



Certum est quia impossibile est. Del hiperrealismo de José Manuel Cajal

Certum est quia impossibile est. From Hyperrealism of José Manuel Cajal

 **Leopoldo Tillería Aqueveque**
Universidad Bernardo O'Higgins, Chile
leopoldotilleria@gmail.com

Cómo citar:
Tillería Aqueveque, L.
(2025). *Certum est quia impossibile est*. Del hiperrealismo de José Manuel Cajal. *Pucara*, 1(36).
<https://doi.org/10.18537/puc.36.01.06>

Resumen

Se confronta el hiperrealismo del pintor español contemporáneo José Manuel Cajal con la *teoría* de la seducción de Jean Baudrillard, a partir del análisis de dos de sus pinturas, *Rembrandtplein* y *Russells Square*. Utilizando el método de caso único, se concluye que *Rembrandtplein* muestra con cierta patencia la ilusión de la seducción. Y esto, porque el óleo parece extinguir su *logos*, fruto precisamente de su perfección mimética. En *Russells Square*, en cambio, al espectador no le queda más remedio que reconocer una mimesis 0, es decir, una fascinación primitiva del juego, como si se tratara, por ejemplo, del *Juego del calamar*.

Abstract

The hyperrealism of the contemporary Spanish painter José Manuel Cajal is confronted with Jean Baudrillard's *theory* of seduction, based on the analysis of two of his paintings, *Rembrandtplein* and *Russells Square*. Using the single case method, it is concluded that *Rembrandtplein* shows the illusion of seduction with some patience. And this, because the oil seems to extinguish its *logos*, the result precisely of its mimetic perfection. In *Russells Square*, on the other hand, the viewer has no choice but to recognize a 0 mimesis, that is, a primitive fascination with the game, as if it were, for example, the *Squid game*.

Recibido: 03/04/2025
Aprobado: 21/04/2025
Publicado: 13/06/2025

Palabras clave: hiperrealismo, ilusión, José Manuel Cajal, juego, seducción

Keywords: hyperrealism, illusion, José Manuel Cajal, game, seduction

Introducción

Los tiempos actuales, afirma Sloterdijk (2020), son los tiempos del crepúsculo de la obra. Más aún, son los de la autoridad de la nueva *Belle Époque*, bajo cuya influencia “la obra permanece plegada, enrollada en sí misma, envuelta en sí misma, como si estuviera cerrada. Su día de exhibición y despliegue no es hoy, tal vez ya no lo sea, tal vez no lo sea aún” (Sloterdijk, 2020, p. 350). Como es su costumbre, el filósofo de Karlsruhe imprime su crítica casi quirúrgicamente, en este caso, sobre el arte de museo o, si se quiere, sobre el concepto de exhibición. Pero no es ese arte –o por lo menos no el entorno museístico de la obra- el marco en el que nace nuestro ensayo.

El trabajo aborda la pintura del artista español José Manuel Cajal, fiel representante del hiperrealismo contemporáneo. Para hacerlo, no ha sido necesario comulgar con Sloterdijk (2020) en cuanto a su perspectiva estética de la exposición. Así, se ha accedido a la obra de Cajal sin necesidad de compartir con el germano la idea de que “el ingreso en una colección supone para las cosas el viaje a Hades, donde se reúnen en sórdidos sótanos con otras famosas y anónimas para habitar entre sombras por toda la eternidad” (Sloterdijk, 2020, p. 304).

En plena post-posmodernidad (Alfaro, 2014), hay múltiples sitios de internet donde se puede apreciar la obra del artista español, partiendo por sus propias redes sociales, y eso, sin contar los numerosos lugares donde Cajal ha exhibido y continúa exhibiendo sus colecciones¹. De este modo, analizaremos dos obras del maestro español, recurriendo para ello, como una especie de encuadre epistémico, a la *teoría* de la seducción del filósofo y sociólogo francés Jean Baudrillard, expuesta en su texto *De la seducción*, de 1979.

¹ El pintor madrileño ha participado, entre otras, en las siguientes exposiciones: 2024: “Urbes, paisajes contemporáneos”, Museo MEAM, Barcelona. 2011: “Algo más que realismo... V”, Galería artelibre, Zaragoza. 2010: “Algo más que realismo... IV”, Galería artelibre, Zaragoza / Galería Sokoa, Madrid. 2009: The Little Gallery, St. Emilion, France / Galería Granada Capital, Granada / Sammer Gallery, Puerto Banús. 2008: Petley Fine Art Gallery, Mayfair, London / Galería Cuadro, Dubai. 2007: Sammer Gallery, Puerto Banús. 2006: Feria Internacional de Arte contemporáneo Marb-Art, Marbella / Centro Cultural de Sax / Centro Cultural de Petrer / CEU de San Pablo, Elche / Museo del Calzado, Elda / Puro Arte, Vigo / Holland Fair Art, La Haya / Alcalá Feria de Valladolid. 2005: Lineart, Gante / Galería Ra del Rey, Madrid / Casa de cultura de Moratalaz, Madrid (Just ART-e, s.f.).

El objetivo del ensayo es corroborar la tesis de que la obra de José Manuel Cajal puede ser entendida como una pintura que satisface técnica, ontológica o estéticamente algunas de las condiciones de la seducción sugeridas por el filósofo galo. Para ello, el escrito se organiza en siete secciones: introducción, el ser de la seducción, metodología, *Rembrandtplein*, *Russells Square*, conclusiones y referencias bibliográficas.

El ser de la seducción

La idea de la seducción en Baudrillard (2000) designa una manera de interpretación de la sociedad post-posmoderna mediante una nueva ontología en la era de la simulación. Como él mismo lo señala, “la seducción nunca es del orden de la naturaleza, sino del artificio – nunca del orden de la energía sino del signo y del ritual” (Baudrillard, 2000, p. 9). Lo curioso, lo heterodoxo o lo decididamente esotérico, es que la seducción rechaza cualquier imagen del ser. Si hubiera que decirlo de otra forma, diríamos que la seducción forma parte de una subrepticia ontología negativa, del último bastión interpretativo de la tar-do-modernidad, cuya última acción fue dispararle en la nuca al sujeto.

Por lo mismo, constituye el desencanto de todas las ontologías sacramentadas por la tradición, la clave que hace posible desenmascarar las verdades apodícticas de la historia del ser: la realidad, la producción, la estructura falocrática, la dualidad sujeto-objeto, el sentido. De la revisión de la teoría, surgen dos dimensiones en que la seducción parece mimetizarse en plena era de la imagen, de la hiperpornografía y del espejismo ideal del sujeto. Tales modos son los siguientes:

1º. La ilusión de la seducción. Pareciera ser esta su dimensión fundamental. ¿De qué otra forma, si no es por medio de una suerte de ilusionismo o prestidigitación ontológica, podría la seducción sorprendernos y hacernos con ella reversibles (inclusive, echándose el tiempo al bolsillo)?

El ícono de esta simulación de la seducción es el *trompe-l'oeil*², más falso que lo falso, en cuanto

² El *trompe-l'oeil* es una técnica pictórica que busca engañar a la vista mediante efectos ópticos de tercera dimensión, que se obtienen a través de cambios de perspectiva, tamaño o sombreado, logrando un efecto de realismo y cierta confusión óptica a la vez (ELLE, 2018). Para Meléndez-Páez (1989), en cambio, el recurso del *trompe l'oeil* supondría una transgresión, que puede ser momentánea o permanente. Si la transgre-

secreto de la apariencia. Como objeto proveniente de una metafísica del arte, el *trompe-l'oeil* se muestra como una mezcla perfecta entre ornamento y orla, entre marco y fondo del cuadro, entre su adentro y su afuera, como su borde exacto:

No hay fábula, no hay relato, no hay composición. No hay escenario, no hay teatro, no hay acción. El *trompe-l'oeil* olvida todo eso y lo rodea con la figuración menor de objetos cualesquiera. Éstos figuran en las grandes composiciones del momento, pero aquí figuran solos, han eliminado el discurso de la pintura – a la vez ya no “figuran”, ya no son objetos, y ya no son cualquiera. (Baudrillard, 2000, p. 61)

La ilusión de la seducción no es más pero tampoco menos que un remedo de la tercera dimensión, una especie de burla sobre el efecto de lo real o, paradójica y mágicamente, una abolición completa de lo real mediante el mismo exceso de apariencias de lo real.

2°. El juego de la seducción. Probablemente este sea el modo más cautivante de la seducción, en el sentido de que se tratará de un juego ante todo serio y cuyo azar parece flotar sobre el principio de no aleatoriedad. Como en una distribución agonística, el juego de la seducción se enfrenta a la ley de la producción, persiguiendo como botín nada menos que a la regla.

Así que este juego no se basa ni en el principio del placer ni en el principio de realidad: se basa en el retorno de la regla. Y esta regla es cualquier cosa menos un código de administración de la diversión, de ludopatías o de algo que se le parezca. Responde simplemente a una lógica distinta, artificial e iniciática, donde son abolidas las determinaciones naturales de la vida y de la muerte (Baudrillard, 2000, p. 127).

El juego del calamar [*Squid Game*], la serie de Hwang Dong-hyuk que se hizo popular en Netflix en 2021, refleja *in toto* la inmanencia de esta regla de la seducción. En efecto, al igual que en el juego de

la seducción, en *El juego del calamar* los miembros no están separados, son instituidos de pronto en una relación dual y agonística, nunca individualizados. Parafraseando a Baudrillard (2000), se diría que, en ambos juegos, en el de la seducción y en el del calamar, la regla no necesita para funcionar ninguna estructura o superestructura formal, moral o psicológica. Precisamente porque es arbitraria, infundada y sin referencias, no necesita consenso, ni una voluntad o una verdad del grupo.

Arbeláez-Campillo et al. (2021) hacen un comentario bastante lúcido respecto a la inexistencia, en el juego de Netflix, de un mínimo fondo ético:

El Juego del Calamar es una herramienta de selección natural al impulsar a su máxima expresión las habilidades y destrezas de cada persona que participa en el juego para sobrevivir y avanzar a la próxima ronda, en una dinámica en la cual no hay cabida para consideraciones éticas ni, mucho menos, para el resguardo de la dignidad de la persona humana. (p. 315)

Metodología

Por las características del ensayo, se ha seleccionado el método de caso único (Stake, 2007; Canta & Quesada, 2021), correspondiendo éste al pintor español contemporáneo José Manuel Cajal³. La muestra consiste en dos de sus obras técnicamente disponibles en internet: *Rembrandtplein* y *Russells Square*. Ambas fueron escogidas mediante un muestreo teórico (Martínez-Salgado, 2012; Barrios, 2015; de la Espriella & Gómez Restrepo, 2020; Vegas, 2016).

Rembrandtplein

En un estilo completamente hiperrealista, *Rembrandtplein* (ver Figura 1) nos proporciona una perspectiva de esta plaza de Amsterdam denominada así en honor al célebre pintor holandés, Rembrandt van Rijn, quien vivió en las cercanías del lugar entre 1639 y 1656.

El trazo de Cajal muestra, aunque sólo sea uno de sus ángulos, en lo que se ha querido convertir la capital de los Países Bajos: una heterogeneidad de

sión es permanente es también definitiva. Más exactamente, tendría que ver con una transgresión de niveles narrativos, cuya consecuencia directa sería una transgresión o imposibilidad ontológica; o, más bien, el *trompe l'oeil* sería un recurso cuya función estaría en ‘deliberately misleading the reader into regarding an embedded, secondary world as the primary, diegetic world’. Con frecuencia, esta segunda realidad embutida es tan “real” que se confunde con la realidad inmediatamente superior, o inferior, dependiendo del caso.

³ Cumpliendo con el protocolo ético de toda investigación, el autor de este ensayo cuenta con la autorización por escrito (vía correo electrónico) del artista José Manuel Cajal para el uso en este trabajo de las imágenes digitales de sus pinturas.

lugares (iglesias, casino, pizzería y cafetería), objetos (tranvía, árboles, publicidad, bicicletas, motocicletas, faroles, basurero, megáfonos en lo alto de un poste cilíndrico, sillas, mesas, un toldo plegado y la punta de un banco de la plaza), múltiples direcciones (virtualmente un laberinto de calles, según el característico diseño de la metrópoli) y personas caminando, sentadas o desplazándose en bicicleta. Una vista común del Amsterdam real.

Sin embargo, por sobre la microscopía de los detalles pincelados por el artista, o por sobre la composición urbanística general de la ciudad donde vivió Rembrandt, la pintura debe ser confrontada con la idea de seducción, y, en virtud de ello, corroborarse (o no) la tesis de que se trataría de un arte de la seducción. Mas aquí surge un inconveniente. Baudrillard (2000) ha señalado que la única expresión artística “digna” de la seducción es el *trompe-l’œil*, poseedor de una “falsedad” casi inverosímil. Quisiéramos, acá, distanciarnos de un posible dogmatismo pro-baudrillardiano y sostener que la pintura hiperrealista de Cajal, para el caso, *Rembrandtplein*, también es un arte que nos seduce, incluso a costa de despojar al *trompe-l’œil* de su exclusividad en las artes del seducir.

Al tomar contacto visual con *Rembrandtplein* –lo que podríamos tildar de un desapercibido acto de prestidigitación–, es casi ineludible hacernos alguna de estas preguntas: ¿es una fotografía de la plaza? ¿Se trata de arte digital? ¿Qué tecnología, es más, qué tipo de inteligencia artificial, si es que es una pintura, utilizó el artista para componer la obra? O, ya al borde del encantamiento, ¿es realmente una pintura?

La respuesta, para poder afirmar que *Rembrandtplein* llega a seducirnos, o bien, para ser seducidos por el óleo aun sin siquiera darnos cuenta, se conjuga paradójicamente con la justificación que el propio Baudrillard (2000) da para sostener la calidad de ícono del *trompe-l’œil*: “Éstos figuran en las grandes composiciones del momento, pero aquí figuran solos, han eliminado el discurso de la pintura – a la vez ya no “figuran”, ya no son objetos, y ya no son cualquiera”.

Queda entonces por concluir que el *trompe-l’œil*, tan en el borde entre la ficción y la realidad, entre el adentro y el afuera del cuadro, es un ícono de la ilusión de la seducción esencialmente porque le ha quitado al arte el *logos* de la obra. Pero, estando de acuerdo con el filósofo en esta, como quien dice, disección ontológica del arte, no podemos sino estar al mismo tiempo convencidos de que lo que

exhibe *Rembrandtplein* es justamente una carencia de *logos*. Es decir, la ilusión que provoca *Rembrandtplein* con la disposición detallada de los objetos y las personas, su perfección mimética⁴ respecto del paisaje “verdadero” de la plaza de Amsterdam, y sobre todo la sensación de que verosímelmente se está ante la mismísima Rembrandtplein, hace que en la práctica todo discurso específico desaparezca, se haga innecesario o, por lo menos, se escabulla.

En *El dedo de Diógenes*, el filósofo chileno Pablo Oyarzún (1996) observa, a guisa de la explicación de una segunda anécdota de Diógenes de Sínope referente a su crítica al concepto de poder:

Si la anterior hacía que la ironía pivotase sobre la correlación de lo literal y lo figurado –que amarra hambre de comida y ambición de poder– sacando provecho del pasaje –el viaje– que queda abierto entre los dos, ésta pareciera empedernirse en el hiato que separa sentidos figurados de literales, nombre propio de eufemismo, generalidad de contexto y especificidad. (p. 281)

Pues bien, al parecer lo que ocurre en la contemplación del cuadro de José Manuel Cajal es lo contrario a lo que dice el pasaje citado. Y es lo contrario –se deduce– porque se trata de contextos y direcciones distintas. No obstante, lo relevante es la analogía que podemos hacer con la ilusión de *Rembrandtplein*. En el óleo del madrileño, lo literal y lo figurado coinciden hasta hacer desaparecer su diferencia. Los objetos de la obra, sin embargo, no desaparecen; de hecho, los podemos identificar con lujo de detalles. Lo que desaparece es el posible hiato entre los sentidos figurado y literal de la conformación de la plaza y su entorno.

Curiosamente, la coincidencia con el corolario de Baudrillard (2000) es perfecta. Nadie podría negar –lejos de toda ortodoxia o heterodoxia– que la seducción que nos envuelve en la pintura de Cajal se ha transformado, sin que nos hayamos dado cuenta, en “una abolición completa de lo real por medio del mismo exceso de apariencias de lo real”.

⁴ La mimesis es descrita por Aristóteles en las primeras páginas de su *Poética*, donde la define como imitación o simulación, significado que es el que mayormente ha adoptado la tradición, particularmente la estética y la retórica.

Figura 1. *Rembrandtplein*



Rembrandtplein [Pintura], por José Manuel Cajal, óleo sobre tabla, 79 x 125 cm. (Cajal, 2018).

Russells Square

Russells Square (ver Figura 2), a su vez, expone uno de los costados de la Plaza Russells, en pleno barrio de Bloomsbury de Londres. Coincidentemente, su centro es una de las calles que rodean la plaza y cuyo punto de fuga se pierde en lo que se divisa como una nueva aglomeración de árboles. La composición muestra el lugar un día cualquiera de la capital inglesa, y, cruzando la calle, el perfil del Hotel Russell con su inconfundible estilo victoriano. Al fondo, siguiendo esta misma avenida, varios edificios llevan las líneas de la perspectiva hasta el infinito.

¿Cómo conciliar la posibilidad de maniobra del juego de la seducción con *Russells Square*, si es que esto es posible?

La clave pareciera disimularse en el principio básico del hiperrealismo⁵, aquel consistente en pretender

lograr una determinada forma de mimesis. Ahora, si nos retrotraemos a la comprensión originaria del concepto (pudiéramos decir, pre-aristotélica), tenemos que la mimesis mágica “puede causar estragos en la mente de aquellos que no tienen como contraveneno el conocimiento de su verdadera índole” (Gutiérrez, 2016, p. 103).

¿Y cuál es esta “verdadera índole” que causaría tales estragos en aquellos que, de cara a la acción mimética, no poseen ese valioso antídoto? La respuesta es simple: “su carácter aparente, la simulación, la imitación, la representación, el como si, pero no el ser” (Gutiérrez, 2016, p. 103). Si seguimos este argumento, el juego que propone *Russells Square* es precisamente un contra-juego o, como lo acota Baudrillard (2000), un juego serio, cuya esfera no es finita ni infinita –transfinita, quizás-, y que tiene su curvatura propia y finita para resistir al infinito del espacio analítico.

Mas en el hiperrealismo de *Russells Square* es imposible acceder a la respuesta que sugiere

⁵ El hiperrealismo puede entenderse como un movimiento pictórico surgido a mediados de la década del 60 y principios de la del 70, donde el artista hace gala de su gran virtuosismo, en el detalle minucioso de la pincelada, precisa y concreta, y el que habitualmente está inspirado por la fotografía (Gaceta, 2020).

Gutiérrez (2016). Así, el carácter aparente o simulado de la acción mimética, que hipotéticamente reflejaría el óleo del español, no se percibe porque sencillamente no existe, por lo menos no dentro del espacio analítico que pergeña Baudrillard (2000). El espectador contempla el cuadro de Cajal como queriendo comparar una supuesta realidad fotográfica con la realidad pictórica que tiene ante sí. Y aunque, por lo general, no cuenta con la fotografía original para apreciar la obra, se halla con una suerte de mimesis 0, con la genuina fascinación del juego, con la pasión cristalina que borra la huella y la memoria, que hace perder el sentido (Baudrillard, 2000). La radicalidad de la visión de *Russells Square* es tal que quien la ve, en mitad de este juego de *agón* (artista versus espectador), tiene como única salida la de seguir la regla del juego. Y ésta no es otra que la de aceptar la conversión del cuadro en la propia realidad.

De esta laya, cuando vemos venir el bus en tonos rojo y amarillo, o cuando nos conmovemos con el negro del clásico y elegante taxi londinense, o cuando vemos las banderas del Hotel Russell flotando en su frontis, o, más aún, cuando advertimos que el primer plano de la obra está formado por barreras de fierro negras, cuyas “cabezas de columna” espejean con su brillo el entorno flemático de *Russells Square*, caemos en la cuenta de que la pintura de Cajal nos ha llevado a consentir, casi irracionalmente, una lógica iniciática donde han quedado abolidas las determinaciones de la física y la metafísica.

En la novela histórica *La máquina de ajedrez*, de 2007, Robert Löhr presenta a un Wolfgang von Kempelen, consejero de la corte de Viena, paseándose por toda Europa con una máquina de ajedrez que consistía nada menos que en un autómata caracterizado como turco, y que, contra toda lógica posible (ajedrecística o no), ganaba todas las partidas y a cada experto jugador que tuviera la osadía de desafiarlo. Relata Löhr (2007):

Aparecieron en Alemania, Francia e Inglaterra diversos artículos que describían el juego del autómata y trataban de encontrarle explicación. Johann Philipp Ostertag argumentó que sobre el turco actuaban fuerzas sobrenaturales. Carl Friedrich Hindenburg y Johann Jacob Ebert excluyeron la metafísica como fuerza impulsora, pero creían que el turco era un auténtico autómata: decían que el androide estaba dirigido por medio de corrientes eléctricas o magnéticas. (p. 405)

Sin embargo, la realidad era otra:

A la izquierda de Tibor [el enano experto en el juego del ajedrez contratado por von Kempelen]⁶, en el lugar donde se sentaba el androide, había una tabla en la pared. Kempelen soltó una fijación, y la tabla cayó hacia abajo sobre la falda de Tibor. A través de la abertura [...], Tibor podía ver el interior del hombre de madera. Kempelen desplazó una vara de latón hacia el exterior del vientre del androide hasta situarla sobre la tabla que Tibor tenía en la falda y la movió varias veces. Al mismo tiempo se movió la mano izquierda del turco. (Löhr, 2007, p. 37)

¿Qué queremos decir con esto? Que el hiperrealismo de *Russells Square* administra agonalmente un juego de mimesis 0 en el que el azar –al igual que Tibor, el enano ajedrecista– se recorta en el principio de no aleatoriedad. En otras palabras, en un ritual de obligación.

Una última cosa. Viendo *Russells Square* de pronto olvidamos la realidad de Russells Square. Es como si la plaza de Londres se invaginara en el cuadro de Cajal, y viviera, en una especie de ritual, a través de sus objetos, brillos y colores.

Conclusiones

¿Qué se ha argumentado hasta acá? O, mejor dicho, ¿los argumentos son suficientes para confirmar la tesis que da vida a nuestro ensayo? Se pretendía demostrar que la obra pictórica de José Manuel Cajal satisfacía técnica, ontológica o estéticamente algunas de las condiciones de la seducción baudrillardiana.

Respondiendo directamente a la segunda pregunta, resulta palmario que *Rembrandtplein*, una vez contrastada su interioridad estética con la *teoría* del francés, parece satisfacer la condición de expresar con cierta patencia la ilusión del seducir. En efecto, el óleo se confunde con la ilusión de Baudrillard (2000), porque ésta ha extinguido el *logos* de la obra, cuestión que, como se dijo, y en desmedro de la exclusividad del *trompe-l'œil*, tiene que ver con la pureza del hiperrealismo de Cajal y con su perfección mimética. Extinción del *logos* es desaparición de todo discurso particular centrado en algún objeto. Dicho en la nomenclatura del filósofo: supresión de la distancia entre lo real y lo aparente.

⁶ Los corchetes son nuestros.

Figura 2. *Russells Square*



Russells Square [Pintura], por José Manuel Cajal, óleo sobre tabla, 114 x 86 cm.(Cajal, 2008).

Rembrandtplein y *Rembrandtplein* son, pues, indiscernibles en términos de su configuración estética. O, lo que es igual, los sentidos figurado y literal tanto de la obra como de la plaza son, técnica y lógicamente, indiferenciables.

En relación a *Russells Square*, se produce, una vez puesta a prueba la *teoría* del seducir, una suerte de segregación a favor del juego de la verdad excluyente. Al igual como el hiperrealismo provocaba en *Rembrandtplein* una indiferencia metafísica entre el sentido literal y el sentido figurado de la obra o de la plaza, así mismo el observador se planta frente a *Russells Square* y no tiene más remedio que reconocer una mimesis 0, vale decir, una fascinación primitiva del juego, un juego de *agón*, como *El juego del calamar*, que lo que hace, a la postre, es hacer desaparecer el sentido.

Si aceptamos que la seducción inaugura una forma de circulación secreta y ritual, una especie de práctica iniciática que sólo obedece a sus propias reglas del juego, deberíamos, como si estuviésemos frente al turco de von Kempelen, aceptar lo que nos tocó por realidad y seguir, casi sin discernimiento, la regla del juego. Y esta regla, nunca necesita enunciarse, más aún: *no debe enunciarse nunca*.

Después de todo, tal regla es un enigma, un secreto, tal vez; así que mal podríamos balbucearla. ¿O sí?

... *Jugaremos, muévete Luz Verde: [...]*
jugador 324: eliminado.

Nota

Esta expresión, atribuida al autor paleocristiano Tertuliano (c. 160-220), y que puede traducirse como “es cierto porque es imposible”, también es conocida como el argumento del absurdo. Sin embargo, hay que examinarla con sumo cuidado, tal como lo hicieron Aristóteles y múltiples intérpretes a lo largo de la historia. Dentro de todo, adherimos acá a la versión que señala que, más que ser una idea original de Tertuliano, parece ser una adaptación a su interpretación del cristianismo temprano de la célebre frase de Aristóteles presentada en su *Poética*, a propósito de lo verosímil: “pues es verosímil que también sucedan muchas cosas contra lo verosímil” (*Poética* 1456a 23). La justificación del latinismo de Tertuliano en el título de este ensayo, tiene que ver precisamente con la perfección mimética del hiperrealis-

mo de Cajal, con que es prácticamente inverosímil concebir que sus óleos sean ciertos, y no la propia realidad o una fotografía de ésta.

Conflicto de intereses: El autor declara no tener conflictos de intereses.

© **Derechos de autor:** Leopoldo Tillería Aqueveque, 2025.

© **Derechos de autor de la edición:** *Pucara*, 2025.