

APATÉ EN LA ESTÉTICA DEL MUNDO VIRTUAL

APATÉ IN THE AESTHETICS OF THE VIRTUAL WORLD

ALVARO MOLINA D'JESÚS¹

Recepción: 16 de agosto de 2021

Aceptación: 29 de septiembre de 2021

¹ Profesor Agregado, Universidad Nacional Experimental de Guayana (Venezuela). Doctorado en Filosofía, Escuela Internacional de Doctorado. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España), amolina426@alumno.uned.es



APATÉ EN LA ESTÉTICA DEL MUNDO VIRTUAL

APATÉ IN THE AESTHETICS OF THE VIRTUAL WORLD

Alvaro Molina D'Jesús

Palabras clave: estética modal, ontología crítica, estética digital, hermenéutica de la virtualidad

Keywords: modal aesthetics, critical ontology, digital aesthetics, hermeneutics of virtuality

RESUMEN

En el siguiente artículo se aborda una investigación de orden hermenéutico en torno a la categoría estética clásica de la Apaté, para ello se remonta al origen del término en la mitología griega y su relación con otras nociones clásicas como *Dolos* e *Illusio*. Luego, a partir de esta caracterización, se busca poner en juego el sentido profundo de la apaté entendida como ilusión, para comprender el fenómeno estético de la virtualidad digital. Para ello se engrana la función de la

ilusión en conjunto con otras categorías estéticas clásicas como *mímesis* y *poiesis*, y sus correlativos en el contexto digital, simulación y generación.

A partir de este entramado hermenéutico, se tejen un conjunto de significados interrelacionados que sirven para caracterizar y explicar el funcionamiento de la experiencia estética propia del mundo digital. Esta investigación se encuentra en diálogo y directamente relacionada con trabajos previos del au-





tor acerca de la estética del arte digital y la ontología del mundo virtual, y con

la Estética Modal de Jordi Claramonte.

ABSTRACT

The following article deals with a hermeneutical investigation of the classical aesthetic category of the *Apaté*. With this aim in mind, we investigate the origin of the term in Greek mythology and its relationship with other classical notions such as *Dolos* and *Illusio*. Based on this characterisation, the aim is to bring into play the profound meaning of *apaté*, understood as illusion, in order to understand the aesthetic phenomenon of digital virtuality. To this end, the function of illusion is contrasted with a set of other classical aesthetic categories such

as *mimesis* and *poiesis*, and their correlatives in the digital context, simulation and generation.

From this hermeneutic framework, a network of interrelated meanings is woven to characterise and explain the functioning of the aesthetic experience of the digital world.

This research is related to previous works by the author on the aesthetics of digital art and the ontology of the virtual world, as well as to the Modal Aesthetics proposed by Jordi Claramonte.

INTRODUCCIÓN

A continuación, se aborda una breve investigación de orden hermenéutico en torno al sentido de la categoría griega clásica llamada *apaté*, la cual, en su sentido original remite a una forma de ilusión que puede ser útil para comprender la fuerte atracción estética que generan los productos digitales del mundo virtual (Claramonte, 2018).

La finalidad que se persigue con esta indagación es rescatar el núcleo se-

mántico que esta noción clásica contiene, para proponer su uso como categoría filosófica de tal manera que constituya un aporte para el análisis del fenómeno estético de la virtualidad, el cual emerge a partir de las tecnologías digitales contemporáneas.

Apaté, en la mitología griega, era un espíritu femenino que escapó del ánfora de Pandora; el mito señala que era hermana de *Dolos* (el fraude y el enga-





ño). Apaté representaba una suerte de encanto seductor que operaba mediante ardid, una cualidad en ese entonces propia de la condición femenina, como se puede apreciar a partir del vínculo entre Apaté y Pandora (Πανδώρα) (Vernant, 2001, pp. 60-63). La importancia de esta relación en la tradición mitológica clásica se hace manifiesta si se toma en cuenta que Pandora fue la primera mujer según la Teogonía de Hesíodo¹ (Liñares, 2005), una criatura que acechaba con sus encantos seductores a su esposo Epimeteo (hermano de Prometeo).

Jordi Claramonte (2021) señala que la Apaté como categoría estética representa la potencia seductora que debe poseer la obra de arte, una cualidad que funciona como un ardid que permite atraer a aquel que se deja «engañar», a la ilusión de la experiencia estética. Dejarse seducir o engañar por la obra de arte, participar de la ilusión que esta es capaz de crear, es el atributo de la sensibilidad estética. La participación en esta ilusión es lo que permite ascender en la escalera de la experiencia estética, a partir de los primeros peldaños donde se puede apreciar lo que son capaces de proporcionar categorialmente la «mímesis» —como repertorio que proporciona identidad, seguridad, comunidad y anchura—, y la «poiesis» —en tanto crea-

ción novedosa, experimentación, búsqueda como elevación hacia la altura de nuevas posibilidades para la expresión artística— (Claramonte, 2021).

Entender la apaté en el arte como seducción es producto de ponerla en relación con su condición femenina cuyo principal ardid es la ilusión —deslastrada de la valoración negativa del engaño como fraude que implica dolor, un atributo propio del hermano de Apaté, Dolos—. El engaño seductor de la «apaté» se remite a una suerte de invitación al juego estético, el dejarse engañar es parte de la experiencia, sucumbir a esta invitación es un atributo de cierto modo de inteligencia con una actitud de apertura hacia la participación en la experiencia estética.

La ilusión puesta en juego con la apaté completa la idea de Claramonte sobre la experiencia del arte. Ilusión del latín «illusio - illusionis», es también una forma de engaño. De acuerdo con Pianigiani (1907), la «Ilusión» como palabra comparte raíz etimológica con el verbo latino «illudĕre» cuya raíz viene de la expresión in-ludus, que significa entrar en juego, jugar sobre cualquier cosa, bromear. Para Claramonte (2018), la apaté representa, en su sentido original, el entrar en juego en oposición a algo. De modo que la apaté, como categoría

¹ Teogonía 535-570.



estética estructural entre lo psíquico y lo cultural objetivado, se define como la capacidad de construir artefactos que, más allá de ser una imitación del mundo, o de ser una propuesta original de reordenación del mundo, se plantean como artificios que invitan a una especie de juego donde se crea una experiencia del mundo distinta al mundo cotidiano (Claramonte, Jordi, s. f.): una experiencia que alberga la promesa de ser algo mejor que la experiencia de la vida precaria

propia del mundo real instituido, como lo intuye Judith Butler (2006).

De esta manera, la experiencia estética resulta una promesa de albergue de sentido, tal como señala Gadamer (1991): una verdad distinta pero tan real, universal y válida como quizás ninguna otra; la experiencia en mundos distintos que es la participación en la experiencia de lo bello en el arte o en la realidad del mundo virtual digital telecomunicado, como lo caracteriza Cubitt (1998).

LAS CATEGORÍAS ESTÉTICAS CLÁSICAS Y LOS ESTRATOS ESTÉTICOS DEL ARTE DIGITAL

La mimesis como primera categoría en el caso de la experiencia estética de la virtualidad digital, se asocia con una categoría propia de la cultura digital, que es la emulación. Se trata de aquello que imita buscando igualar o superar lo imitado. Esta es la pretensión originaria de la máquina de cómputo universal, una realidad compleja que emerge de la unión de los estratos del *hardware* y el *software*. En el caso de la virtualidad digital, esta unión se corresponde con la conjunción de lo material y lo *logicial*. El resultado de este proceso es una suerte de emulación del soporte o materia de la creación digital, una materia con mucha potencia, debido al ancho repertorio de posibilidades que

es capaz de ofrecer para la creación y la expresión (Molina, 2021).

La categoría clásica de la *poiesis* puede ser asumida como generación, ubicada entre lo *logicial* y lo *orético*, por ello su sentido se puede enunciar como una orientación especial de la configuración del modo de ser de los diversos dispositivos que integran el soporte-materia de lo virtual que es la máquina de cómputo (Molina, 2021). Entre estos dos estratos, la *poiesis* en tanto generación, permite la conformación de objetos virtuales con función estética, anteriormente imposible. El producto de estos procesos de conformación de objetos digitales es la integración de diversos géneros artísticos previos como el *trans-*



media art (Gambarato, 2013), y también la creación de nuevos géneros propios de este ámbito digital como es el arte generativo, cuyas obras se desarrollan y se recrean en la medida que los espectadores participan de ellas en la actividad generadora-creadora.

La *apaté*, en el paisaje del arte digital, ubicada entre el estrato de lo orécitico y lo virtual, se puede asociar con otra categoría propia de la cultura digital: «la simulación». La *apaté* como simulación, en la estética del mundo virtual digital, se debe entender como la acción de producir artefactos simbólicos a partir de objetos digitales dotados de múltiples componentes orientados a construir una realidad alternativa, imágenes, sonidos, percepciones de diversa índole. Incluso, con la introducción de las tecnologías cognitivas (inteligencia artificial), se trata de la ilusión producto de comportamientos artificiales, generados por agentes virtuales, inexistentes en el mundo material, y que son propios de la fábrica del mundo virtual, por lo que están destinados a construir, a través de

su percepción, entornos pregnantes de sentido, generadores de experiencias, de ilusiones, que delimitan reglas novedosas y distintas a las del mundo real. Se trata de la construcción de un universo de objetos alternativos, virtuales, capaces de generar respuestas tan reales en el individuo como las de la experiencia de la vida. En suma se trata de una nueva forma de vida, la experiencia de la vida en el mundo virtual, la vida 2.0 (Astorga & Molina, 2007).

La experiencia de la vida en el mundo virtual es siempre una ilusión, entendida como la promesa de un mundo distinto, de una experiencia real, pero alternativa. La humanidad ha llegado al punto de experimentar un desarrollo de la vida virtual en donde el trabajo, la política, las finanzas, las relaciones interpersonales, incluso de orden afectivo, han llegado a desarrollarse exclusivamente en el mundo virtual, surgiendo en un principio como mimesis del mundo material, pero alcanzando nuevas fronteras y posibilidades de acción distintas a las del mundo real.

SIMULACIÓN Y APATÉ EN EL ARTE DIGITAL

La simulación permite adoptar una nueva identidad (Baudrillard et al., 2005), permite la comunicación en tiempo real obviando la ubicación geográfica

y espacial de las personas, permite el trabajo de forma colaborativa entre personas que se encuentran a kilómetros de distancia; permite que un cirujano pueda



ejecutar una operación en un continente con el paciente ubicado en otro distinto. La simulación del mundo virtual permite transar operaciones económicas con dinero electrónico, incluso con una forma de dinero que no lo es, al menos no tiene su correlativo material, o su respaldo, en el mundo real. Se trata de las criptomonedas, un activo que no es emitido por los bancos nacionales, pero que permite ahorrar, comprar y determinar el valor de otros bienes, con lo que se convierte de facto en moneda de curso, si no legal, al menos convencional.

Ahora bien, la simulación en el caso de la estética digital del mundo virtual es el soporte para la creación de un doble artificio, de una doble ilusión, el objeto digital con función estética es ilusión en tanto objeto virtual, e ilusión en tanto experiencia estética. Como señala Hartmann, el misterio de lo estético se halla en el juego que es la ilusión de un aparecer de algo que de cierto modo es irreal y al mismo tiempo existe (Hartmann, 1977).

La simulación en la estética digital es la transformación que ocurre de un

fenómeno que se inicia entre los estratos de lo material y lo logicial, y escala hacia lo órético, para permitir transformar la experiencia estética en la ilusión de un aparecer que es tan virtual como real a partir de esta orientación sensorial especial (Molina D'Jesús, 2021).

Los dominios categoriales que determinan el estrato órético son percepción, orientación, volición, interacción, reacción (Molina D'Jesús, 2021). Atendiendo la definición de Wukmir (1973) sobre la orexis, entendida como un amplio proceso que se inicia en la recepción-percepción del estímulo estético por parte del organismo, la reacción-configuración que esta suscita en la consciencia y en consecuencia en el resto del individuo, y la orientación voluntaria hacia un determinado comportamiento que esta genera. En la experiencia estética del arte digital, la sintonía entre el objeto estético y el espectador se genera a través de la interacción, retroalimentación y reconfiguración generativa que nutren la experiencia sensitiva de manera permanente generando procesos de «participación» en la generación de la obra por parte del espectador.

CONCLUSIONES

Los dominios categoriales que determinan lo virtual son lo narrativo, lo significativo, lo común, el sentido comu-

nicativo, el sentido comunitario, el sentido de comunión, el reconocimiento societario.



Las narraciones que se generan a partir de la interacción entre el entramado de redes de máquinas virtuales y los hombres, generan sentido a partir de la integración en redes societarias que conforman comunidades, con un *sensus communis*, que orienta la acción hacia el bien común y hacia el reconomiento del Otro distinto, ese reclamo que rescata Judith Butler (2006) de la construcción de sentido de humanidad hecha por Levinas (2006).

La experiencia estética virtual es la construcción de un sentido de humanidad, de comunión con todos, a partir de la posibilidad de ser para el otro ajena a la vida cotidiana en el mundo material: un ser para el otro construido a partir de intereses y narraciones comunes.

La apaté interviene como la construcción de artificios de simulación que generan la ilusión de la participación estética en algo tan verdadero como el mundo conocido, pero distinto a la vez, un nuevo mundo, un mundo virtual. Este es el resultado de la articulación entre el estrato oréctico del arte digital, que a partir de la percepción de estímulos generados artificialmente por la máquina universal y la disposición que estos generan, causan una forma de orientación de la voluntad hacia la apertura a nuevos sentidos.

La disposición de la percepción que propicia el mundo virtual genera nuevas significaciones asignadas a las

narrativas que surgen producto de las interacciones tanto humanas, como artificiales, donde se genera este modo de ilusión entendido como la puesta en juego con el otro y para el otro, contra una realidad que es precaria en un mundo que es desilusión. La experiencia estética en el mundo virtual es la ilusión de esa promesa de verdad y el albergue de sentido de la que hablaba Gadamer (1991): una esperanza para el hombre enfrentándose a la desilusión del mundo real que es una suerte de chapuza, como lo caracteriza Claramonte (2021).

Los valores categoriales que determinan la sintonía y participación entre la consciencia que percibe esta ilusión en la obra, son los asociados con los estratos de lo oréctico y lo virtual (Molina D' Jesús, 2020). Las obras en las que predominan estos estratos, y donde existe una efectiva emulación que propicia ilusión, son aquellas en las que el juego de estimulación sensorial es potente, tanto que genera reacciones y predispone a la consciencia hacia la correcta orientación para percibir el sentido que se busca construir en lo virtual. Se trata de experiencias estéticas en las que se encuentran muy bien tramados el estímulo, las interacciones, la participación y la transformación que produce en la consciencia el objeto estético, con el sentido, la narrativa y la construcción de una experiencia en la que se participa del otro a partir de la obra.



La idea de la recreación de un diálogo que se puede considerar como virtual y que, sin embargo, sirve para construir comunidad y sentido común, es el paisaje del mundo virtual en donde se percibe particular sensibilidad por la ilusión que construyen las redes sociales, las comunidades virtuales, la participación y el trabajo colaborativo. Todas estas experiencias posibilitan la

percepción estética a partir de las narrativas hipertextuales construidas de forma colectiva, experiencias colaborativas que propician la participación en un diálogo colectivo y abierto, a través del cual se logra conectar la producción de artefactos culturales con la sensibilidad propia de este tipo de inteligencia donde se valora la ilusión del mundo virtual.



REFERENCIAS

- Astorga, L., & Molina D' Jesús, A. (2007). Aproximación a una teoría estética sobre el uso de tecnologías cognitivas en arte cibernético. *Kaleidoscopio*, 4(7), 83-89.
- Baudrillard, J., Vicens, A., & Rovira, P. (2005). *Cultura y simulacro*. Kairós Barcelona.
- Butler, J. (2006). *Vida precaria: El poder del duelo y la violencia* (Vol. 57). Paidós.
- Claramonte Arrufat, J. (2018, diciembre 20). *Las categorías clásicas de lo estético: Mimesis, poesis, apate, catarsis*. II Jornadas de Filosofía y Política, Madrid. <https://canal.uned.es/video/5c1c8d6fb-1111f21358b4567>
- Claramonte Arrufat, J. (2021). *Estética Modal. Libro segundo*. Tecnos.
- Claramonte Arrufat, J. (s. f.). *Ilusion—YouTube*. Recuperado 28 de marzo de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=tphr8tzBVB4>
- Cubitt, S. (1998). *Digital aesthetics*. Sage.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta* (R. Argullol, Trad.; Vol. 15). Paidós.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1(1), 80-100.
- Hartmann, N. (1977). *Estética*. UNAM.
- Levinas, E. (2006). *Totalidad e infinito*. Sígueme.
- Liñares, L. (2005). *Hesíodo Teogonía, Trabajos y Días. Edición bilingüe*. Buenos Aires: Losada.
- Molina D' Jesús, A. (2020). Fundamentación ontológica de la estética del arte digital. *Protrepis. Revista de Filosofía*, 19, 95-112.
- Molina D' Jesús, A. (2021). Estratos y categorías estéticas del arte digital. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, 9, 139-158.
- Molina D' Jesús Álvaro. (2021, julio 12). Fundamentación ontológica del mundo virtual a partir de la filosofía de Nicolai Hartmann. *Sophia Colección de Filosofía de la Educación*, 31, 237-263.
- Pianigiani, O. (1907). *Vocabolario etimologico della lingua italiana* (Vol. 1). Albrighi, Segati e C.
- Vernant, J. P. (2001). *Mito y pensamiento en la Grecia antigua*. Ariel,.
- Wukmir, V. J. (1973). Esquema general de la teoría oréctica del comportamiento. *CONVIVIUM*, 39, 51-62.

