



Praxis Filosófica  
ISSN: 0120-4688  
praxis@univalle.edu.co  
Universidad del Valle  
Colombia

Gutiérrez Pozo, Antonio  
Virtualidad estética y realidad  
Praxis Filosófica, núm. 20, enero-junio, 2005, pp. 113-120  
Universidad del Valle  
Cali, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=209020317005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# VIRTUALIDAD ESTÉTICA Y REALIDAD\*

*Antonio Gutiérrez Pozo*

Universidad de Sevilla

## *RESUMEN*

Contra el dualismo platónico, el arte muestra que la virtualidad y la realidad no están enfrentadas. La obra de arte es virtualidad, pero no está ontológicamente separada de la realidad que representa. La virtualidad estética según Gadamer supone un crecimiento del ser de la realidad, precisamente hacia su propia verdad. La obra de arte por tanto no representa el ser de la realidad sino lo que puede ser.

**Palabras clave:** arte, estética, virtualidad, realidad, Gadamer.

## *SUMMARY*

Against platonic dualism, art shows that virtuality and reality are not faced. The work of art is virtuality, but it is not ontologically separated from the reality that represents. The aesthetic virtuality according to Gadamer supposes a growth of the being of the reality, in fact towards its own truth. The work of art therefore doesn't represent the being of the reality but what it can be.

**Key words:** art, aesthetic, virtuality, reality, Gadamer.

'Virtual' significa lo implícito o tácito, y también la existencia aparente y no real, frente a la existencia efectiva y real. Este último sentido es el que ha dominado en la tradición filosófica, y el que han explorado las nuevas tecnologías actuales, pero también es el que cayó prisionero de la dialéctica platónica del enfrentamiento entre ser y apariencia, que despojaba a lo aparente/virtual de toda relevancia ontológica y lo relegaba a trasunto de valor secundario respecto de lo real. Hoy, según Jaron Lanier, se entiende por 'realidad virtual' tanto la simulación por ordenador de distintos procesos que se presentan en los

---

\* **Recibido** Enero de 2005; **aprobado** Mayo de 2005.

variados ámbitos de la realidad –física, social, biológica, etc.-, como la invención de nuevos fenómenos y procesos perceptivos<sup>1</sup>. Desde luego el uso reiterado e insistente en la actualidad de la expresión ‘realidad virtual’ casi podría sugerir la conversión de la dimensión de la realidad virtual en un invento de las nuevas tecnologías. Es indudable que la nueva tecnología ha logrado una impresionante extensión del fenómeno virtual en nuestra vida cotidiana, y de rebote ha hecho de lo virtual un tema esencial en la reflexión filosófica y estética contemporánea. Pero verdaderamente siempre el ser humano ha estado pendiente de lo virtual e imaginario, y siempre esta dimensión irreal de lo existente ha sido objeto de la reflexión. Y no sólo eso. No es casual que en la inagotable metáfora que está en el origen de la filosofía, y que en cierto modo persiste en el fondo de nuestro pensar y existir, en el mito de la caverna platónica, esté planteado este problema de modo central, aunque en este caso sea para rebajar la trascendencia ontológica de lo virtual. El fenómeno virtual es tan antiguo como el propio hombre, y cabe preguntarse si puede haber ser humano sin que exista virtualidad. Desde luego el hombre siempre ha producido virtualidad, ‘realidad irreal’. El *Quijote* cervantino parece sugerirnos en clave estética una antropología del carácter fantástico del hombre. El hombre ni es el cura, el barbero o el bachiller Sansón Carrasco ni es Don Quijote. Unos, apegados a la realidad, y el otro a la virtualidad. Para los primeros, ciegos para lo virtual y lo ideal, el universo se reduce a lo que ya hay y está ahí, pero para el segundo, sin sentido adecuado de lo virtual, la realidad no es otra cosa que la virtualidad. Lo humano, insinúa Cervantes, es reconocer lo virtual que subyace en la profundidad de la realidad, reconociéndolo como virtualidad o idealidad y no como realidad efectiva.

Esta antropología estética permite a Cervantes avanzar en una dirección que podemos calificar de ontológica y que resulta del máximo interés para nuestra reflexión sobre lo virtual. Precisamente porque el hombre existe en la frontera entre esos dos universos –real y virtual-, Cervantes da un paso adelante más allá del dualismo de Platón proponiendo la confusión de los dos mundos. Cuando el cura y el barbero –recordemos- revisan la biblioteca de Don Quijote examinan curiosamente la *Galatea* del propio Cervantes y descubrimos entonces que el barbero es su amigo, y no tiene precisamente un alto concepto de él<sup>2</sup>. No olvidemos tampoco que en la segunda parte los protagonistas

<sup>1</sup> Apud Echeverría, J., “Virtualidad y grados de realidad”, *Daimon. Revista de filosofía*, 24 (2001), p. 23.

<sup>2</sup> Cervantes, *Quijote*, I, 6.

del libro han leído ya la primera parte del *Quijote*. Este trasiego entre lo real y lo virtual, entre el mundo (real) del lector y el mundo (virtual) del libro, nos advierte, en primer lugar, de que la realidad no es una presencia cerrada, como suponían el cura o el barbero cervantinos, sino que incluye lo virtual, lo que por tanto implica afirmar la realidad de la virtualidad. Pero además, en segundo lugar, esa fusión tiene una lectura más inquietante: igual que nos advierte acerca de la realidad de lo virtual, nos sugiere el carácter virtual o ficticio que tenemos nosotros y nuestro mundo real. Si los personajes de la ficción pueden ser lectores de su propia ficción y ejercer como personas reales, nosotros, los lectores reales del libro, también podemos ser personajes de ficción.

La metáfora cervantina también enseña específicamente lo que es el arte, esa delicada y exquisita virtualidad que es el objeto estético. En concreto, los capítulos veinticinco y veintiséis de la segunda parte del *Quijote*, los dedicados al retablo de Maese Pedro, son verdaderamente todo un tratado (estético) de estética. En estos capítulos Cervantes introduce dentro de la virtualidad que es el libro otro objeto estético y virtual: el retablo. La falta de educación estética de Don Quijote, que le lleva a intervenir en la escena virtual que en el retablo se desarrolla ante él como si fuera realidad, pone de manifiesto que la obra de arte no es realidad y que por tanto no puede ser tratada con la misma actitud (natural) con que vivimos el resto de la vida, sino con ‘sentido estético’, el que le falta a Don Quijote, y que no es otra cosa que sentido para lo virtual. El arte enriquece la realidad –lo que ya está ahí por sí mismo- añadiendo la virtualidad estética. Pero también Don Quijote parece hacerlo: donde hay realmente molinos él ve gigantes. Ahora bien, Don Quijote no es modelo de artista porque no le añade al molino su ser gigante virtualmente sino realmente. No añade ni enriquece la realidad: para él realmente hay gigantes. Dado que la obra de arte es una región de irrealidad o virtualidad, Don Quijote no es un artista porque le falta precisamente el sentido para reconocer lo virtual como tal. El artista es Cervantes: él sí ha descubierto la potencialidad estética (virtual) que tienen los molinos de volverse (virtual, irreal, ideal o metafóricamente) en gigantes. Lo propio del artista es el descubrimiento de esas posibilidades virtuales de lo real, es decir, la transfiguración estética o virtual de lo real; y lo propio del espectador es experimentar esas virtualidades en tanto que tales. La realidad es tan rica –tan poco realidad en el sentido en que la entendían el cura y el barbero- que incluye en sí misma el retablo de maese Pedro y el propio libro cervantino, espacios virtuales rodeados de realidad, sea la realidad de la venta (posada) -interior al libro-, o la realidad del mundo del lector que rodea al libro. Lo esencial es que son virtualidad incrustada –

injertada- en la realidad. Lo que en definitiva enseña Cervantes es a superar el horizonte tradicional de comprensión de la obra de arte: la oposición apariencia/realidad.

Es evidente que la categoría de lo virtual tiene un puesto central en la estética. La comparación de la experiencia estética con la *epokhé* fenomenológica nos sirve de hilo conductor para introducirnos en el ser del arte. Mientras vivo, sin más, no hay para mí ‘conciencia de’ la realidad, sino que justamente hay ‘realidad’. Al practicar la *epokhé*, asegura Husserl, hemos ‘puesto entre paréntesis’ o ‘desconectado’ el mundo real o natural. Nada ha cambiado, el mundo *epokheado* es el mismo mundo real, pero desconectado, desrealizado, reducido a *noéma*, a lo que es primariamente para la conciencia pura. Ahora bien, escribe Husserl, el árbol reducido, la ‘conciencia de’ árbol, no arde, es un árbol virtual o ideal<sup>3</sup>. Pero el mundo *epokheado* guarda cierto parecido con el objeto estético: el árbol pintado o poetizado tampoco arde, también es un árbol virtual. Por esto pudo decir Husserl que en el arte se verifica una “reducción eidética cumplida espontáneamente”, o sea, de naturaleza estética y no reflexivo/teorética<sup>4</sup>. En el arte se practica *more* estético lo mismo que en la filosofía: la desrealización y constitución de un ámbito de virtualidad. De ahí también que la experiencia estética presente una conexión tan sugerente con la práctica de la *epokhé* fenomenológica. Cuando se apagan las luces del cine, se sube el telón del teatro o abrimos el libro y empezamos a leer, rompemos los nexos que nos mantenían unidos al mundo real, nos desconectamos de él y nos adentramos entonces en un universo virtual, irreal, la región del arte. Ahora bien, para lograr penetrar en ese delicado mundo virtual tengo que suspender mi vida real, mi realidad, y absorberme en el mundo mágico de la obra.

Pero el carácter virtual de lo artístico no significa que sea una mentira o falsedad. La virtualidad de lo estético de ninguna manera lo convierte en enemigo de la verdad, lo que puede desprenderse de las estéticas de Nietzsche e incluso de Heidegger, que en cierto modo continúan la vieja y tradicional oposición de raigambre platónica entre lo real y lo virtual, el ser y la apariencia. En la estética de Gadamer podemos encontrar

<sup>3</sup> Husserl, E., *Ideas para una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica zu einer*, FCE, México, 1985, § 89, 97, pp. 216, 236. Es más, según Husserl, no sólo no hemos perdido nada sino que hemos ganado el “íntegro ser absoluto” (Id., § 50, pp. 115s).

<sup>4</sup> *Apud* Becker, O., cfr. Gadamer, H-G., *Estética y hermenéutica*, Tecnos, Madrid, 1996, p. 199.

elementos suficientes para mostrar cómo la ficción estética no supone un descuido de la verdad de lo real sino más bien lo contrario. Lo que aprendemos de Gadamer es la voluntad de darle carácter ontológico al arte sin renegar de su virtualidad. Ahora bien, este reconocimiento de la relevancia ontológica de lo virtual-estético no puede hacerse sin ampliar el concepto tradicional de lo real en dirección virtual, lo que supone la quiebra de la dialéctica platónica del enfrentamiento entre realidad y virtualidad. Lo que Gadamer pretende desterrar ante todo es lo que él mismo llama “distinción estética”, es decir, la contraposición entre el mundo virtual del arte determinado ontológicamente como mundo de la apariencia y el mundo real<sup>5</sup>. Ahora bien, y esto es lo fundamental, el peso ontológico de la virtualidad estética y por tanto la ruptura de la tradicional dialéctica platónica entre realidad y apariencia, dependen de que -con Gadamer- comprendamos que la obra de arte no es una representación en el sentido de reproducción o copia del mundo producto de la conciencia, sino más bien en el sentido -ontológicamente relevante- de que es un modo nuevo de presentación del mundo<sup>6</sup>.

Gadamer supera la comprensión tradicional de lo estético que -desde la oposición entre realidad y apariencia- lo piensa partiendo de la realidad para entenderlo como una modificación de la ‘auténtica realidad’<sup>7</sup>. Esta apariencia resultante sería el ámbito de la belleza. La representación estética ni es mera copia aparente respecto de la supuesta realidad, ni es su desviación encantadora, sino que tiene una vinculación ontológica con ella. La representación virtual estética no está realmente -ontológicamente- separada de lo que representa, sino que pertenece al ser mismo de lo representado. El núcleo ontológico de la hermenéutica reside en esta afirmación de la indistinción entre representación y lo representado, que ya no pueden entenderse como apariencia y realidad<sup>8</sup>. La representación estética posee verdadero peso ontológico. La virtualidad estética no es una simple ilustración de una realidad ya dada y a la que en último término se referiría, sino la existencia de esa misma realidad: “En la obra de arte -escribe Gadamer- no sólo algo es referido, sino que en ella está auténticamente aquello a que se refiere”<sup>9</sup>. Podemos

<sup>5</sup> Gadamer, *Verdad y método*. I, Sígueme, Salamanca, 1977, pp. 125s.

<sup>6</sup> Id., p. 162.

<sup>7</sup> Id., p. 123.

<sup>8</sup> Id., p. 188.

<sup>9</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, Paidós/ICE-UAB, Barcelona, 1991, p. 91. De acuerdo con Gadamer, así podría entenderse la comprensión hegeliana de lo bello como la “manifestación sensible de la idea”, es decir, no como ilustración subsiguiente a la

pensar que la virtualidad estética tiene en lo real su punto de partida, pero no puede entenderse ya en clave platónica como alejamiento de lo real verdadero, simple apariencia; más bien, Gadamer considera que la realidad es eso que lo virtual construye. Contra la comprensión de la virtualidad estética como añadido a una realidad ya dada, Gadamer presupone que la realidad no está acabada sino que continúa haciéndose mediante la obra de arte, en la virtualidad estética, cuyo carácter representacional significa ante todo, según Gadamer, un “incremento de ser” de la propia realidad<sup>10</sup>. No hay pues distinción ni contraposición entre virtualidad estética y realidad. La realidad se actualiza –interpreta- en sus representaciones virtuales y no existe verdaderamente al margen de éstas. Gadamer rompe así con la tópica oposición platónica, que ha dominado en parte la tradición filosófica, entre ser y apariencia, realidad y virtualidad, original y copia. Las copias ya no son meras apariencias virtuales de lo verdaderamente real, sino su interpretación, o sea, su enriquecimiento virtual o potencial. La virtualidad estética forma parte de lo real y muestra el rango ontológico que poseen las apariencias. Ahora bien, del mismo modo que Gadamer considera inadecuada la distinción entre realidad y virtualidad, también sostiene que ya no cabe distinguir –contra el tópico de la realidad y el sentido originarios- entre la obra de arte original en sí misma y sus interpretaciones –sean las interpretaciones que formulan los lectores de un libro o los espectadores de un cuadro, sean las interpretaciones de una partitura musical o de una pieza teatral. Las interpretaciones están en el mismo plano ontológico respecto de la obra que lo virtual estético respecto de la realidad: son posibilidades de ser propias de la obra<sup>11</sup>.

Por esto Gadamer puede comprender la obra de arte como “transformación en una construcción”, es decir, en un mundo cerrado que tiene su patrón en sí y que no puede medirse por nada exterior a él, por una supuesta verdadera realidad de la que ella sería su mera ‘representación’<sup>12</sup>. Sin duda, en esta dirección hay que entender la afirmación heideggeriana de la obra de arte como puesta en obra de la verdad. Heidegger quiere decir que la obra no es reflejo de un ser que representa la verdad, desde el cual habría que medir a la obra, sino que

---

idea ya dada sino como el ‘aparecer’ –estético, sensible- de esa misma idea. Cfr. Gadamer, *Verdad y método*, I, p. 193.

<sup>10</sup> Gadamer, *Verdad y método*, I, p. 189.

<sup>11</sup> Id., pp. 162s.

<sup>12</sup> Id., pp. 154ss.

ésta misma es la verdad. De aquí se desprende que no podemos hablar de ‘verdad’ o ‘falsedad’ estéticas en virtud de un referente objetivo y exterior a la obra. La verdad y falsedad estéticas se refieren única y exclusivamente a la propia obra. Una obra de arte es verdadera, podemos decir parafraseando a Gadamer, cuando no sólo remite a algo, sino cuando en ella está propiamente aquello a que se remite. La falsedad estética no reside en el hecho de que la obra no se corresponda con una determinada realidad (material o ideal), sino en el hecho de que no desvele o manifieste algo, es decir, cuando no pone nada delante. En este sentido toda verdadera obra de arte es *alétheia*. Desde esta perspectiva, la estética hermenéutica gadameriana representa una revaloración del concepto de mimesis, relegado en la modernidad, tal vez porque ha sido injustamente interpretado en clave naturalista radical como simple reproducción. La virtualidad estética es mimética no porque reproduzca lo real sino porque como enriquecimiento de lo real representa la transformación de la realidad hacia su verdad, de modo que lo que llamamos ‘realidad’ es “lo no transformado”<sup>13</sup>. El mundo que aparece en la virtualidad estética es el mismo mundo real pero en la “acrecentada verdad de su ser”<sup>14</sup>.

La mimesis, pues, no es mera copia sino acontecimiento ontológico, pero además lo es no sólo porque tiene que ver con el ‘ser’, sino sobre todo porque -en tanto que transmutación de la realidad en su verdadero ser- representa el ‘poder ser’. Tal es el poder crítico de la virtualidad estética. Efectivamente, la virtualidad estética supone un momento mimético: su primer movimiento va de lo real al arte. Ahora bien, a este movimiento le sigue otro contrario del arte a lo real: “del texto a la acción”, anuncia Ricoeur. La esencia de la obra de arte, advirtió ya Aristóteles, es mimesis y catarsis: la obra de arte afecta al espectador purificándolo de lo real, es decir, dejándolo libre frente al poder de lo existente. Si Gadamer ha criticado la distinción estética y ha afirmado la pertenencia de lo virtual estético a la realidad, no es para que se reintegre plácidamente a la realidad existente y la santifique ideológicamente desde su exquisita irrealidad. La virtualidad estética representa un aumento del ser respecto de la realidad que ya está ahí en sentido crítico: esa virtualidad nos dice que lo real es insuficiente y ella misma, *per se*, significa la apertura de un horizonte de posibilidades que niegan y trascienden la realidad dada. Por supuesto que la obra de arte tiene un referente, señala Ricoeur, “pero -añade- este referente está en relación

---

<sup>13</sup> Id., p. 157.

<sup>14</sup> Id., p. 185.



de ruptura con el referente del lenguaje cotidiano. Mediante la ficción, mediante la poesía, son abiertas en la realidad cotidiana nuevas posibilidades de ser en el mundo. Ficción y poesía apuntan al ser, pero ya no bajo la modalidad del ser-dado sino bajo la modalidad del poder-ser<sup>15</sup>. Lo virtual estético forma parte del ser de lo real, pero precisamente para insertar en él una segunda dimensión y abrir una confrontación sana e inevitable entre lo real y lo imaginario. Por esto es necesario mantener lo virtual, ficticio, ideal o ilusorio del arte, porque sólo entonces el arte representa un incremento crítico de lo existente. Ahora bien, Baudrillard nos advierte de que el empeño de las nuevas tecnologías por lograr la perfección técnica en la realización de lo virtual se consigue al precio de que la virtualidad pierda su poder de ilusión y –con él- su poder bidimensional crítico<sup>16</sup>. Se perfecciona tecnológicamente lo virtual para reproducir –virtualmente- la realidad ya dada. La ilusión o virtualidad producida por las nuevas tecnologías es desilusionante: en ella nos volvemos a encontrar la realidad en que ya estamos. En el universo tecnológico, señala Baudrillard, la virtualidad carece de lo que la define esencialmente, esto es: vacío, elipsis y silencio, huecos en la realidad donde introducirse lo virtual. La virtualidad deja de ser virtual en el universo de la ficción tecnológica. Esta pérdida de la ilusión estética en la virtualidad tecnológica se traduce en una glorificación de lo existente.

---

<sup>15</sup> Ricoeur, P., *Del texto a la acción*, FCE, México, 2002, pp. 107s.

<sup>16</sup> Baudrillard, J., *La ilusión y la desilusión estéticas*, Monte Ávila, Caracas, 1998, pp. 15ss.