



EDICIÓN 18
JULIO-DICIEMBRE 2023
E-ISSN 2389-9794



Facultad de Ciencias Humanas y Económicas
Sede Medellín



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ARTÍCULO

*Dossier “Procesos creativos y cognitivos
en la digitalización cultural”*

Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital

David Gómez-López



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)
E-ISSN 2389-9794

Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital*

 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.100411>

David Gómez-López**

Resumen: el objetivo principal de esta investigación es mostrar lo productivo que resultaría establecer un diálogo entre la teoría del arte de masas y las ciencias evolutivas para la resolución de problemas estéticos actuales. Se apoyará la idea de que ciencias naturales como la biología evolutiva, la psicología evolutiva, la etología o la neurociencia cognitiva pueden aportarnos herramientas clave para la comprensión del arte de masas en las sociedades digitalizadas del mundo contemporáneo. De esta manera se enfocarán y comprenderán problemas tradicionales de la estética filosófica que están implicados en la reflexión del arte de masas: problemas relacionados con el realismo artístico y las emociones, el papel de la ilusión en las creaciones artísticas o la ontología de lo hiperreal. Una “perspectiva natural” del arte de masas permite abordar viejos problemas de la estética filosófica desde un enfoque que se abre a nuevas relaciones teóricas, nuevas cuestiones y nuevas valoraciones del arte de masas. En concreto, la “teoría de la simulación encarnada” de Vittorio Gallese y conceptos como el de “superestímulo” del etólogo Niko Tinbergen serán aplicados en esta investigación para llegar a un nuevo sentido de lo hiperreal en una suerte de estética naturalista.

Palabras clave: arte de masas; estética naturalista; corporalidad; neuroestética; ilusionismo; superestímulo.

* **Recibido:** 11 de enero de 2023 / **Aprobado:** 21 de junio de 2023 / **Modificado:** 21 de julio de 2023. Artículo de investigación derivado del trabajo de fin de máster “Hacia una estética naturalista del arte de masas: biocultura, neuroestética e hiperrealidad” (curso 2019/2020). La investigación recibió el apoyo financiero de las becas para alumnos de niveles posobligatorios por parte del Ministerio de Educación y Formación Profesional (Madrid, España).

** Máster en Filosofía Contemporánea por la Universidad de Granada (Granada, España) y máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por la Universidad de Málaga (Málaga, España). Integrante del cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria (590) e investigador independiente  <https://orcid.org/0000-0003-1036-3086>  david.gomezlopez.6348@gmail.com

Cómo citar / How to Cite Item: Gómez-López, David. “Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 20-50. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.100411>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)





Towards A Naturalistic Aesthetics of Mass Art: Neuroaesthetics And Hyperreality of the Digital Medium

Abstract: the main objective of this research is to show how productive it would be to establish a dialogue between the theory of mass art and evolutionary sciences for the resolution of current aesthetic problems. It will support the idea that natural sciences such as evolutionary biology, evolutionary psychology, ethology or cognitive neuroscience can provide us with key tools for the understanding of mass art in the digitalized societies of the contemporary world. In this way, traditional problems of philosophical aesthetics that are involved in the reflection of mass art will be approached and understood: problems related to artistic realism and emotions, the role of illusion in artistic creations or the ontology of the hyperreal. A “natural perspective” on mass art makes it possible to approach old problems of philosophical aesthetics from an approach that is open to new theoretical relations, new questions and new assessments of mass art. Specifically, Vittorio Gallese’s “theory of embodied simulation” and concepts such as ethologist Niko Tinbergen’s “superstimulus” will be applied in this research to arrive at a new sense of the hyperreal in a sort of naturalistic aesthetics.

Keywords: mass art; naturalistic aesthetic; corporality; neuroesthetic; ilusionism; superstimulli.

Rumo a uma estética naturalista da arte de massas: neuroestética e hiperrealidade do meio digital

Resumo: o principal objetivo desta investigação é mostrar como seria produtivo estabelecer um diálogo entre a teoria da arte de massas e as ciências evolutivas para a resolução de problemas estéticos actuais. Apoiará a ideia de que as ciências naturais, como a biologia evolutiva, a psicologia evolutiva, a etologia ou a neurociência cognitiva, podem fornecer-nos ferramentas fundamentais para a compreensão da arte de massas nas sociedades digitalizadas do mundo contemporâneo. Desta forma, serão abordados e compreendidos problemas tradicionais da estética filosófica que estão envolvidos na reflexão sobre a arte de massas: problemas relacionados com o realismo artístico e as emoções, o papel da ilusão nas criações artísticas ou a ontologia do hiper-real. Uma “perspetiva natural” sobre a arte de massas permite abordar velhos problemas de estética filosófica a partir de uma abordagem aberta a novas relações teóricas, novas questões e novas avaliações



da arte de massas. Em particular, a “teoria da simulação incorporada” de Vittorio Gallese e conceitos como o “superestímulo” do etólogo Niko Tinbergen serão aplicados nesta investigação para chegar a um novo sentido do hiper-real numa espécie de estética naturalista.

Palavras-chave: arte de massa; estética naturalística; corporalidade; neuroestética; ilusionismo; superestímulo.

De la teoría del arte de masas a la estética naturalista

Una aclaración metodológica: ¿arte de masas?

Es raro que los colores del mundo real parezcan reales de verdad solo cuando se los ve en la pantalla. (...) Todo era real, muy real (...) Sabía que no podía ser realmente real, pero eso no cambiaba las cosas.¹

El planteamiento de este trabajo surge a través de la reflexión de ciertas cuestiones y argumentos analizados por Noël Carroll —investigador estadounidense reconocido en el ámbito de la filosofía analítica contemporánea del arte— en su obra *A philosophy of Mass Art*². En ella, Carroll analiza temáticamente lo que durante el siglo XX denominaron de distintas formas: “industrias culturales”, “kitsch”, “arte inferior”, “cultura popular”, “arte sucedáneo”, “*low art*”, etcétera. Estos términos han sido usados por diversos autores³ —desde diferentes perspectivas de estudio (crítica cultural, teoría del arte, sociología)— para tratar de conceptualizar un fenómeno polifacético: los productos culturales diseñados principalmente para el consumo de entretenimiento en la sociedad de masas. Este fenómeno engloba un grupo heterogéneo de elementos: programas y series de televisión, música y videoclips comerciales, cine de entretenimiento, *comics* y literatura *pulp*, diseño digital y

1. Palabras que Burgess pone en boca del personaje Alex DeLarge en la novela *A Clockwork Orange*. Anthony Burgess, *La naranja mecánica* (Barcelona: Booket, 2012), 106-107.

2. La obra de Carroll *A philosophy of Mass Art* se publicó por primera vez en 1998. Para realizar esta investigación he leído y trabajado la traducción al español de Javier Alcoriza Vento: Noël Carroll, *Una filosofía del arte de masas* (Madrid: Antonio Machado Libros, 2002).

3. Theodor Adorno, Max Horkheimer, Dwight MacDonald, Clement Greenberg, Robin Collingwood o José Ortega y Gasset emplearon este tipo de expresiones terminológicas. Ver Carroll, *Una filosofía*, 29-104.



publicidad, espectáculos en vivo, videojuegos, etcétera. Se trata de productos culturales que han sido tachados como formas ilegítimamente artísticas y de mal gusto por una tradición mayoritaria⁴. Carroll tratará de delimitar conceptualmente —con un preciso estilo analítico— algunos aspectos de este fenómeno, elaborando así su propia teoría, tomando como referencia central la literatura sobre el tema del siglo XX. En su estudio Carroll empleará el término “arte de masas” (“*mass art*”).

En esta investigación se decidió emplear el término “arte de masas” [AM] —acuñado por Carroll— por dos motivos: primero, porque el término “arte de masas” trata de resultar valorativamente imparcial. Carroll lo emplea con la pretensión de que su análisis teórico no tenga ningún tipo de connotación valorativa⁵: el “arte de masas” simplemente apela al arte de la sociedad de masas, que es distribuido generalmente por los medios de masas (*mass media*). El término, por lo tanto, nos ofrece un sentido descriptivo e histórico. De esta manera se evita —al igual que Carroll— usar otros términos que han sido empleados en la literatura sobre el tema, ya que la mayoría tienen connotaciones peyorativas. El segundo motivo es que la idea de investigar este fenómeno desde una perspectiva o enfoque naturalista —propósito central de este trabajo— tiene una justificación teórica que se apoya en algunos de los problemas y disertaciones desarrollados por Carroll en *A philosophy of Mass Art*. Este enfoque naturalista consiste —en este caso— en orientar la investigación y reflexión filosófica sobre algunos aspectos del AM estableciendo un diálogo interdisciplinar con conceptos y herramientas científicas propias de ciencias naturales como la etología, la psicología evolutiva o las neurociencias cognitivas.

A continuación, se explica cómo la teoría del AM de Carroll nos puede llevar al planteamiento de una ruta de investigación que va de la mano de las ciencias naturales sobre ciertas cuestiones fundamentales. La razón que considero más importante para adoptar un enfoque naturalista es el siguiente: la insistencia de muchos de los estetas y teóricos del arte en establecer una relación fundamental entre el AM y las emociones básicas (EB) del ser humano. Esta relación la tematiza analíticamente Carroll en su propia teoría del AM, la cual representa el punto de partida en esta investigación. Ciertamente, muchas de las razones que pueden llevarnos a establecer una posible relación de interés entre la teoría del AM y las ciencias naturales, las encontramos implícitamente en la literatura científica del siglo XX sobre el tema.

4. Autores como Adorno, Horkheimer, Greenberg o Collingwood marcaron las líneas críticas generales sobre este fenómeno, tanto desde el punto de vista sociológico como estético. Ver Carroll, *Una filosofía*, 29-104.

5. “Yo, por mi parte, solo espero decir lo que es: clasificar el arte de masas antes que juzgarlo moral, estética o políticamente”, Carroll, *Una filosofía*, 165.

La relación entre la accesibilidad del arte de masas y la universalidad de las emociones básicas

Si nuestra teoría del arte de masas es correcta, entonces descubriremos en las obras de arte de masas una tendencia a provocar emociones casi universales.⁶



David Gómez-López
Hacia una estética naturalista del arte de masas

Cuando Carroll habla de las EB del ser humano se refiere a la ira, el disgusto, el miedo, la felicidad, la tristeza y la sorpresa. Cada una de estas emociones constituye más bien un “síndrome emocional”, una familia de emociones compuesta por subcategorías. Carroll definirá estas emociones como “emociones casi universales” (*nearly universal emotions*). ¿Por qué Carroll decide llamar a estas emociones “casi universales”? Carroll considera que la “universalidad” de estos estados emocionales consiste en que están presentes en diversidad de culturas humanas, es decir, en que son interculturales. Las EB son, por lo tanto, estados psicofisiológicos que están presentes en distintas culturas del mundo a pesar de las significativas diferencias culturales. En este punto es interesante señalar que Carroll se basa en la teoría cognitiva de las emociones —apuntando hacia las ciencias naturales— para justificar esa “universalidad” (entendida como interculturalidad) de las EB dentro de su teoría del AM:

[Hay] pruebas de que ciertos estados emocionales son casi universales en la raza humana. Tal vez es previsible, no solo en virtud de nuestra dotación biológica, sino también porque muchas situaciones en las que los hombres nos hallamos —desde los tiempos prehistóricos— se repiten. No negamos que haya variaciones culturales, sino que decimos que hay pruebas de que ciertas emociones son universales. Al decir que una emoción es casi universal, me refiero a que determinados antecedentes propenderán a provocar respuestas emocionales afines en diversas culturas.⁷

Buena parte de la literatura sobre el tema establece, de manera más o menos implícita, una relación fundamental entre el AM y las EB. Autores como Greenberg, Ortega y Gasset, Collingwood, Adorno o Kulka, afirmaron lo que podemos simplificar del siguiente modo: que el AM se caracteriza por provocar respuestas

6. Carrol, *Una filosofía*, 238.

7. Carroll apela a una extensa bibliografía sobre las EB que justifican su universalidad. Carrol, *Una filosofía*, 237-238.



psicológicas —afectos— de forma inmediata y mecánica en los espectadores (efectividad); porque estas respuestas psicológicas no requieren un gran esfuerzo ni un conocimiento especial por parte del público (facilidad), y porque estas respuestas se logran mediante la exposición de objetos dotados de una gran carga emocional que puedan ser fácilmente reconocibles por el público (reconocibilidad). Estas tres características están estrechamente relacionadas y podemos considerar que sobre ellas se constituye un posible criterio de “accesibilidad” (*accessibility*) —término empleado por Carroll— para la obra de AM.

Según Carroll el AM se dirige a un “público de masas”, por lo que está diseñado para que pueda ser psicológicamente asimilable a una multitud indefinida y heterogénea de individuos. Es decir, para que la obra de AM resulte efectiva necesita ser fácilmente reconocible por un público masivo y heterogéneo sin instrucción. Esta exigencia, en consecuencia, hace que la obra de AM traspase ciertos obstáculos culturales (como pueden ser el lenguaje o el conocimiento). La accesibilidad consiste, por lo tanto, en la capacidad del AM para afectar efectivamente a ese público. Dado que el AM pretende resultar accesible en este sentido, el afecto psicológico de los espectadores en el AM tenderá a ser el de las EB del ser humano. El ideal de la accesibilidad es, por lo tanto, cierto sentido de universalidad que se corresponde con la universalidad de las EB señalada por Carroll⁸. De esta manera el AM apunta a “lo básico” del espectador: existe así una “tendencia fundamental del [AM] —señala Carroll— a inclinarse hacia recursos, estructuras, afectos e incluso contenidos que prometen una fácil accesibilidad, con el menor esfuerzo, al mayor número de gente”⁹. Esta tendencia, como indica Carroll, hace que la retórica de las obras de AM se focalice principalmente en guiar y canalizar efectivamente la atención del espectador desde las EB del ser humano:

Tal vez podamos decir demasiado [de la relación del AM y las EB]: en la medida en que se inclina a la accesibilidad, tenderá a respuestas emocionales relativamente genéricas. Esto se sugiere en nuestra teoría del arte de masas. Porque (...) el [AM] tiende a estructuras y efectos que se dirigen al público de masas, entonces, cuando trata de provocar respuestas emocionales, se inclinará (idealmente) a la disposición emocional del mayor número de gente.¹⁰

8. Esta relación es bastante explícita también en otros autores: “El éxito del kitsch [AM] depende (...) de lo universal de la emoción que suscita”, Tomas Kulka, “El kitsch”, en *El kitsch*, comp. trad. Paul Landon (Madrid: Casimiro, 2016), 14.

9. · Carrol, *Una filosofía*, 179.

10. · Carrol, *Una filosofía*, 237.



Podemos decir que Carroll establece así una relación entre “accesibilidad” y “emociones casi universales” en lo referente a la obra de AM. La accesibilidad de la obra de AM se explica por lo que podemos denominar su “retórica emocional básica”, en la que se encuentra algunos recursos narrativos que Carroll analiza desde la teoría cognitiva de las emociones. Esto lleva a Carroll a establecer una correlación entre las EB del ser humano y los “géneros” del AM: “No sorprenderá —señala Carroll— [esta] correlación, ya que el arte de masas está concebido para un público de masas y las emociones universales, antes que las esotéricas¹¹, pueden dirigirse al gran público”¹². De esta manera las obras de AM tratan de provocar afecciones psicológicas que se muevan entre la ira, el disgusto, el miedo, la felicidad, la tristeza y la sorpresa. Piénsese, por ejemplo, en las películas comerciales y sus distintos géneros: terror, comedia romántica, suspenso, acción. En los géneros del cine comercial encontramos una analogía con los síndromes de EB y sus subcategorías. Esta relación entre AM y EB nos permite comprender que las EB son en cierto sentido “constitutivas” del AM. De esta conexión entre accesibilidad y EB se sigue que el AM depende del margen de posibilidades que plantean las EB del ser humano.

A continuación, se explica por qué es de interés estudiar esta relación teórica entre el AM y las EB desde una perspectiva o enfoque naturalista, estableciendo un diálogo interdisciplinar con las ciencias naturales. Para ello me apoyo en el marco teórico ofrecido por la “estética naturalista” de Denis Dutton, ya que nos ofrece un modelo para la comprensión del aspecto estético-artístico del ser humano que legitima este enfoque.

Razones para adoptar una perspectiva naturalista del arte de masas: de Noël Carroll a Denis Dutton

Las emociones casi universales son provocadas por las obras de arte [de masas] porque tales obras se dirigen de manera recurrente a amplios intereses humanos, como el amor, el sexo, la violencia, el misterio, el heroísmo y la riqueza.¹³

11. Carroll se refiere con “emoción esotérica” a aquellas que necesitan de un bagaje cultural poco distribuido en la sociedad. Carroll pone como ejemplo el *Angst* sartreano que puede suscitar *La Nausée*, emoción que requiere tener el bagaje poco distribuido de la dialéctica del ser: “Es una emoción demasiado esotérica para ser asumida a gran escala [por un público de masas]”, Carrol, *Una filosofía*, 241.

12. Carrol, *Una filosofía*, 240.

13. Carrol, *Una filosofía*, 242.



Denis Dutton –filósofo del arte y profesor en la Universidad neozelandesa de Canterbury– trata de construir en su obra *The Art of Instinct* un modelo teórico para la comprensión de la creación, experimentación y valoración de obras de arte como pautas universales (interculturales) de conducta y discurso que aparecen de manera natural en la vida humana¹⁴. Este modelo –que podemos denominar “estética naturalista”– nos ofrece un marco teórico para poder identificar estas pautas interculturales de carácter estético-artísticas como un objeto de estudio legítimo para la etología, la biología, las neurociencias y otras ciencias empíricas. Dutton sostiene en su obra que “[la] única manera válida de entender la universalidad del arte es –afirma el autor– (...) comprenderlo de una forma naturalista, en función de las adaptaciones evolucionadas que subyacen a las artes y las ayudan a constituirse como tales”¹⁵. En este sentido, entendemos que la interculturalidad de las conductas artísticas se debe a la universalidad de una fuente natural e innata que es producto de la contingencia evolutiva: nuestra psicología humana universal –como señala Dutton– nuestra base biológica instintiva¹⁶. Siendo así, resulta de interés en esta investigación comprender el AM de una forma naturalista para tratar de explicar su fácil accesibilidad y su relación con las EB –ya que son caracterizadas precisamente por su universalidad, como señala Carroll.

Para Carroll, el AM se dirige a amplios intereses humanos como el amor, el sexo, la riqueza o la violencia, logrando así suscitar respuestas emocionales que son afines en diversas culturas. Podemos decir con seguridad que estos intereses existen en diversidad de sociedades y culturas humanas, y en este sentido podemos considerarlos interculturales. ¿Pero cuál es el origen de estos intereses humanos que encontramos en la mayoría de culturas? Las ciencias evolutivas postulan una explicación: estos intereses forman parte de los mecanismos evolutivos que permiten la “selección natural” y la “selección sexual” en las especies animales. Se trata de intereses básicos –más o menos inconscientes– que, como insistirá Dutton a lo largo de su obra, tienen una justificación desde la teoría de la evolución, ya que permiten la supervivencia ante un entorno hostil, la búsqueda de alimento o la reproducción sostenible en las especies. En este sentido, “la navaja multiusos –como señala Dutton– es una metáfora perfecta [de la mente humana], puesto que hace hincapié en las ventajas prácticas de la supervivencia de los intereses especializados, las pasiones, aversiones, los

14. Denis Dutton, *El instinto del arte: Belleza, placer y evolución humana* (Barcelona: Paidós, 2010), 78.

15. Dutton, *El instinto*, 302.

16. Dutton, *El instinto*, 50.



placeres, las habilidades, las fobias y las aptitudes intelectuales”¹⁷. Las ciencias evolutivas entienden que las EB —junto a estos intereses— forman parte de esos mecanismos evolutivos. Carroll lo reconoce en su teoría del AM:

Las emociones forman parte de nuestra constitución biológica. Esto no niega que se modifiquen culturalmente. Para enfadarse, hemos de creer que se nos ha perjudicado, pero, desde luego, lo que se considera un prejuicio es, en muchos casos, una cuestión de determinación cultural. Sin embargo, junto a la influencia de la cultura, las emociones están también arraigadas en la biología y, como fenómenos biológicos, su persistencia puede explicarse según los principios de la selección natural. (...) [Tenemos] emociones porque aumentan nuestras perspectivas de supervivencia (...) las emociones —indica Carroll— no son impedimentos para la adaptación [biológica del organismo a su entorno]; por el contrario, son recursos biológicamente arraigados al servicio de la adaptación.¹⁸

La relación fundamental entre AM y EB representa, por lo tanto, un posible punto de unión teórico entre el AM y las ciencias evolutivas, que podemos legitimar desde la estética naturalista de Dutton. Carroll apela a “disposiciones innatas” de la percepción, proponiendo en cuanto al problema de la accesibilidad de la obra de AM una ruta para su investigación que señala implícitamente en esta dirección teórica:

Como el éxito del arte de masas depende de que resulte accesible, una cuestión instructiva sobre las formas artísticas particulares consiste en saber qué rasgos de las obras contribuyen a este efecto y por qué. Por ejemplo, podrían analizarse el modo en que resultan apropiados a las disposiciones innatas de la percepción ciertos recursos de la narración cinematográfica y televisiva, como el punto de vista del montaje. Obviamente, si los recursos del arte de masas provocan respuestas innatas, su accesibilidad al público de masas está garantizada.¹⁹

Con base en las ideas de Dutton podemos considerar que una perspectiva naturalista del AM debe asumir, por lo tanto, que hay emociones e intereses generales en la especie humana que constituyen mecanismos evolucionados al servicio de la adaptación de las especies; que estos mecanismos son los mismos que operan en la recepción del AM, y que estos mecanismos que operan en el AM son objeto

17. Dutton, *El instinto*, 191.

18. Carroll, *Una filosofía*, 223.

19. Carroll, *Una filosofía*, 180.



de estudio de las ciencias evolutivas. De esta manera el AM se presenta como un objeto de estudio para las ciencias evolutivas, las cuales nos permiten explicar de qué manera funcionan estos mecanismos evolutivos en el AM con base en los recursos que emplea para resultar accesible. Se trata, por tanto, de analizar experimentalmente cómo el cuerpo biológico y la mente humana son sometidos a las fuerzas estimulantes del AM desde una perspectiva naturalista:

Cuando nos encontramos en un estado emocional —señala Carroll en lo relativo al AM— nuestro cuerpo cambia. Nuestro ritmo cardíaco se altera; podemos sentir cómo el pecho se hincha y se contrae. En un estado emocional se producen cambios físicos; las glándulas de adrenalina producen corticosteroides y hay también cambios fenomenológicos²⁰.

Por tanto, a raíz de esta propuesta, analizo a continuación desde un enfoque naturalista uno de los recursos principales del AM para resultar accesible: el realismo artístico. Estableciendo una relación de este recurso con las EB, llegaremos consecuentemente a una comprensión de las técnicas ilusionísticas y de los efectos de los medios digitales, y a un sentido de lo hiperreal en la sociedad contemporánea, que se apoyan en las ciencias naturales.

Ilusionismo y medio digital: una explicación desde las ciencias naturales

El arte de masas y su relación con el realismo artístico

¿Lograremos una imagen kitsch sea cual sea el estilo artístico por el que optemos? Parece que algunos estilos son más adecuados que otros. (...) Puesto que el atractivo del kitsch debe su fuerza al objeto representado, que se suele considerar bonito o emotivo, dicho objeto debe ser fácilmente reconocible.²¹

20. Carroll, *Una filosofía*, 219.

21. Kulka, "El kitsch", 16-19.



En la primera mitad del siglo XX, Ortega y Gasset insistió en que el AM —que él llamaba “arte para mayorías”— se caracteriza por una pretensión “realista”. Mientras que, por el contrario, a las vanguardias artísticas las define una vocación a la *des-realización*. Mediante el realismo se consigue una fácil reconocibilidad, la cual permite que objetos y cuerpos sean fácilmente identificados por el espectador, causando una sensación de “familiaridad”. Las vanguardias, por su parte, tratarán de romper con la reconocibilidad, para hacer del arte algo *i-reconocible*. La “extrañeza” significa una resistencia, una dificultad, un obstáculo para la percepción del consumidor. Un seguimiento y rastreo genealógico de las “huellas” del AM, probablemente nos lleve a la tradición del realismo artístico, cuya raíz atraviesa el romanticismo y los goces de la sensualidad *rococó* del ambiente de la Francia revolucionaria:

Durante el siglo XIX los artistas han procedido demasiado impuramente [señala Ortega y Gasset] Reducían a un mínimo los elementos estrictamente estéticos y hacían consistir la obra, casi por entero, en la ficción de realidades humanas. En este sentido es preciso decir que, con uno u otro cariz todo el arte normal de la pasada centuria ha sido realista. Realistas fueron Beethoven y Wagner. Realistas Chateaubriand como Zola. Romanticismo y naturalismo [pictórico/literario/musical], visto desde la altura de hoy, se aproximan y se descubren su común raíz realista (...) Recuérdese que en todas las épocas que han tenido dos tipos diferentes de arte, uno para minorías y otro para mayorías, este último fue siempre realista.²²

Esta vocación al realismo desemboca en lo que Ortega y Gasset llama un “arte humano”, en contraposición al arte “inhumano” de las vanguardias (en el sentido en que presenta objetos que nos son reconocibles por nuestras intuiciones perceptivas). La transparencia de la representación que permite las técnicas del realismo artístico posibilita despertar las pasiones humanas mediante la exposición reconocible de motivos altamente emocionales. Es decir, el realismo es un estilo psicológicamente *con-movedor*, y por ello es humano. Por lo tanto, podemos considerar el AM un “arte humano” —en el sentido que indica Ortega y Gasset— en la medida en que participa de recursos realistas. Los teóricos del siglo XX explicaron que hay un conflicto entre el *qué* se representa y *cómo* se representa (se trata de la dicotomía contenido/estilo). Del AM se ha dicho que no tiene vocación de estilo, porque los contenidos (el *qué*) son lo que pasa a primer plano en el proceso creativo: “lo representado” es lo relevante, porque lo que *con-mueve* psicológicamente son los “motivos humanos”. Dutton hará hincapié en que un enfoque naturalista tiene el potencial para explicar el interés en estos motivos humanos recurrentes en la producción artística:

22. José Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte* (Barcelona: Austral, 2017), 59-60.



Los temas básicos y las situaciones que ofrece la ficción son —afirma Dutton— el resultado de intereses fundamentales evolucionados que tienen los seres humanos en el amor, la muerte, la aventura, la familia, la justicia y la superación de las adversidades.²³

Esto explica que las ficciones de las obras de AM tengan por contenido de manera recurrente hazañas humanas relacionadas con el amor y la muerte. Las tragedias griegas, por ejemplo, están cargadas de motivos antropomórficos y tratan de representar acciones humanas que conmuevan. A esta *con-moción* psicológica mediante motivos humanos puede dársele el nombre griego de “catarsis”. En este sentido podemos decir que la ficción de masas es una “ficción realista” (“verosímil”) que promueve la catarsis. Por otro lado, como las obras de AM se centran en los contenidos (en el *qué*) solo se trata de hacerlos máximamente “transparentes”. La transparencia de la representación facilita la identificación de los motivos humanos: los hace accesibles. En lo referente a este aspecto las ciencias cognitivas señalan la posibilidad de que existan unas disposiciones innatas de la percepción —por ejemplo, para el reconocimiento pictórico— que permiten esa accesibilidad, cuestión a la que Carroll apela en su teoría del AM:

Hay una numerosa argumentación psicológica respecto a que el reconocimiento pictórico es, en gran medida, una capacidad innata, adquirida en el proceso de aprendizaje de reconocimiento de objetos (...) En la medida en que las películas y las imágenes de televisión dependen de símbolos pictóricos, resultan inmediatamente accesibles al público sin instrucción de todo el mundo.²⁴

De esto se deduce que el estilo más adecuado para el AM sea el realismo. El realismo facilita el reconocimiento: nos trata de mostrar lo que se trata de representar. La pretensión del realismo es la de invisibilizar la representación para tan solo presentar lo representado (el *qué*). Esta retórica efectista que parte del realismo artístico permite, en gran medida, que la obra de AM sea accesible. Del AM se ha dicho que su estilo es la falta de estilo, el estilo sin estilo; pero ciertamente sí que está explorando un estilo que sigue en pleno desarrollo: el realismo. Actualmente, con la perfección de las técnicas artísticas —especialmente con el desarrollo tecnológico de los medios digitales— el AM llega a un nuevo estadio en lo referente a su estilo: ahora hablamos de “hiperrealismo”, entendido como un realismo “exagerado” basado en técnicas ilusionísticas perfectas para lograr una

23. Dutton, *El instinto*, 186.

24. Carroll, *Una filosofía*, 171.



total transparencia de la representación. La autora Paola Mattos ha establecido una relación entre el medio digital y el ilusionismo, que adquiere a su vez un sentido desde la vocación artística del realismo:

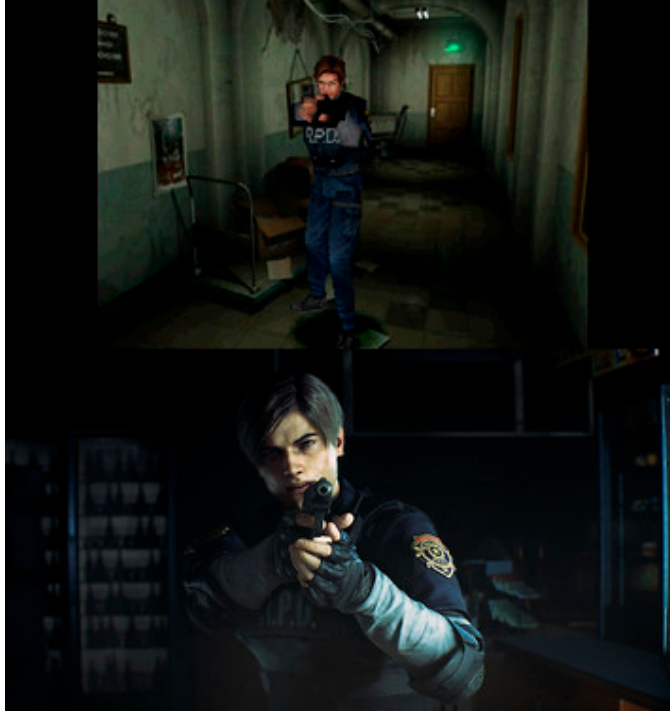
La tecnología de representación digital no parte de la nada, recupera y unifica tradiciones mediáticas anteriores, para resignificarlas y entregarle al mundo una nueva concreción del ilusionismo: “el estar presente”. La pintura, la fotografía y el cine hacen presente al objeto real y aumentan la inmersión presentando el movimiento de los mismos dentro de un espacio tridimensional, pero los nuevos medios nos ofrecen intervenir en el universo de representación. Así se concreta el deseo de intervenir, “interactuar” con la representación, con su medio y su tradición histórica.²⁵

En la tradición histórica del realismo podemos considerar que existe una tendencia por la que lo representado trata de resultar máximamente transparente, y para ello emplea técnicas de ilusión perceptiva, como las que encontramos en el AM con el uso del medio digital. Es esta tendencia la que se cumple en la actualidad a través del AM debido el potencial técnico disponible, llegando así el realismo artístico a un apogeo histórico. Pensemos en las imágenes de “alta definición” (*High-definition video* [HD]). Pareciera haber en el desarrollo de los medios tecnológicos una pretensión a la alta definición, a que se invisibilice al máximo el medio, medio que para ser invisibilizado tiene que ser ocupado ilusoriamente por algo (figura 1). Es decir, estos medios nos ofrecen estímulos “efectivos” que garantizan la ilusión. A continuación, se explicará desde un punto de vista naturalista, cómo se relacionan el realismo con las EB del ser humano de una manera muy significativa, especialmente las que se constituyen perceptivamente como estímulos visuales y auditivos (medios audiovisuales/digitales).

25. · Paola Mattos, “La interfaz, la realidad y lo ilusorio. El vínculo entre el arte, el diseño y las TIC”, en *Epistemología de las artes: la transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*, coord. Daniel-Jorge Sánchez (La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2013), 176-177.



Figura 1. Evolución del realismo en el ámbito de los videojuegos (arriba 1998, abajo 2018)



Fuente: Resident Evil 2 (subida el 12 de junio de 2018). Imagen de PlayStation Europe. <https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/40934003230/in/album-72157692193280340/>

Del realismo a la neuroestética: la teoría de la simulación encarnada de Vittorio Gallese

Consideramos que cualquier aproximación evolutiva [naturalista] a la apreciación estética debería sustentarse sobre el conocimiento de la historia evolutiva de los correlatos neuronales de esta capacidad.²⁶

El análisis de los mecanismos psicológicos y biológicos universales que son puestos en funcionamiento por la retórica realista del AM, nos permite explicar parte de su accesibilidad, estableciendo un diálogo interdisciplinar con las

26. Marcos Nadal et al., "La evolución de la apreciación estética", *Estudios de Psicología* 30, no. 1 (2009): 14-15, <https://doi.org/10.1174/021093909787536272>



ciencias naturales. Los estudios experimentales de “neuroestética”²⁷ realizados por los investigadores David Freedberg y Vittorio Gallese²⁸, son de gran interés para esta cuestión. En una de sus investigaciones —“Motion, emotion and empathy in esthetic experience”— establecen una relación explicativa entre la “experiencia estética” de esculturas, pinturas y arquitecturas y el “sistema de neuronas espejo” [NE]. El descubrimiento —relativamente reciente— de las NE se está aplicando, por lo tanto, a la reflexión sobre la experiencia estético-artística en general; aplicaciones que sirven, a su vez, para investigar cómo funciona este sistema neurofisiológico.

Desde las ciencias cognitivas, con el descubrimiento de las NE, Gallese ha elaborado lo que se conoce como la “teoría de la simulación encarnada”, en su artículo “Mirror neurons, embodied simulation, and the neural basis of social identification”²⁹. Esta teoría ofrece un modelo científico para explicar el funcionamiento de la percepción humana desde mecanismos neurológicos evolucionados, poniendo un énfasis especial en las NE. Este modelo, a su vez, resulta un paradigma de comprensión de la sociabilidad humana, relacionado con la fenomenología (Merleau-Ponty) y el psicoanálisis (Sigmund Freud). El estudio neurofenomenológico desde las NE nos permite entender la experiencia subjetiva de la percepción como una “percepción encarnada”, es decir, basada en mecanismos de simulación empática de acciones y expresiones corporales. Esta comprensión de la percepción nos puede dar las claves para una reinterpretación naturalista del realismo artístico en su relación con las EB:

The implications of the discovery of mirroring mechanisms and embodied simulation for empathetic responses to images in general, and to works of visual art in particular, have not yet been assessed. Here, we address this issue and we challenge the primacy of cognition in responses to art. We propose that a crucial element of esthetic response consists of the activation of embodied mechanisms encompassing the simulation of actions, emotions and corporeal sensation, and that these mechanisms are universal. This basic level of reaction

27. La neuroestética estudia desde las neurociencias cognitivas los mecanismos psicológicos y biológicos que intervienen en la experiencia estética y artística. Para una visión general de la neuroestética, ver Marcos Nadal y Martín Skov, “Neuroesthetics”, en *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*, ed. James D. Wright (Amsterdam: Elsevier, 2015), 656-663, <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.56027-9>

28. Freedberg es un académico norteamericano que ha tratado de sintetizar ciencias cognitivas con historia del arte; y Gallese es un neurólogo italiano considerado uno de los descubridores de las neuronas espejo, junto a Giacomo Rizzolatti.

29. Vittorio Gallese, “Mirror Neurons, Embodied Simulation, and the Neural Basis of Social Identification”, *Psychoanalytic Dialogues* 19, no. 5 (2009): 519-536, <https://doi.org/10.1080/10481880903231910>



to images is essential to understanding the effectiveness both of everyday images and of works of art. Historical, cultural and other contextual factors do not preclude the importance of considering the neural processes that arise in the empathetic understanding of visual artworks.³⁰

Según Aníbal Monasterio-Astibiza y Jesús Ezquerro-Martínez³¹ —investigadores en ciencias cognitivas— las funciones de las NE están relacionadas con la empatía y el procesamiento de las emociones humanas. Estas funciones también están asociadas con la amígdala cerebral y, por lo tanto, con el sistema límbico, aunque la amígdala no forme parte del sistema de las NE. Es decir, las NE constituyen un sistema complejo que opera en interacción con otras partes del cerebro, por lo que tratar de exponer el modo en que funcionan en esta investigación resulta algo difícil³². Lo que interesa señalar es que las capacidades sociales y las respuestas emocionales y afectivas están correlacionadas con este tipo de neuronas, por lo que su investigación se va a poder aplicar a muchos campos de conocimiento como la filosofía moral, la filosofía política o la estética filosófica (algo que ya se está haciendo). En este sentido, como indican Monasterio y Ezquerro, las NE “se han convertido en el santo grial de la neurociencia —afirman— sirviendo de base neurofisiológica para la empatía, imitación, entendimiento de las acciones e intenciones, lenguaje...”³³. Si el arte en general está íntimamente relacionado con las emociones, entonces las neurociencias tendrán mucho que decir con base a lo que sabemos sobre el funcionamiento del cerebro a nivel emocional. Según Freedberg y Gallese, las NE tienen un papel muy importante en la observación de pinturas y esculturas. Sería, por tanto, de gran interés investigativo ver qué papel ocupan en la recepción del AM.

30. Traducción: “Aún no se han evaluado las implicaciones del descubrimiento de mecanismos espejo y simulación encarnada para las respuestas empáticas a las imágenes en general, y a las obras de arte visual en particular. Aquí abordamos este tema y cuestionamos la primacía de la cognición en las respuestas al arte. Proponemos que un elemento crucial de la respuesta estética consiste en la activación de mecanismos de encarnación que abarcan la simulación de acciones, emociones y sensaciones corporales, y que estos mecanismos son universales. Este nivel básico de reacción a las imágenes es esencial para comprender la efectividad tanto de las imágenes cotidianas como de las obras de arte. Los factores históricos, culturales y otros factores contextuales no excluyen la importancia de considerar los procesos neuronales que surgen de la comprensión empática de las obras de arte visuales”. David Freedberg y Vittorio Gallese, “Motion, emotion and empathy in esthetic experience”, *Trends in Cognitive Sciences* 11, no. 5 (2007): 197, <https://doi.org/10.1016/j.tics.2007.02.003>

31. Aníbal Monasterio-Astobiza y Jesús Ezquerro-Martínez, “El sistema de neuronas espejo y el procesamiento facial de las emociones: el caso del miedo”, *Ciencia cognitiva* 7, no. 2 (2012): 34-36, <http://www.cienciacognitiva.org/?p=727>

32. Para un estudio detallado del funcionamiento de las NE a nivel neuronal y conductual consúltese la obra de Marcelo Rodríguez-Ciberio y Sonia E. Rodríguez, “Las neuronas espejo: una génesis biológica de la complementariedad relacional”, *Papeles del psicólogo* 40, no. 3 (2019): 226-232, <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2900>

33. Monasterio-Astobiza y Ezquerro-Martínez, “El sistema”, 34.



Para adoptar un enfoque naturalista del realismo artístico es de interés atender a la “teoría de la simulación encarnada” de Gallese, ya que el realismo del AM se caracteriza —en lo referente a lo pictórico— por presentar cuerpos y objetos fáciles de reconocer que producen EB en el espectador. Sabemos que existe una gran actividad de las NE cuando observamos cuerpos ajenos y objetos, porque estas neuronas están asociadas con la “intuición empática del espacio”. Es decir, cuando se observa un cuerpo humano, las NE “simulan” esos movimientos observados: los “encarnan” mimética y emocionalmente, dándose así una “identificación proyectiva”. Esto permite situarnos en la posición del “otro” para poder comprenderlo empáticamente³⁴. Se sostiene, por lo tanto, que las NE están especializadas en el “reconocimiento inmediato” de la corporalidad humana. A su vez, están diseñadas para captar e interpretar empáticamente las expresiones faciales³⁵, uno de los medios más importantes para la comunicación emocional. Además, estas neuronas también codifican empáticamente estímulos auditivos. Las NE están implicadas en procesos de “entonamiento emocional”³⁶, los cuales nos permiten dar una “respuesta congruente” a las expresiones emocionales de los demás —por ejemplo, a través del reconocimiento empático de voces— lo que nos lleva a pensar que también tienen un papel relevante en procesos lingüísticos. Así, las NE representan una predisposición innata que codifica y configura tanto estímulos visuales como auditivos.

Teniendo esto en cuenta, cabe preguntarnos si los recursos realistas del AM funcionan porque se dirigen hacia estas predisposiciones instintivas del sistema de las NE. Las emociones relativas a las expresiones faciales —y que las NE nos permiten interpretar— están directamente asociadas a las EB que Carroll denomina “casi universales” en su teoría del AM (disgusto, miedo, felicidad, tristeza y sorpresa). En nuestra evolución como especie las emociones han cumplido una función comunicativa clave; no es de extrañar que tengamos mecanismos evolucionados especializados en expresar y detectar empáticamente esas emociones. Es decir, el rostro del ser humano (y de otros animales) está diseñado para expresar emociones complejas que podemos interpretar gracias a este sistema de

34. En el AM está abierta la cuestión estética de la “identificación”. Para Carroll no nos identificamos, sino que somos más bien unos “mirones”. Quizás la teoría de la simulación encarnada pueda arrojar algo de luz sobre ese tema.

35. “Los modelos explicativos más recientes sobre el procesamiento de la emoción afirman que el sistema de NE está, al igual que la amígdala, implicado en el reconocimiento e interpretación de las expresiones faciales de la emoción”, Monasterio-Astobiza y Ezquerro-Martínez, “El sistema de neuronas espejo”, 35.

36. Vittorio Gallese, Morris N. Eagle y Paolo Migone, “Entonamiento emocional: neuronas espejo y los apuntalamientos neuronales de las relaciones interpersonales”, *Aperturas psicoanalíticas* 26 (2007), <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000447>



neuronas. Estos mecanismos son arquetipos perceptivos que compartimos con otros primates y mamíferos, que no se desarrollaron en el Pleistoceno (10 000 a. C.) sino que vienen de antecesores mucho más lejanos:

Las capacidades mentales del ser humano, así como sus correlatos neuronales, no emergieron en el vacío y de la nada. Son el resultado, con toda seguridad, de modificaciones sufridas por mecanismos heredados de nuestros antepasados, incluyendo los homínidos del plioceno y los primates anteriores. Es indudable que el entorno del pleistoceno ejerció notables presiones selectivas sobre nuestros antepasados en relación a la apreciación de la belleza, entre muchos otros rasgos cognitivos y físicos. Pero lo cierto es que estas presiones actuaban sobre unas estructuras cerebrales y procesos heredados de antepasados más antiguos. Así, nuestra actual capacidad para valorar la belleza descansa sobre procesos antiguos, compartidos con otros primates, y recientes, exclusivos del ser humano.³⁷

De este modo la teoría de la simulación encarnada de Gallese podría explicar mucho de la accesibilidad del AM demostrando experimentalmente cómo los recursos realistas de la obra de AM excitan esas predisposiciones innatas de la percepción, localizadas en la estructura biológica “universal” del ser humano. A simple vista, la psicología del realismo parece remitir a esas estructuras orgánicas del sistema NE para capturar la atención del espectador emocionalmente de una forma casi inmediata: las series de televisión, los videoclips y las películas nos muestran en el medio digital figuras en las que identificamos conductas corporales, rostros antropomórficos y escuchamos voces de forma empática. Esto es posible porque tenemos unos mecanismos innatos especializados en estas funciones.

De este modo, basándonos en la relación teórica entre el AM, las EB y el realismo artístico, podemos construir una teoría naturalista –partiendo de la neuroestética– que nos sirva para esclarecer el criterio de la accesibilidad en la teoría del AM de Noël Carroll. Ahora expongo algunos de los problemas a los que nos lleva este enfoque, analizando el funcionamiento de las NE en el AM desde el punto de vista de la etología, en lo referente a técnicas ilusionísticas de lo hiperreal.

37. Nadal et al., “La evolución”, 16.

Los estímulos supernormales de Niko Tinbergen y su relación con el hiperrealismo

El estado de hiperrealidad se sostiene sobre la ontología de la *falsificación perfecta*.³⁸

Actualmente, con el auge de los medios digitales, las técnicas del realismo en el AM se están llevando a su extremo: ahora hablamos de “hiperrealismo”. El potencial técnico del que disponemos en el siglo XXI permite proyectar efectos perfectos de realidad simulada. Estas técnicas —como indica Luis Puelles— tratan de imponer la “ilusión perfecta”, absorbiendo y disolviendo al espectador mediante la estricta transparencia de la representación:

[La] transparencia —señala Puelles— sólo se cumple bajo los parámetros del *ilusionismo*, campo de operaciones técnicas dirigidas a que la representación no se vea como representación, a que la representación no nos impida a asistir a la interioridad de la ficción. (...) La ilusión perfecta es la transparencia perfecta de la representación. (...) Es justamente la producción de un mundo alucinatorio el destino superior del proceso de *realización de la ficción* (y por tanto de falsificación de lo real) puesto en marcha por lo hiperreal.³⁹

Así, el potencial técnico del AM trata de imponer la fantasía, creando una ficción que no se deje ver como tal (que sea *in-visible*), suponiendo un viaje “alucinatorio”, cuya expresión idealizada la encontramos, según Puelles, en las gafas de “realidad virtual”⁴⁰. El estado de hiperrealidad consiste de este modo en la “realización de la ficción”: una “falsificación perfecta” que transmite un efecto intenso de realidad. En este punto es relevante preguntarnos por la distinción entre lo real y lo hiperreal (realidad simulada). Freedberg y Gallese —desde la neuroestética— han planteado una cuestión similar que han abordado desde la teoría de la simulación encarnada:

[Estos investigadores] se preguntan —dice Monasterio— si la simulación encarnada o corporizada de la experiencia estética de la obra de arte difiere de

38. Luis Puelles-Romero, “Metamorfosis del espectador en el estado de hiperrealidad”, en *Mirar al que mira* (Madrid: Abada 2011), 300.

39. Puelles, “Metamorfosis”, 275 y 304

40. Puelles, “Metamorfosis”, 259-320.





nuestras respuestas empáticas ante las acciones de la vida real. Es decir, qué diferencia existe en nuestra simulación corporizada cuando vemos acciones representadas en cuadros o esculturas de acciones reales.⁴¹

En el hiperrealismo se anulan la distinción entre estilo y contenido: el *cómo* es el mismo *qué*. Podemos decir desde la teoría de la simulación encarnada que en el medio digital –medio ideal del AM– *vemos* cuerpos, objetos y personas en movimiento dentro de un espacio virtual que es “encarnado”. Consideramos que son *re-presentaciones*, algo que ocurre en el escenario de la imaginación. Pero cabe plantearse la posibilidad de que las NE no estén diseñadas para distinguir cuerpos reales de cuerpos virtuales: en tal caso ya no hablaríamos de *re-presentaciones*, sino de mera presentación, “ficción-real”. En este sentido, ¿qué tiene de real y qué de ficcional lo hiperreal? Si entendemos cómo funciona el mecanismo de NE en el AM, entonces podremos demarcar –desde un punto de vista cognitivo– distintos sentidos de ficcionalización, dando una respuesta a esta cuestión.

El etólogo neerlandés Niko Tinbergen realizó una serie de investigaciones en *The Study of Instinct* –su obra principal– que son de relevancia para esta cuestión⁴². En concreto, es de especial interés el concepto etológico de “estímulos supernormales” (superestímulos). En experimentos relacionados con el estudio del comportamiento de patos y peces, Tinbergen descubrió que en estos animales existe una respuesta reforzada y poco adaptativa hacia estímulos artificiales en los que se muestran amplificadas ciertos parámetros “normales” de los estímulos reales. Estos estímulos artificiales representan una versión exagerada o hiperbólica de los estímulos reales, y por ellos serán llamados “supernormales” por Tinbergen. El experimento demostró, por ejemplo, que los peces prefirieron proteger a una hembra falsa (de madera) antes que, a una hembra real, cuando el ejemplar falso es diseñado en base a la amplificación de ciertos patrones perceptivos identificados como deseables para el animal, como la intensidad del color o el abultamiento del abdomen. También se demostró que los patos prefieren incubar un huevo artificial antes que uno real cuando ciertas características del huevo real se muestran amplificadas o intensificadas en el huevo falso. En estos casos, observamos una preferencia por estímulos artificiales, que falsifican señales perceptivas, antes que por los estímulos provenientes de organismos naturales reales. Esto es lo que podemos llamar “ilusionismo animal”, dentro de la estética animal.

41. Aníbal Monasterio-Astibiza, “Filosofía de la danza: cuerpo y expresión simbólica”, *Daimon Revista Internacional de Filosofía* 37 no. 5 (2016): 300, <https://doi.org/10.6018/daimon/268861>

42. Niko Tinbergen, *El estudio del instinto* (Madrid: Siglo XXI, 1981).



En lo referente a este “ilusionismo animal” sabemos que animales como los chimpancés pueden ver y reconocer cuerpos en movimiento y expresiones faciales artificiales en pantallas digitales de video; que pájaros o perros pueden ser víctimas del ilusionismo mediante tecnologías que permitan reproducir de forma realista sonidos de otros animales; que en la pesca los señuelos artificiales logran atraer a la presa, etcétera. Podemos decir que los animales experimentan efectos de realidad artificiales. Esto puede hacernos pensar en un sentido biológico de la representación basado en mecanismos innatos que permiten el acceso a la ficción. De este modo, podemos establecer una analogía entre los experimentos de Tinbergen y las técnicas del hiperrealismo, la cual nos lleva a entender este último como un realismo hiperbólico y artificial en sentido etológico, aplicando el concepto de superestímulo. En este sentido, lo hiperreal puede ser considerado un cebo en un sentido biológico, una trampa o señuelo, una falsificación. Bajo este planteamiento, y atendiendo a la teoría de la simulación encarnada, podemos preguntarnos si los recursos hiperrealistas del AM —basados en técnicas ilusionísticas perfectas— funcionan efectivamente porque se dirigen a parámetros normales de nuestra percepción (regulados por mecanismo innatos y universales como las NE) para configurar superestímulos.

Sobre las técnicas ilusionísticas del realismo podemos decir —desde una perspectiva naturalista— que la percepción es “engañada” en un sentido muy parecido al de los experimentos de Tinbergen con los patos y los peces, dándose lo que podemos llamar una “sustitución ontológica”. En el estado de hiperrealidad, la ficción debe ser creída en cierto sentido: lo hiperreal opera como un cebo, una trampa, un truco (aun sabiendo que se trata de algo falso). Cuando vemos imágenes hiperreales nuestro cerebro cae de algún modo en la “trampa” del ilusionismo animal —en lo referente a las NE— del mismo modo en que el ciervo cae ante el superestímulo que representa el silbato del cazador. Veamos algunos ejemplos.

Ejemplos de hiperrealidad desde una perspectiva etológica

Deirdre Barrett es una psicóloga estadounidense que —en su obra *Supernormal stimuli*— ha dado gran importancia a los estudios de Tinbergen para analizar y comprender la cultura del mundo contemporáneo⁴³. Esta obra estudia la interacción entre instintos que aparecieron como respuestas adaptativas al entorno

43. Deirdre Barrett, *Supernormal stimuli: How primal urges overran their evolutionary purpose* (Nueva York: W. W. Norton & Company, 2010).

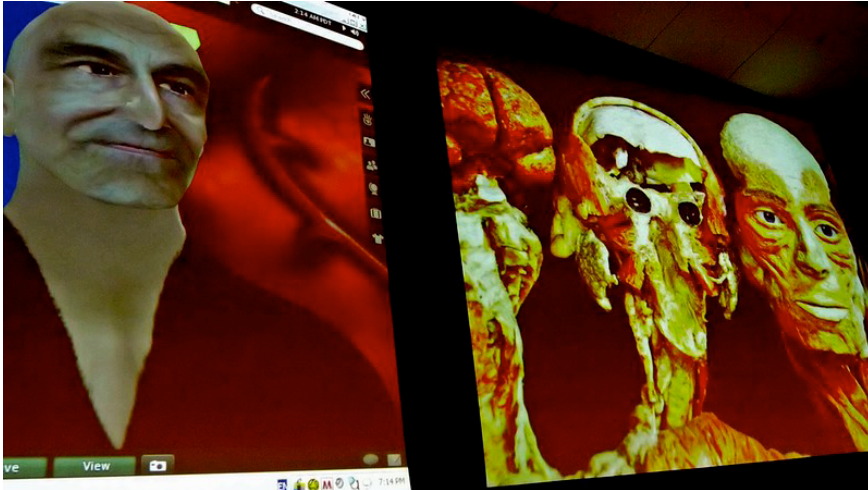


natural de la sabana africana hace diez mil años y el entorno artificial de las grandes ciudades. Es decir, nuestro cerebro no fue diseñado concretamente para los núcleos urbanos de las grandes ciudades industrializadas del siglo XXI. En la actualidad, se abre un nuevo panorama del registro sensible: ciudades lumínicas y deslumbrantes como Tokyo o Nueva York; industrias que producen comida grasosa ultraprocesada empleando potenciadores artificiales del sabor; parques de atracciones que llevan al arrebataamiento corporal; drogas recreativas de diseño que se mezclan con las fuerzas estimulantes de los grandes festivales musicales; viajes hipersónicos en cohetes espaciales; bebés de plástico y mascotas virtuales que son tratados como seres humanos; redes sociales virtuales e inmersivas que acaban conformando metaversos en el mundo de internet; pornografía y cirugía estética, etcétera. Apoyándonos en la obra de Barrett, hay razones para pensar que los últimos siglos representan un momento de nuestra historia evolutiva en el que el cuerpo humano está siendo sometido a las fuerzas sensibles de estímulos supernormales que no se han dado con anterioridad.

Desde un enfoque naturalista, podemos postular que el AM funciona en su mayor parte como estímulos supernormales, especialmente si consideramos que el medio prioritario es el digital. Pensemos en las películas, las series de televisión, videoclips musicales o videojuegos: los mecanismos de las NE, que fueron diseñados evolutivamente para interactuar con otros cuerpos orgánicos, ahora funcionan en la experiencia de la interacción “fantasma” con cuerpos virtuales. La obra *Prosthetic Head* de Stelios Arcadiou —artista chipriota mejor conocido como Stelarc— nos invita a la reflexión estética en torno a esta cuestión, tal y como ha indicado Patricia Castelló-Branco (cuyas investigaciones se mueven en el ámbito de la filosofía del arte, la neurociencia y la reflexión sobre las nuevas tecnologías)⁴⁴. Esta obra consiste en un avatar 3D interactivo del propio artista. Desde la neuroestética, cabe preguntar en qué medida la experiencia “ficticia” de interactuar con un “cuerpo sin órganos” se diferencia de una experiencia “real”, que es el problema que plantean Freedberg y Gallesse respecto de cuadros y esculturas (figura 2).

44. “In this work the belief that technology can substitute for physical organs and that mathematical reasoning (the basis of digital images) can create a totally abstract and symbolic relationship is open to debate”, Patricia Castello-Branco, “Haptic Visuality and Neurociencia”, en *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*, eds. Ondřej Dadejick y Jakub Stejskal (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publisher, 2010), 102.

Figura 2. Performance de Stelarc



Fuente: NIME2010. Stelarc Keynote (subida el 16 de junio de 2010). Imagen de Kirsty Komuso. <https://www.flickr.com/photos/kirstykomuso/4705424315/in/photolist-8aNwHr-8aRQEW-8aNwsP-8aRQ5s-8aNxop-8aRQW9-8aNwXT-8aRQs5-zkK1f-zkK1r-aB8xWw-zkK1k-zktvV-ziVCC-zkK1q-zkK1o-4qUS43-zkK1g-29RvfUR-8aRRH7-8aRS15-29RvgnK-29RveHc-ziELn-29RvfKT-29RvfRV-29RvfWK-5SkoGW-zkvcS-ziM5p-zkqbt-29RvesT-zkvcM-ziSZM-zkvcQ-ziSZK-8aRRd7-zktvX-8aRNAs-ziSZC-zkvcL-zktw9-ziSZH-zktw8-ziSZF-zktw7-ziM5u-8aNv4g-ziSZD-8aNw6c/>

El problema que encontramos en *Prosthetic Head* podemos aplicarlo, a modo de ejemplo paradigmático, al caso de la cantante y bailarina virtual Hatsune Miku de origen japonés, protagonista de muchas obras de AM (figura 3). Esta cantante “imaginaria” es proyectada en forma de holograma en algunas exhibiciones, en las que canta y baila simulando movimientos corporales. En la filosofía de la danza de Monasterio, las NE ocupan un papel significativo, ya que nos permiten explicar la experiencia estética y el placer de la observación de los movimientos de la danza como un superestímulo en sí mismo⁴⁵. Un modo de abordar el problema de *Prosthetic Head* sería aplicar la filosofía de la danza de Monasterio a la danza virtual del holograma de Hatsune Miku. Es probable que apliquemos las categorías perceptuales del movimiento biológico de las NE al “fantasma” digital, y que esto sea lo que garantiza la eficacia de la ilusión.

45. “Resulta que el movimiento del cuerpo de la danza actúa como un superestímulo”, Monasterio-Astibozza, “Filosofía de la danza”, 302.





Figura 3. *Still Be Here*



Fuente: Performance-installation about cyber celebrity Hatsune Miku en Winter LAB. CTM Festival & trasmediale (2016), Berlín, Alemania. Imagen de Camille Blake Sheet. <http://www.laboralcentrodearte.org/en/actividades/still-be-here>

Este mismo problema puede ser aplicado directamente a muchas obras de AM concretas. Muchas industrias del videojuego y del cine emplean tecnologías para capturar y reproducir el movimiento corporal (figura 4). Por ejemplo, *The Last of Us Part II* –videojuego desarrollado por la empresa Naughty Dog– emplea tecnologías para la captura de movimiento real y sistemas de codificación facial para reproducir la corporalidad, tanto de humanos como de otros animales (perros y caballos), para reconstruirla de la forma más realista posible en animación digital (figura 5). Muchos videojuegos actuales usan motores gráficos que tratan de simular y recrear fielmente las leyes de la física (como *Unreal Engine*), dando lugar a espacios y arquitecturas virtuales que nuestras NE “encarnan” empáticamente. Sería relevante para esta cuestión investigar experimentalmente cómo funciona nuestro cerebro bajo la experiencia que aportan las gafas de realidad virtual. Probablemente, la sensación de inmersión en un espacio virtual mediante estas gafas sería imposible sin la intuición empática de ese espacio por las NE. Podemos postular que, en las series de televisión, en la música comercial y en el cine en general las NE “corporeizan” los estímulos artificiales del medio digital; esto posibilita, por ejemplo, procesos de entonamiento emocional que son inmediatos.

Figura 4. Captura de movimiento para un videojuego



Fuente: Michael Mando, a Motion Capture Actor for Far Cry 3. Far Cry 3: A look Behind The Scenes of a Mo-Cap Studio (subida el 15 de febrero de 2012). Imagen de PlayStation Europe, <https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/6880590229/in/photolist-bu1PnH-bu1Pv6-bu1PL2-bu1PHn-bu1Pz6-bu1PDp/>

Figura 5. Imagen del videojuego *The Last of Us Part II*



Fuente: Imagen propia tomada con el sistema de cámara de *The Last of Us Part II* (PlayStation 4). Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2020. Videojuego que emplea captura de movimiento corporal en humanos y otros animales como perros y caballos.





De ser así los medios digitales “engañan” a nuestras NE en el sentido etológico del “ilusionismo animal”. Por otro lado, el estudio de Rebecca Burch y Laura Johnsen trata de aplicar directamente el concepto de superestímulo a los personajes hipercorpulentos de los cómics y el cine comercial⁴⁶. También la perspectiva naturalista de la “sustitución ontológica” podemos aplicarla al videojuego para comprenderlo como un superestímulo complejo. En el videojuego “se da —afirma Puelles— una suplantación de las resistencias de la realidad por las resistencias a escala humana que componen la estructura del juego digital”⁴⁷; la perspectiva etología puede dar una explicación de este hecho. Todo esto puede ser extendido a gran diversidad de obras de AM, en cuanto usan estos recursos relacionados con la percepción del espacio y del movimiento corporal virtual.

En la actualidad, tecnologías como cámaras de video o grabadoras de sonido “capturan” estímulos reales para *re*-producirlos con un realismo extremo, generando así un efecto intenso y desmesurado de realidad. Pero hemos llegado a un punto en que estas tecnologías empiezan a presentar un estímulo más idealizado de lo representado a nuestra percepción. El resultado es que en ese exceso dejan de ser una reproducción de lo real: dejan lo real atrás para ser “presentación” de algo que no encontramos en la realidad. Los artistas post-digitales de diseño 3D están recreando corporalidades y texturas espaciales que no encontramos en la naturaleza y que probablemente supongan una actividad anormal para las NE. En el diseño 3D, “vemos” (con todo lo que ello implica desde la teoría de la simulación encarnada) corporalidades modificadas, alteradas dentro de los parámetros normales de nuestra percepción: exageraciones que pasan el umbral del realismo dirigiéndose hacia una representación de algo “irreal”. La artista post-digital Carol Civre declaró que nunca trata de copiar la realidad, sino que considera su trabajo una exageración de la realidad, algo que podemos relacionar con los superestímulos de Tinbergen. En sus diseños vemos una proyección de realidad propia de lo hiperreal, pero que en su gran exceso llegan a ser producción de “irrealidad” (en el sentido de que abandonan el parecido con lo real). Es decir, texturas “imposibles” en la realidad se están haciendo “reales” a través de los medios digitales. Los rasgos amplificadas acaban desligándose de la realidad para tomar así vida propia, constituyéndose como estímulos que ya no se asemejan a nada real. Esto nos lleva a un sentido de lo hiperreal que propongo denominar “ultra-realismo” (más allá del realismo).

46. Para un análisis de los personajes hipercorpulentos de los cómics y el cine como superestímulos Rebecca L. Burch y Laura Johnsen, “Captain Dorito and the bombshell: Supernormal stimuli in comics and film”, *Evolutionary Behavioral Sciences* 14, no. 2 (2020): 115-131, <https://doi.org/10.1037/ebso000164>
 47. Puelles, “Metamorfosis”, 309.



El AM experimenta con nuestro sentido de la corporalidad a nivel visual y auditivo, siendo objetos cognitivamente complejos. Actualmente interactuamos de manera cotidiana con voces y cuerpos artificiales con los que estamos poniendo en marcha esos mecanismos empáticos, hasta el punto de establecer lazos afectivos con “fantasmas” —cuerpos sin órganos— en los casos más extremos (esto hace comprensible que se haya llegado a contraer matrimonio con Hatsune Miku). A veces, las personas ponen el televisor o la radio para no sentirse solas, y quizás la teoría de la simulación encarnada pueda explicar esto⁴⁸. Nuestra sociedad ofrece mascotas virtuales con las que establecer lazos afectivos artificiales o muñecas hiperreales con los que tener relaciones sexuales. Se trata de medios en los que se satisfacen y se canalizan fuerzas vitales, pulsiones psíquicas, deseos. Podemos considerar que el conjunto de estos artefactos de consumo que representa el AM, constituye toda una “prótesis emocional” ideológicamente significativa que regula las fuerzas sociales desde un punto de vista psicológico: esta es la cuestión por el impacto de las imágenes en la sociedad⁴⁹. Cabe plantearnos si nos estamos desligando y haciéndonos insensibles hacia la naturaleza (los estímulos “reales”) al hacer un uso cotidiano de ficciones ilusionísticas intensas (los estímulos “irreales”, en el sentido de artificiales). Parece que hay una tendencia a preferir la ficción a la realidad, ya que es mucho más intensa y emocionante la ilusión del mundo hiperreal, algo que se entiende al interpretar la cultura de masas como un conjunto de superestímulos que provocan respuestas desmesuradas. Una psicociología de la cultura de masas nos permitiría comprender una parte importante de las sociedades digitalizadas del mundo contemporáneo.

Conclusiones

Actualmente las neurociencias se encuentran en pleno desarrollo y cuanto más desarrollo adquieran estas ciencias más aplicación van a poder tener a otros ámbitos como la estética y la teoría de las artes. Hemos visto cómo hay ciertos problemas estéticos que encontramos en la teoría del AM —a los que llegamos desde la problemática de Carroll en torno a la accesibilidad— de los que las ciencias naturales nos pueden decir mucho, como insiste Dutton. El diálogo que se

48. Esto recuerda de un modo chistoso al cliché de la ciencia ficción en el que el prehistórico viaja al futuro y cree que hay personas diminutas en una caja (en referencia al televisor).

49. Por ejemplo, para esta cuestión es relevante el estudio desde las neurociencias sobre el impacto de las imágenes de comida en la sociedad en relación con la obesidad Charles Spence et al., “Eating with our eyes: From visual hunger to digital satiation”, *Brain and cognition* 110 (2016): 53-63, <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2015.08.006>



puede establecer entre ciencias naturales y humanidades, en todo caso, debe ser provechoso para ambas partes. La síntesis de ciencia y filosofía en lo que atañe a la teoría del arte, probablemente pueda llevarnos a propuestas novedosas, a la revitalización de viejos problemas estéticos y al desarrollo de nuevas cuestiones (de tipo moral, político y social). En esta investigación podemos decir que, desde las ciencias evolutivas, las obras de AM son artefactos sociales psicológicamente flexibles que pueden ser asimilables de diversos modos por los cuerpos humanos debido a sus recursos enfocados en la accesibilidad.

Mecanismos innatos como las NE —que compartimos con otros animales— nos permiten asimilar psicológicamente buena parte de la retórica del AM en los medios digitales. El modo efectivo en que esa retórica pone en funcionamiento a los cuerpos, garantiza el acceso a una ficción alucinante “desnaturalizada”, una ficción que es proyección de realidad artificial. Es desnaturalizada en el sentido en que no se ha dado anteriormente en nuestra historia evolutiva: esos mecanismos evolucionados que operan en el AM no fueron diseñados para los entornos artificiales de las grandes ciudades. Las relaciones biológicas que establecemos con cuerpos sin órganos —fantasmas como Hatsune Miku— son superestímulos, y en este sentido caemos en la trampa como los patos y peces de Tinbergen. De esta manera, la neuroestética puede explicar esa imposibilidad de discernir lo hiperreal entre la ficción y lo real, justificando en qué sentido lo hiperreal es una proyección de realidad simulada, demarcando distintos sentidos de ficcionalización. Muchas partes de nuestro cerebro, como el sistema NE, no están diseñadas para distinguir estímulos reales de estímulos artificiales en el AM, a pesar de que “sabemos” que no son reales. Esto nos permite comprender y discernir entre distintos sentidos y grados de ficción en las artes.

Consideramos que la cuestión del AM tiene gran importancia en la actualidad ya que está modificando nuestros cuerpos y reconfigurando psicológicamente las sociedades, algo que una estética naturalista debería poder explicar desde su propia perspectiva. Podemos decir que las pulsiones naturales logran su satisfacción con estímulos artificiales exagerados como la comida grasosa, la pornografía, la violencia en los videojuegos o las series de televisión. Los medios de masas difunden sensibilidades, modos de sentir y estar en el mundo y probablemente moldean de una forma evolutivamente significativa nuestros cerebros. El problema filosófico que esta investigación plantea es que podemos sospechar que haya una tendencia en nuestra sociedad a la desnaturalización de la sensibilidad y de la vida, ya que buena parte de los medios de masas de nuestra



sociedad digitalizada funcionan bajo el concepto de superestímulo. Parece que se pretende abocar a la intensidad de la artificialidad, quizás como una forma de escapar y redimir las penurias de la vida, como señalaba Adorno en referencia a las industrias culturales.

El mundo del entretenimiento de masas es más que mero “entretenimiento”: ese mundo constituye una “prótesis emocional” que permite regular psicológicamente las fuerzas sociales y establecer determinadas formas de poder. Podemos decir, de forma más o menos metafórica, que se ha preferido la ficción a lo real, como en el caso de los peces y los patos de Tinbergen. Quizás estemos alejándonos de la sensibilidad de la naturaleza refugiándonos en una simulación artificial más estimulante pero falsa de la misma (sustitución ontológica de la naturaleza). Puede que tras esta tendencia a la desnaturalización exista un gran malestar cultural: una pulsión reprimida que no logra satisfacción más que en ese mundo simulado. El experimento de Tinbergen nos muestra que caer en la trampa de los superestímulos no es funcional y es poco adaptativa para las especies animales. ¿Y si también es poco adaptativa la superestimulación para la especie humana? ¿Y si esta dinámica social que tiende a la potenciación de lo hiperreal es una conducta autodestructiva? La pregunta es si debemos recuperar la naturaleza o seguir el curso de la realización de la ficción efectista e ilusoria. Esta es la cuestión política a la que lleva este primer acercamiento a la elaboración de una estética naturalista del AM, una cuestión ante la que se requiere adoptar una posición filosófica que queda abierta a futuras investigaciones.

Bibliografía

Fuentes primarias

Documentos impresos y manuscritos

- [1] Carroll, Noël. *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2002.
- [2] Dutton, Denis. *El instinto del arte: Belleza, placer y evolución humana*. Barcelona: Paidós, 2010.



Fuentes secundarias

- [3] Barrett, Deirdre. *Supernormal stimuli: How primal urges overran their evolutionary purpose*. Nueva York: W. W. Norton & Company, 2010.
- [4] Burch, Rebecca L. y Laura Johnsen. "Captain Dorito and the bombshell: Supernormal stimuli in comics and film". *Evolutionary Behavioral Sciences* 14, no. 2 (2020): 115-131. <https://doi.org/10.1037/ebs0000164>
- [5] Burguess, Anthony. *La naranja mecánica*. Barcelona: Booket, 2012.
- [6] Castello-Branco, Patrícia. "Haptic Visuality and Neurociencia". En *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*, editado por Ondřej Dadejick y Jakub Stejskal (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publisher, 2010).
- [7] Freedberg, David y Vittorio Gallese. "Motion, emotion and empathy in esthetic experience". *Trends in Cognitive Sciences* 11, no. 5 (2007): 197-203. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2007.02.003>
- [8] Gallese, Vittorio. "Mirror Neurons, Embodied Simulation, and the Neural Basis of Social Identification". *Psychoanalytic Dialogues* 19, no. 5 (2009): 519-536. <https://doi.org/10.1080/10481880903231910>
- [9] Gallese, Vittorio, Morris N. Eagle y Paolo Migone. "Entonamiento emocional: neuronas espejo y los apuntalamientos neuronales de las relaciones interpersonales". *Aperturas psicoanalíticas* 26 (2007). <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000447>
- [10] Kulka, Tomas. "El kitsch". En *El kitsch*, compilado y traducido por Paul Laindon, 9-26. Madrid: Casimiro, 2016.
- [11] Mattos, Paola. "La interfaz, la realidad y lo ilusorio. El vínculo entre el arte, el diseño y las TIC". En *Epistemología de las artes: la transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*, coordinado por Daniel-Jorge Sánchez, 172-182. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2013.
- [12] Monasterio-Astibiza, Aníbal. "Filosofía de la danza: cuerpo y expresión simbólica". *Daimon Revista Internacional de Filosofía* 37 no. 5 (2016): 295-305. <https://doi.org/10.6018/daimon/268861>
- [13] Monasterio-Astobiza, Aníbal y Jesús Ezquerro-Martínez. "El sistema de neuronas espejo y el procesamiento facial de las emociones: el caso del miedo". *Ciencia cognitiva* 7, no. 2 (2012): 34-36. <http://www.cienciacognitiva.org/?p=727>
- [14] Nadal, Marcos y Martín Skov. "Neuroesthetics". En *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*, editado por James D. Wright, 656-663. Amsterdam: Elsevier, 2015. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.56027-9>

- [15] Nadal, Marcos, Miguel-Ángel Capó, Enric Munar y Camilo-José Cela-Conde. "La evolución de la apreciación estética". *Estudios de Psicología* 30, no. 1 (2009): 14-15. <https://doi.org/10.1174/021093909787536272>
- [16] Ortega y Gasset, José. *La deshumanización del arte*. Barcelona: Austral, 2017.
- [17] Puellas-Romero, Luis. "Metamorfosis del espectador en el estado de hiperrealidad". En *Mirar al que mira*, 259-320. Madrid: Abada 2011.
- [18] Rodríguez-Ciberio, Marcelo y Sonia E. Rodríguez. "Las neuronas espejo: una génesis biológica de la complementariedad relacional". *Papeles del psicólogo* 40, no. 3 (2019): 226-232. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2900>
- [19] Spence, Charles, Katsunori Okajima, Adrian David Cheok, Olivia Petit y Charles Michel. "Eating with our eyes: From visual hunger to digital satiation". *Brain and cognition* 110 (2016): 53-63. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2015.08.006>
- [20] Tinbergen, Niko. *El estudio del instinto*. Madrid: Siglo XXI, 1981.





TRANSFO
DIVERS
RES
PI
UM
A • T
REI
CIT
D • F
DR •

VI
MELA •
OMPE •
UE • RA
A • MIR
DO • I
LANZ

Eminence