confunda con una real. Los términos singulares utilizados por Rowling además deben carecer también de referencia previa, o red semántica anterior, pues de lo contrario ‘Harry Potter’ referiría a eso anterior.

Vale la pena notar que los elementos que conforman CP surgen de lo ocurrido con normalidad en la práctica literaria. Como es natural suponer, al inicio de toda ficción junto con sus personajes hay la intención de contar una historia ya sea que la intención sea la de contar una historia real o no. En casos como los de Rowling o Pie Grande ciertamente hubo la intención de contar una historia. Rowling no escribió palabras al azar en el ordenador y quien comenzó las historias de Pie grande seguramente no sólo encadenó palabras aleatorias. La utilización de términos singulares sin redes semánticas previas es también una cuestión común en la práctica literaria dónde el objetivo suele ser crear personajes nuevos y propios. Incluso si ‘Harry Potter’ fuera un nombre que Rowling vio de casualidad en un súper mercado su red semántica sería distinta de la red del producto con el mismo nombre. La red semántica de

‘Harry Potter’ en tanto que historial de uso para un personaje ficticio comienza con su uso por parte de Rowling y es distinta de la red de ‘Harry Potter’ como nombre de otra cosa.

Como dije, CP además es compatible con las ideas de Friedell respecto de los últimos contra ejemplos propuestos por Brock. La sugerencia de Friedell para tratar con el primer contra ejemplo a la tercera opción, es decir la situación de Jekyll y Hyde, es que son creados dos personajes distintos a los que ficticiamente se les atribuye identidad. CP predice el mismo resultado debido a que en el ejemplo hay la intención de contar una historia y en el inicio Stevenson uso los nombres de Jekyll y Hyde de forma separada, esto es, con distintas redes. La siguiente sugerencia de Friedell para el segundo contra ejemplo, es decir la situación de Holmes y Watson, es que es creado un solo personaje que ficticiamente se consideran dos. De nuevo, CP predice el mismo resultado pues hay intención de contar una historia y los nombres a pesar de ser distintos serían usados para el mismo sujeto dentro de la ficción. El tercer contra ejemplo, el que involucra a Rowling nominalista, simplemente no es problema para CP ya que no requiere que haya intención de crear personajes ficticios para hacerlo.

Por supuesto, CP también es capaz de lidiar con los contra ejemplos más sencillos expuestos por Brock. El primer contra ejemplo muestra que un personaje no debe ser creado cada vez que se usa un nombre ficticio pues provocaría una sobre producción muy poco intuitiva de personajes. CP concuerda con esto y no produce personajes con cada uso puesto que no se crean personajes al usar nombres para personajes ya nombrados. El segundo contra ejemplo muestra que no es necesario que un personaje sea creado cada vez que se usa por primera vez un nombre ficticio, como en el caso de los nombres ‘Clark Kent’ y ‘Superman’. Nuevamente CP supera el contra ejemplo ya que el nombre ‘Superman’ no genera un nuevo personaje ficticio por ser introducido para un personaje que ya tiene un nombre previo. En ambos casos CP concuerda nuevamente con el resultado esperado y lo hace sin alejarse de lo que con normalidad ocurre al escribir ficción.

Como se dijo, la ventaja de CP no es sólo que puede responder a los contra ejemplos de Brock sino que se ajusta a la creación accidental y sus elementos son naturales a la práctica literaria. Podría decirse, quizá, que una de las desventajas de CP es externizar también las condiciones de identidad de los personajes ficticios al hacerla depender de elementos fuera de la ficción. Para personas como Howell (2010), que sugieren que la identidad entre personajes ficticios depende en su totalidad de la historia, esta externización si representa un problema. Queda

también pendiente la cuestión de como afectaría CP a la propuesta de Woodward que utiliza explícitamente principio de identidad que dependen sólo de la ficción. Mi intuición en realidad es que la propuesta de Woodward sobreviviría sin problemas con las modificaciones necesarias. Como Woodward señala en su propuesta, él acepta sin problemas que mucho de lo que tiene que ver con personajes ficticios se decide mediante la propia práctica literaria.

Finalmente, el estudio detallado de los resultados de la interacción entre CP y otras teorías es por sí mismo un tema que merece su propio espacio y por ello no se llegará más lejos aquí. Algunas otras ideas como la relación entre principios de creación y de identidad en la ficción son, por supuesto, de gran interés por sí mismas y merecen también consideración propia. Bastara por el momento con notar que CP es capaz de explicar con elementos naturales a la práctica literaria las situaciones que se presentaban como problemáticas para el realismo. CP permite también explicar el fenómeno de la creación accidental y no represente mayores problemas para respuestas que nos interesa conservar como las de Woodward a Everett. Como es claro, se reconoce que aún queda mucho por hacer pero espero que CP sea un paso en la dirección correcta para contribuir en la formulación del realismo de personajes ficticios.

De ser correcto, CP podría ser el apoyo que ideas como las de Friedell, Woodward y Zvolenszky necesitan para permitir que la teoría artefactual mantenga su ventaja. Responder a preguntas como las de Brock y Everett de manera intuitiva, por ejemplo, devuelve la simplicidad semántica que caracteriza el discurso realista sobre ficción. Es verdad que se podría insistir en la existencia de preguntas abiertas al realismo de ficción, sin embargo, como se ha visto a lo largo de la tesis las teorías rivales no se encuentran libres de problemas. Tanto el ficcionalismo de ficción como las teorías de la pretensión, que al momento son los rivales más populares al realista, no carecen de problemas igual de importantes. Lo que vale la pena notar es que el realista tiene la ventaja de ganar plausibilidad al concordar con otras áreas de la metafísica como la metafísica social, por ejemplo. Una vez que se acepta la intuitiva existencia de entidades cotidianas como las novelas, canciones, países o leyes pocos pasos parecen quedar para aceptar la existencia de artefactos como los personajes ficticios.

Zvolenszky resume la idea en pocas palabras al escribir 'What else could (certain) social and cultural constructions be other than non-concrete artifacts? The non-concrete artifact position (even before we fill in its details) remains the best game in town until the irrealist provides a comparably plausible and tenable alternative'. (Zvolenszky, pág. 328)

### 3.7 Tres cuestiones finales.

Quiero agradecer a mi asesor, el Dr. Ricardo Mena, por las siguientes tres preguntas sobre el funcionamiento general de la propuesta que deseo incluir e intentar responder brevemente.

1. ¿Por qué razón se crea un personaje ficticio incluso sin que haya intención de crearlo?

Como mencioné en la introducción y el primer capítulo, pero aprovecho para clarificar en este momento, se podría decir que la necesidad es doble: Hay una necesidad metafísica y otra que podríamos decir lógica. La necesidad metafísica fue explicada en el primer capítulo y la idea se resume en que los personajes ficticios existen porque socialmente se han acordado las condiciones de su existencia y éstas han sido cumplidas. Preguntarse por qué un personaje ficticio es creado a través de nuestras prácticas literarias es cómo preguntarse por qué una ley es creada cuando se realizan ciertas acciones en el congreso. La respuesta es porque socialmente se ha estipulado que tales acciones en el congreso y tales actividades humanas, en el caso de las leyes y los personajes respectivamente, son suficientes para su creación. Preguntar por qué un personaje ficticio es creado después de que se estipulan y cumplen sus condiciones de existencia es más bien cuestión de confundir qué es lo que es un personaje.

Por otra parte, la necesidad lógica de la que se ha hablado en la introducción y mayormente en el segundo capítulo nace de las relaciones inferenciales de argumentos que queremos preservar. La idea es que ciertos argumentos válidos requieren para el funcionamiento de sus relaciones inferenciales de la existencia de personajes ficticios sobre los que cuantificar. Si estos argumentos efectivamente son válidos y no hay forma de parafrasearlos para revelar que hablan de personajes y no otra cosa, la existencia de los personajes parece ser necesaria. Este tipo de necesidad para la existencia de los personajes ficticios fue explicada en la introducción y mayormente en las objeciones a las paráfrasis del segundo capítulo.

2. Retomando a Kripke ¿Pueden surgir *Casos Madagascar* entre personajes ficticios y sobre todo entre los creados accidentalmente?

La respuesta es si. El monstruo de Frankenstein es un caso famoso de un caso Madagascar en la ficción. En su obra Mary Shelley en realidad nunca nombra al monstruo de Frankenstein sino que lo deja como un personaje sin nombre. Actualmente, aunque la obra sigue siendo conocida, el personaje del monstruo de Frankenstein a pasado a ser conocido popularmente como 'Frankenstein'. Se podría decir en este caso, como en el de Madagascar, que el actual

nombre del monstruo de Frankenstein se debe a una posible confusión extendida con los años que terminó por volver al monstruo la referencia semántica del nombre ‘Frankenstein’. Kripke (2013) maneja de manera similar los casos Madagascar en su propuesta acudiendo a lo que él ha denominado referencia del hablante y referencia semántica. La referencia semántica es la referencia general o usual del término singular mientras que la referencial del hablante es la referencia del término en una ocasión particular para esa ocasión particular.

La idea de Kripke es que al usar ‘Madagascar’ para referirse a la isla Marco polo no tenía una referencia semántica sino sólo una referencia del hablante para tal nombre. Marco Polo no tenía una referencia semántica para ‘Madagascar’ porque no tenía una intención general sobre la referencia del término ya que era nuevo para él. Por el contrario, Marco Polo sólo tenía la intención particular de usar el nombre como lo hacían sus guías lo que provocó que la única referencia que tenía para ‘Madagascar’ era su referencia de hablante. Con el pasar del tiempo y al no corregir el error la referencia del hablante de ‘Madagascar’ pasó a ser para Marco Polo también la referencia semántica. Al transmitir el nombre lo que era una referencia puramente particular para la isla se extendió e incorporó en el lenguaje transformándose en la referencia general o semántica. Lo mismo parece poder ocurrir de manera análoga con el nombre de los personajes ficticios incluso si éstos son creados accidentalmente por nominalistas aguerridos.

3. ¿Se puede participar en un bautismo inicial sin intención de hacerlo y cómo ocurre en general en el caso de los personajes ficticios?

Se puede, de hecho Kripke menciona un caso que se podría considerar como un bautizo accidental. La historia es la siguiente: En su viaje a Madagascar Pierre Sonnerat preguntó a los nativos cómo se llamaba cierto mono a lo que los nativos contestaron ‘Indri’. Pierre Sonnerat volvió a Francia y gracias al uso continuo actualmente a esa especie de mono se le llama ‘Indri’. Resulta, sin embargo, que los nativos no entendieron la pregunta y el nombre del mono era ‘Babakoto’ no ‘Indri’ que en su idioma significa ‘mirar’. Sin saberlo, lo que Pierre hizo fue bautizar a la especie de mono como ‘Indri’ al creer que sólo seguía la usanza local o en otras palabras realizó un bautismo accidental. Este ejemplo muestra que es posible tener bautizos accidentales y que no hay problema con ellos. Finalmente, si mi principio es correcto, parece además que en general el bautizo de un personaje ficticio ocurre al mismo tiempo que su creación pues elegir su nombre con cierta intención es precisamente crearlo.

## Bibliografia.

- I. ADAMS, F. and DIETRICH, L.A. (2004), WHAT'S IN A (*N EMPTY*) NAME?. *Pacific Philosophical Quarterly*, 85: 125-148. <https://doi.org/10.1111/j.0279-0750.2004.00191.x>
- II. Berto, Francesco, 2011, "Modal Meinongianism and Fiction: The Best of Three Worlds", *Philosophical Studies*, 152(3): 313–334. doi:10.1007/s11098-009-9479-2
- III. Braun, D. (1993). Empty Names. *Noûs*, 27(4), 449–469. <https://doi.org/10.2307/2215789>
- IV. Brock, S. (2002). Fictionalism about Fictional Characters. *Noûs*, 36(1), 1–21. <http://www.jstor.org/stable/3506100>
- V. Brock, S. (2010). The creationist fiction: The case against creationism about fictional characters. *Philosophical Review*, 119(3), 337-364.
- VI. Chakravarty, Shamik (2021). *Fictional Characters and Their Discontents: Prolegomena to Any Future Metaphysics of Fictional Entities*. Dissertation, LingnanUniversity  
PhilArchive copy v2: <https://philarchive.org/archive/CHAFCA-5v2>
- VII. Cray, W. (2017). Abstract generationism: A response to Friedell, 2017. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 75(3), 289–292.
- VIII. Evans, Gareth. 1978. "Can There Be Vague Objects?" *Analysis* 38:208.
- IX. Everett, A. (2003). Empty Names and "Gappy" Propositions. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 116(1), 1–36. <http://www.jstor.org/stable/4321411>
- X. Everett, A. (2005). Against fictional realism. *The Journal of Philosophy*, 102(12), 624-649.
- XI. Everett, Anthony (2013). *The Nonexistent*. Oxford University Press.
- XII. Fitch, Greg and Michael Nelson, "Singular Propositions", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2018 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL=<<https://plato.stanford.edu/archives/spr2018/entries/propositions-singular/>>.
- XIII. Friedell, D. (2016). Abstract creationism and authorial intention. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74(2), 129-137.
- XIV. Friedell, D. (2021). Creating abstract objects. *Philosophy Compass*, e12783. <https://doi.org/10.1111/phc3.12783>

- XV. Goodman, J. (2003), Where is Sherlock Holmes?. *The Southern Journal of Philosophy*,41:183-197. <https://doi.org/10.1111/j.2041-6962.2003.tb00948.x>
- XVI. Goodman, J. (2021). On inadvertently made tables: A Brockean theory of concrete artifacts. *Acta Analytica*, 36, 1–9.
- XVII. Hanson, W. H. (2018). Actualism, serious Actualism, and quantified modal logic. *Notre Dame Journal of Formal Logic*, 59(2), 233-284
- XVIII. Howell, R. (2010). Fictional realism and its discontents. *Truth in fiction*, 153-202.
- XIX. Jacinto, B. (2019). Serious Actualism and Higher-Order Predication. *Journal of Philosophical Logic*, 48(3), 471-499.
- XX. Joyce, Richard (2005). Moral Fictionalism. In Mark Eli Kalderon (ed.), *Fictionalism in Metaphysics*. Oxford University Press. pp. 287-313.
- XXI. Kaplan, David, 1977/1989, “Demonstratives”, in J. Almog, J. Perry, and H. Wettstein (eds.), *Themes from Kaplan*, New York: Oxford University Press, 481–504.
- XXII. Kripke, S. (2011-12-06). *Philosophical Troubles: Collected Papers, Volume 1.* : Oxford University Press. Retrieved 28 Jun. 2022, from <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199730155.001.0001/acprof-9780199730155>.
- XXIII. Kripke, S. (2013-05-01). *Reference and Existence: The John Locke Lectures.* : Oxford University Press. Retrieved 28 Jun. 2022, from <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199928385.001.0001/acprof-9780199928385>.
- XXIV. Kripke, Saul A. (1980). *Naming and Necessity: Lectures Given to the Princeton University Philosophy Colloquium*. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press.
- XXV. Lewis, D. (1978). Truth in fiction. *American philosophical quarterly*, 15(1), 37-46.
- XXVI. Mill, J. (1843). *A System of Logic, Ratiocinative and Inductive: Being a Connected View of the Principles of Evidence, and the Methods of Scientific Investigation* (Cambridge Library Collection - Philosophy). Cambridge: Cambridge University Press. Doi:10.1017/CBO9781139149839
- XXVII. Parsons, Terence. *Nonexistent Objects*. New Haven: Yale University Press, 1980
- XXVIII. Perry, John, 1979, “The Problem of the Essential Indexical”, *Noûs*, 13: 3–21.

- XXIX. Putnam, Hillary (1975). The meaning of 'meaning'. *Minnesota Studies in the Philosophy of Science* 7:131-193.
- XXX. Quine, W. V. (1948). On what there is. *The review of metaphysics*, 2(1), 21-38.
- XXXI. Reimer, Marga (2001). The problem of empty names. *Australasian Journal of Philosophy* 79 (4):491 – 506.
- XXXII. Ryle, G. (1931). Systematically Misleading Expressions. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 32, 139–170. <http://www.jstor.org/stable/4544203>
- XXXIII. Salmon, N. (1998). Nonexistence. *Noûs*, 32(3), 277-319.
- XXXIV. Salmon, Nathan, 1989, “Tense and Singular Propositions”, in J. Almog, J. Perry, and H. Wettstein (eds.), *Themes from Kaplan*, New York: Oxford University Press, 331–392.
- XXXV. Schnieder, Benjamin & von Solodkoff, Tatjana. (2009). In Defence of Fictional Realism. *The Philosophical Quarterly*. 59. 138 - 149. 10.1111/j.1467-9213.2008.583.x.
- XXXVI. Searle, J. (1979a), *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*, Cambridge: Cambridge University Press
- XXXVII. Searle, John R. (1995). *The Construction of Social Reality*. New York: The Free Press.
- XXXVIII. Searle, John. (1974-75/1979b). "The Logical Status of Fictional Discourse." *New Literary History* 6: 319-32. Reprinted in John Searle, *Expression and Meaning* , 58-75, New York: Cambridge University Press.
- XXXIX. Sider, Theodore. (2001). “Criteria of Personal Identity and the Limits of Conceptual Analysis.” *Philosophical Perspectives* 15:189–209.
- XL. Strawson, P. F., 1959, *Individuals: An Essay in Descriptive Metaphysics*, London: Methuen.
- XLI. Thomasson, A. (1998). *Fiction and Metaphysics* (Cambridge Studies in Philosophy). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511527463
- XLII. Thomasson, A. L. (2003a). Fictional characters and literary practices. *The British Journal of Aesthetics*, 43(2), 138-157.
- XLIII. Thomasson, A. L. (2003c). Speaking of Fictional Characters. *Dialectica*, 57(2), 205–223. <http://www.jstor.org/stable/42971491>
- XLIV. Thomasson, Amie L. (2003b). Foundation for a Social Ontology. *ProtoSociology* 18:269-290.

- XLV. Van Inwagen, P. (1977). Creatures of Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 14(4), 299–308. <http://www.jstor.org/stable/20009682>
- XLVI. Van Inwagen, Peter. (1990). *Material Beings*. Cornell University Press.
- XLVII. Yagisawa, Takashi. 2001. "Against Creationism in Fiction." *Noûs* 35: 153–172.
- XLVIII. Vision, G. (1993), FICTION AND FICTIONALIST REDUCTIONS. *Pacific Philosophical Quarterly*, 74: 150-174. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0114.1993.tb00356.x>
- XLIX. Walton, Kendall L. (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
- L. Weinberg, J & Meskin, A. Puzzling over the imagination: Philosophical problems, architectural solutions. In Shaun Nichols, ed., *The Architecture of the Imagination: New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction*, pp. 175–202. Oxford University Press, Oxford, 2006.
- LI. Woodward, R. (2017), Identity in Fiction. *Philos Phenomenol Res*, 94: 646-671. <https://doi.org/10.1111/phpr.12245>
- LII. Zalta, Edward. *Abstract Objects*. The Netherlands: Reidel, 1983
- LIII. Zemach, Eddy (1998). Tom Sawyer and the beige unicorn. *British Journal of Aesthetics* 38 (2):167-179.
- LIV. Zouhar, M. (2017). THE FICTION OF FICTIONALISM. *Filozofia*, 72(8).
- LIV. Zouhar, M. On the Systematic Inadequacy of Fictionalism about Fictional Characters. *Philosophia* 47, 925–942(2019). <https://doi.org/10.1007/s11406-018-9997-2>
- LV. Zvolenszky, Z. (2016). Fictional characters, mythical objects, and the phenomenon of inadvertent creation. *Res Philosophica*, 93(2), 311-333.