

Entre cavernas

De Platón al cerebro, pasando por Internet

Javier Echeverría

Entre cavernas

De Platón al cerebro, pasando por Internet



COLECCIÓN HUMANIDADES N.º 5

Entre cavernas. De Platón al cerebro, pasando por Internet

1.ª edición, Madrid, Triacastela, 2013

© Texto: Javier Echeverría

© Edición: Editorial Triacastela, 2013

Guzmán el Bueno, 27 - 1.º Dcha.

28015 Madrid

editorial@triacastela.com

www.triacastela.com

ISBN:

Deposito legal:

Impresión:

Sumario

1. La caverna de Platón	11
2. Cavernas literarias: el Quijote	31
3. Supervivencia e inmortalidad	49
4. Pluralidad de mundos	65
5. Tecnocavernas	85
6. Las tres cavernas	103
7. La caverna sensorial	115
8. Las cavernas mentales	137
9. Cavernas sociales	161
Epílogo	185

A Víctor Gómez Pin,
con quien hice filosofía

1

La caverna de Platón

Alegoría de los seres humanos

En el diálogo *La República*, Platón propuso su célebre alegoría de la caverna. Representaba el estado de los seres humanos cuando no han recibido educación para la ciudadanía. El relato empieza así:

Imagina una especie de cavernosa vivienda subterránea provista de una larga entrada, abierta a la luz, que se extiende a lo ancho de toda la caverna, y unos hombres que están en ella desde niños, atados por las piernas y el cuello, de modo que tengan que estarse quietos y mirar únicamente hacia adelante, pues las ligaduras les impiden volver la cabeza; detrás de ellos, la luz de un fuego que arde algo lejos y en plano superior, y entre el fuego y los encadenados, un camino situado en alto, a lo largo del cual suponte que ha sido construido un tabiquillo parecido a las mamparas que se alzan entre los titiriteros y el público, por encima de las cuales exhiben aquellos sus maravillas. Ya lo veo-dijo. Pues bien, ve ahora, a lo largo de esa paredilla, unos hombres que transportan toda clase de objetos, cuya altura sobrepasa

la de la pared, y estatuas de hombres o animales hechas de piedra o de madera y de toda clase de materias; entre estos portadores habrá, como es natural, unos que vayan hablando y otros que estén callados. ¡Qué extraña escena describes —dijo— y qué extraños prisioneros! Iguales que nosotros —dije—, porque en primer lugar, ¿crees que los que están así han visto otra cosa de sí mismos o de sus compañeros sino las sombras proyectadas por el fuego sobre la parte de la caverna que está frente a ellos?^{1,2}

Según Platón, los seres humanos viven en una morada-prisión y no perciben las cosas como son en realidad. Consideran reales las sombras de multitud de objetos artificiales que otros hombres, los titiriteros del conocimiento, generan y proyectan sobre los demás. El engaño es visual, pero también auditivo, pues entre los portadores de apariencias algunos hablan. Platón no dejó claro quiénes transportan esas figurillas. Por nuestra parte, propondremos la hipótesis de que los titiriteros son nuestros antecesores. Al educarnos y enseñarnos a hablar troquelan nuestra mente y nos dicen cómo poner nombre a las sombras. Nosotros hacemos lo mismo con nuestros descendientes. Unos y otros estamos prisioneros en la caverna terrestre, atados a las palabras, obligados a ver las cosas conforme aprendimos a verlas. Podemos representarnos a nosotros mismos como espectadores en un teatro, linterna mágica o sala de cine, con la peculiaridad de que estamos obligados a mirar siempre en la misma dirección: hacia el futuro. No podemos retornar al pasado ni vivir a contratiempo.

El mundo se compone de secuencias de cavernas espacio-temporales, cada una de las cuales conforma un microcosmos. Unas sombras son duraderas y se proyectan por doquier, es el caso de la biosfera, o caverna natural. Otras son efímeras, es el caso de las personas. Algunas microcavernas perduran en el tiempo y dejan rastro en la memoria colectiva, donde los prisioneros conservamos nuestros re-

¹ Citamos la traducción de José Manuel Pabón y Manuel Fernández Galiano en Madrid, Instituto de Estudios Políticos, 1969, 3 volúmenes.

² Platón, *República*, 514a-515b, III, p. 2.

cuerdos más memorables, como en la época prehistórica. Surgen así otras cavernas, las culturas, compuestas por historias, novelas, hazañas, desastres y obras de arte de todo tipo, que nosotros mismos proyectamos sobre nuestros sucesores. Si la Tierra es la caverna común de la humanidad y estamos sujetos a ella por las leyes de la naturaleza, el decurso de la historia resulta ser una compleja red de cavernas culturales y personales, mutuamente imbricadas en el espacio-tiempo. Según esta hipótesis, seguimos siendo hombres y mujeres de las cavernas, aunque estas no sean formaciones geológicas, sino culturales y mentales. Esta es la propuesta que pretendemos desarrollar en este libro.

¿Salir de la caverna platónica?

Volvamos a Platón. Él representó la caverna humana como un juego de luces y sombras. El sol está fuera y da luz al verdadero mundo, compuesto por ideas atemporales. En la caverna estamos nosotros y en ella hay penumbra, si no oscuridad. Cada idea se descompone en una multitud de sombras, que a los cavernícolas nos parecen reales. A juicio de quienes escribimos esto, que somos varios, la mayor aportación de esta alegoría consiste en sugerir que, por mucho que nos sintamos reales, también nosotros somos sombras proyectadas por los titiriteros del conocimiento, nuestros antecesores en esas artes. Si ponemos en duda la realidad del mundo, como Descartes, e incluso nuestra propia realidad, como Freud, podremos llegar a estar en condiciones de hacer filosofía, es decir, de experimentar el deseo de saber. Tal es el objetivo de estas páginas, las cuales conforman a su vez una caverna, en este caso impresa. Al inventar la imprenta, Gutenberg creó uno de los principales teatrillos del conocimiento, el libro. Los idiomas y la escritura son modos de proyectar ideas sobre las mentes de los demás. Algunos pueden quedar cautivos de las letras y las novelas, como le sucedió a Don Quijote, a quien evocaremos en el apartado siguiente. Están entrando Vdes. en una de las cavernas canónicas de la humanidad, los libros. ¿Cuál es la caverna más ficticia? Para indagar esa cuestión iremos de apartado en apartado, es decir, de ficción en ficción.

El lugar del filósofo es la boca de la caverna. Cuevas hay muchas, cada uno de nosotros conformamos una a lo largo de nuestra vida, e incluso varias. Para hacer filosofía cada cual ha de intentar llegar a la boca de *su cueva*, es decir, *conocerse a sí mismo*. Pero eso no basta. La proliferación de microcuevas individuales no impide que surjan cavernas colectivas, todo lo contrario. El ser humano es un animal social. Entre las cavernas compartidas destacan las lenguas naturales, las ciudades y las patrias. Recientemente han surgido cavernas tecnológicas que reúnen a millones de personas en torno las tecnolenguas (lenguajes informáticos de programación, interconexión, edición...), las tecnocasas (las interfaces de acceso a Internet) y las tecnociudades (redes sociales, *digital cities*). Estas marcan nuestras mentes tanto o más que los lenguajes naturales, los cuales nos permiten ver y discernir el mundo, así como relacionarnos con los demás prisioneros.

En el relato de Platón, cuando llegaba a la boca de la caverna, al filósofo se le aparecía otro mundo:

hay que comparar la región revelada por medio de la vista con la vivienda-prisión, y la luz del fuego que hay en ella con el poder del sol; en cuanto a la subida al mundo de arriba y a la contemplación de las cosas de este, si las comparas con la ascensión del alma hasta la región inteligible no errarás con respecto a mi vislumbre, que es lo que tú deseas conocer, y que solo la divinidad sabe si por acaso está en lo cierto. En fin, he aquí lo que a mí me parece: en el mundo inteligible lo último que se percibe, y con trabajo, es la idea del bien, pero, una vez percibida, hay que colegir que ella es la causa de todo lo recto y lo bello que hay en todas las cosas; que, mientras en el mundo visible ha engendrado la luz y al soberano de esta, en el inteligible es ella la soberana y productora de verdad y conocimiento, y que tiene por fuerza que verla quien quiera proceder sabiamente en su vida privada o pública.³

La alegoría platónica culmina al afirmar la existencia de otro mundo, el mundo inteligible de las ideas, o *cósmos noetós*, a cuya visión accede quien consigue llegar a la boca de la caverna. No es una ta-

³ *Ibidem*, 517, b-c, III, p. 6.

rea fácil, puesto que para llegar del mundo sensible al inteligible hay que renunciar a muchas creencias sólidamente enraizadas en nuestras mentes. Por otra parte, al salir de la caverna la luz eidética puede ser cegadora. Así como el Sol preside la caverna terrestre y es el origen de muchos bienes, el mundo platónico está presidido por la idea del bien, cuya contemplación es la meta de la filosofía. El problema mayor del filósofo, sin embargo, estriba en volver a la caverna, con el fin de enseñar a los demás prisioneros que existe ese otro mundo y que hay que salir de la cueva colectiva para disfrutar de él. De retorno a la caverna, el filósofo:

¿no daría que reír y no se diría de él que, por haber subido arriba, ha vuelto con los ojos estropeados, y que no vale la pena ni aun de intentar una semejante ascensión? ¿Y no matarían, si encontraban manera de echarle mano y matarle, a quien intentara desatarles y hacerles subir?⁴

Quienes se han adaptado a la caverna prefieren vivir entre sombras, sobre todo si son placenteras, en lugar de indagar la posible existencia de luces y añagazas que sean las causantes de dichas sombras. La filosofía es una actividad problemática en la *pólis*, como bien supo Sócrates, porque trata de desenmascarar las falsedades y criticar las apariencias, con el fin de llegar a las esencias de las cosas, es decir a sus ideas (*éidos*). Desde la boca de la caverna se puede indagar el mundo eidético y, a la vez, compararlo con el interior de la caverna, puesto que se está *entrambosmundos*, por así decirlo. Incluso el lenguaje ha de ser distinto. Las matemáticas o la música, por ejemplo, son excelentes lenguajes para investigar el *cósmos noetós*. Pero explicar los teoremas o las composiciones musicales y artísticas mediante palabras, no es cosa fácil. Por otra parte, quienes intentan llegar a la boca de la caverna son muy pocos, y no todos conservan la razón tras el intento. En otro diálogo, *El Sofista*, Platón comparó a los filósofos con los locos,⁵ debido a que andan dando vueltas por las ciudades,

⁴ *Ibidem*, 517a, III, pp. 5-6.

⁵ Platón, *El Sofista*, 216d.

preguntando a la gente y diciendo cosas que son inusitadas para sus contemporáneos, más acostumbrados a opinar (*dóxa*) que a buscar el conocimiento (*épisteme*). Es más cómodo vivir mentalmente en las cavernas de la opinión, en lugar de intentar acceder al conocimiento, lo cual requiere mucho esfuerzo y suele ser recompensado con el desprecio, si no con la irrisión. Al proponer la existencia de dos mundos, uno sensible y otro inteligible, Platón retomaba una división social muy acendrada, que él aprendió en Egipto: la que distinguía (y distingue) al pueblo de los sacerdotes. Hoy en día, hay sacerdotes laicos que son tan predicadores como los tonsurados.

Estas serán dos de nuestras objeciones al planteamiento platónico: su concepción elitista del conocimiento y su dualismo, es decir, el supuesto de que solo hay dos mundos, uno ficticio de sombras, y otro auténtico de luces. Pensamos que hay más mundos, no solo dos. No está demostrado que la salida de la caverna no conduzca a otra caverna. A nuestro entender, es lo más frecuente. Así como el Sol que da luz a la Tierra no es más que una estrella dentro de una galaxia, y así como hay millones de estrellas en dicha galaxia, y otras muchas galaxias, e infinidad de «soles» en el universo, así también puede ocurrir que bocas de la caverna haya muchas, no una sola, y que dichas bocas conduzcan a otras cavernas intelectuales, por iluminadas que parezcan estar, sea por las luces de la Revelación o por las de la Ilustración. La boca de la caverna es el lugar del filósofo, pero este no ha de dar por supuesto que al llegar a ella está accediendo por fin a la verdad ni tampoco ha de identificar la luz con el bien y la oscuridad con el mal. Como en los poemas de Borges o en los grabados de Escher, está entrando en otra caverna. Igual las luces artificiales son preferibles a la luz natural a la hora de iluminar determinadas cuevas, por ejemplo un cabaret, un estadio deportivo o, simplemente, un ordenador. Quien lea este libro en formato electrónico tendrá ocasión de comprobarlo. Las tabletas y las pantallas digitales ejemplifican bien la alegoría platónica.

Apartado tras apartado, vamos a visitar diversas cuevas y cavernas, tanto naturales como artificiales. No nos interesa su identidad, sino su variedad. La secuencia de cavernas no tiene término final, ni siquiera la muerte.

Objetos artificiales

Al llegar a la boca de caverna no se trata de contemplar el *cósmos noetós*. No podemos descartar que la boca de salida no sea la de entrada a una nueva cueva del conocimiento. Si consiguiésemos llegar a la boca de nuestra propia caverna personal en actitud filosófica, es decir, queriendo saber qué somos y quiénes somos, una de nuestras primeras tareas consistiría en investigar esos objetos artificiales que alguien proyecta sobre nuestra mente, generando las sombras a las que llamamos realidad. Para empezar nuestra exploración de la caverna terrestre seguiremos el hilo conductor que propuso Platón e indagaremos las relaciones entre esos objetos artificiales y sus sombras, así como las relaciones entre los cautivos y quienes construyen esos juegos de luces y sombras. En la boca de la cueva, el filósofo mira a los objetos artificiales, pero también al abismo, es decir, a la caverna vacía que se abre bajo sus pies, y de la cual procede.

En la alegoría de Platón, la boca de la caverna quedó representada como un biombo que los titiriteros utilizan para mostrar sus muñecos a los presidiarios, todos ellos condenados de por vida a sí mismos, es decir, a sus respectivos nichos cavernarios. El guiñol es una primera modalidad de caverna virtual, muy apta para introducir a los niños en las artes, puesto que desarrolla la imaginación. Los teatros, las iglesias, las óperas, las salas de conciertos y de cine, etc., son otras tantas cuevas virtuales, en las que se proyectan diferentes tipos de objetos artificiales, con mayor o menor arte y habilidad. Otro buen ejemplo es el libro, una cueva de letras. El biombo Gutenberg ha generado innumerables microcavernas literarias y filosóficas a las que los prisioneros de las letras estamos mentalmente encadenados mientras leemos. También valen como ejemplos los espectáculos religiosos, deportivos o musicales. Para muchos de los espectadores y participantes, parecería que su ascesis personal solo es posible allí, dada la pasión con la que miran y oyen lo que ven en los estadios y en los diversos escenarios rituales. Las cavernas públicas son muy variadas, así como las cuevas privadas.

Pensemos en el cine, una de las principales modalidades de escenario virtual en las sociedades industriales. La caverna es el pa-

tio de butacas, donde cada cual tenemos asiento asignado. Según el guión platónico, en la pantalla se proyectaría lo que nos sucede, tanto a nosotros como a nuestros coetáneos, es decir, lo que vemos y hacemos a lo largo de la vida. El precio a pagar por la película es la muerte y hay que abonarlo independientemente de que uno se lo haya pasado bien o mal durante la proyección. Ahora bien: ¿quiénes son los guionistas y los actores de quienes somos oscura réplica? ¿Alguien nos diseña y nos construye como entidades virtuales en la caverna terrestre? Pensarse como sombra de sí mismo es uno de los desafíos del filósofo.

Personajes artificiales

A lo largo del siglo XX, la cueva cinematográfica ha sido superada por una nueva modalidad de caverna virtual, la televisión, que tuvo y tiene prendidos en sus luces y en sus sombras a la mayoría de las personas. Hoy en día, el guiñol, la magia, el teatro, la música, la ópera y el cine solo tienen éxito en la medida en que pasan por la mediación televisiva. Otro tanto cabe decir de la política, la guerra, el comercio, el deporte o la publicidad. La telecaverna ha ido fagocitando a sus predecesoras, aunque estas no han desaparecido. Todas esas modalidades de caverna virtual ilustran bien la alegoría platónica, pero sin olvidar que, en cada microcaverna propia, lo que aparece en el escenario es nuestro *Lebenswelt*, lo que vemos y hacemos en vida.

En la televisión vemos lo que les sucede a los demás prisioneros, en particular lo que hacen los *grandes de la caverna*: políticos, deportistas, modelos, personajes famosos, periodistas, banqueros, etc. El actual espectáculo de la *dóxa* es fascinante, su éxito mundial. También en este caso, el sitio del filósofo es *la boca de la televisión*, es decir, el borde de la pantalla, que sirve de frontera entre lo real y lo virtual. La primera tarea consiste en investigar cómo se construyen esos objetos y sujetos artificiales que luego son admirados o criticados por los telecautivos. La segunda en vernos como personajes en la pantalla, para conocernos a nosotros mismos como sombras digitales. Los vídeos domésticos y las fotografías digitales conforman nuestro propio mundo de sombras electrónicas.

La novedad que aporta la telecaverna es su topología. Los prisioneros no están juntos y apiñados, como en el guñol, el cine o el teatro, sino diseminados por todo el planeta, a veces a gran distancia los unos de los otros. Sin embargo, sus mentes ven y comentan las sombras que proyecta el mismo fuego, por ejemplo, un acontecimiento deportivo. Estamos ante una *caverna distribuida*. Otro tanto ocurre con Internet, o en la telefonía móvil. Veámoslo brevemente.

La caverna electrónica tiene una estructura topológica muy distinta a la de Platón. Esta era un recinto cerrado con una única apertura arriba, por la que entraba la luz del sol. Lo que genera y sostiene todos los simulacros electrónicos, sea en la televisión, en los teléfonos, en los ordenadores o en los cajeros automáticos, no es la luz solar, sino la electricidad. No hay Sol en Internet, electricidad sí. La nueva caverna es calificada como electrónica precisamente porque los fenómenos y flujos que en ella se producen son eléctricos y electrónicos. La base material y energética de Internet es artificial, producto de la industria humana. La caverna virtual puede volatilizarse en cualquier momento, por ejemplo si se va la luz. Los objetos que pasan por la boca de la caverna (pantalla del ordenador o del móvil) son artificiales, por supuesto, pero la energía que permite verlos, oírlos y tocarlos también es artificial. Además, la boca de la caverna digital no es única, sino que está dispersa por las múltiples pantallas que dan acceso a ella. Los cautivos de la caverna electrónica no estamos concentrados en un único recinto, sino esparcidos por todo el planeta. La telecaverna está compuesta por una multitud de microcavernas, tantas como telespectadores.

Una segunda diferencia consiste en que, al salir de la boca de nuestra microcaverna electrónica, no nos encontramos con luz solar alguna, sino con un complejo entramado de redes eléctricas, informáticas y comunicacionales que más pudieran ser comparadas con *Matrix* que con las divinidades solares de las que Platón era devoto. Por eso hablaremos de *tecnocavernas*. Al otro lado de la caverna tecnológica no se contempla la idea del Bien, sino que en todo caso se vislumbra un complejo entramado de intereses económicos, financieros y empresariales que conforman mercados informacionales locales, regionales y globales. Salir de la tecnocaverna implica entrar en

complejas cavernas empresariales y mediáticas, cuyos propietarios son opacos.

La tercera diferencia es todavía más importante: las interfaces de acceso al espacio electrónico (pantallas, auriculares, etc.) nos conectan a objetos artificiales (digitales, electrónicos, teleobjetos, tecnoobjetos, etc.), pero también a *personas artificiales*, es decir, a telepersonas o tecnopersonas, cuidadosamente construidas por los ingenieros y artistas del diseño digital y mediático. De hecho, nosotros mismos construimos nuestras propias máscaras electrónicas, por ejemplo al subir una foto a una red social, o al subir un video personal a Youtube. Pretendemos así existir más, ser más vistos, más leídos, más conocidos, más personas. Ser una *tecnopersona* exige tener un alto índice de impacto en el subespacio electrónico correspondiente. En tanto espectadores de lo que otros proyectan para nosotros en el entorno digital, lo habitual es la inmersión, es decir, ensimismarse al ver y oír lo que nos ofrece la caverna digital en sus diferentes formatos e interfaces. La caverna electrónica se superpone a las diversas cavernas inventadas por los seres humanos, las subsume en gran medida y, en cualquier caso, afirma radicalmente el principio de artificialidad, al conseguir que millones de personas lleven adheridas a sus cuerpos prótesis de interconexión al mundo digital, en las cuales contemplan sus propias sombras, las de sus amigos y las de las grandes tecnopersonas. Internet representa hoy en día la caverna global, donde se hablan muchas lenguas, no solo el griego de la caverna platónica. Siendo una de las tres grandes cavernas sociales, junto con la naturaleza y la ciudad, habremos de prestarle una atención especial.

En el caso de Internet está bastante claro quiénes construyen y mueven los objetos artificiales que luego nos parecen reales cuando los vemos en pantalla o los escuchamos en el auricular: son los Señores del Aire, es decir, las grandes empresas transnacionales que generan, mantienen y desarrollan la inmensa infraestructura tecnológica y de contenidos que permite el desarrollo de la sociedad de la información. Las mentes humanas están interconectadas en el espacio electrónico y son capaces de hacer muchas cosas a distancia y en red. Sin embargo, el «suelo» y las paredes de la caverna son artificiales, construidas y mantenidas por los Señores de las Redes. Si llamamos

primer entorno a la biosfera y segundo entorno a las ciudades y los Estados, es claro que a finales del siglo XX ha surgido un tercer entorno que se ha expandido por todo el mundo, y en particular por las mentes humanas. Sea a través de la televisión, de la radio, de los ordenadores, de los móviles, de las consolas de videojuegos o de los cajeros automáticos, las personas que vivimos en el siglo XXI nos relacionamos con tres grandes cavernas: la naturaleza, la ciudad e Internet. Cada una de ellas incluye múltiples subcavernas. Nuestro devenir vital consiste en deambular de caverna de caverna, como ya hemos dicho y volveremos a decir.

Condición semiótica de la caverna electrónica

Insistamos en la importancia ontológica de esos *objetos artificiales* que los titiriteros de Platón movían por la boca de la caverna. Procede la luz del sol, de los focos, de los rayos catódicos o de una central nuclear, por sí misma no basta para generar sombras. Los objetos artificiales son la mediación entre las luces y las sombras. Para que los prisioneros tengan impresión de realidad, los objetos artificiales son indispensables. No son las ideas en sí, tampoco las apariencias, son la mediación entre dos tipos de personajes: los constructores de ficciones y sus potenciales cautivos. Antes de decir algo de los primeros y de los segundos, hay que analizar el estatus ontológico de esos objetos que se interponen a la luz y generan sombras de cosas, animales, personas, etc., incluida nuestra propia sombra y la de nuestros conocidos.

A la modalidad de caverna mediatizada por las tecnologías de la información y la comunicación se le suele llamar *realidad virtual*. En ella surgen nuevas apariencias, que se superponen a las previamente existentes, y a veces las mejoran. La televisión responde todavía al canon visual platónico. En cambio, Internet aporta varias novedades importantes. La más significativa consiste en que los objetos artificiales son producto de la escritura digital. Las paredes y la boca de la cueva electrónica están hechas de signos, es decir, de relaciones entre significantes y significados. Esos signos y esos objetos no existen ni son visualizables sin el lenguaje-máquina, ni

sin una serie de lenguajes de programación que permiten analizar y sintetizar imágenes, textos y sonidos. Esta *condición semiótica* de los objetos artificiales de la tercera caverna es explícita. La caverna digital no está formada por cosas, sino por signos. Desde una perspectiva ontológica, la diferencia es radical. No hay bien en sí ni cosas en sí.

Por otra parte, el espacio semiótico digital ha mostrado su capacidad para integrar y reducir cualesquiera otros sistemas de signos. La escritura digital permite poner en pantalla textos de cualquier lengua, así como digitalizar la voz de cualquier hablante. Una vez digitalizada nuestra voz y nuestra imagen, los titiriteros digitales (editores de textos, imágenes y sonidos digitales) pueden manipular nuestros discursos y acciones, componiéndolos a su antojo. Esta capacidad de intervenir y cambiar la imagen y la voz ajena no tiene precedentes en otras épocas y abre nuevas posibilidades para la construcción cavernícola del mundo contemporáneo. Esa nueva modalidad de escritura, que no es posible sin la ayuda de los ordenadores y otros artefactos electrónicos, ha emergido en la segunda mitad del siglo XX y tiene poco que ver con el habla en medio físico o la escritura en soporte papel o impreso, aunque sea capaz de fagocitarlas. En el caso de Internet, nada es posible sin la mediación de esa escritura tecnocientífica. La caverna electrónica no está compuesta por imágenes, aunque eso sea lo que aparece en la pantalla del ordenador. Los objetos artificiales de Platón son los programas de *software*, los sistemas de configuración y procesamiento, los protocolos de interconexión entre los diversos artefactos, los programas de reconocimiento de voz, los paquetes informáticos de edición de textos e imágenes, los identificadores de objetos digitales (DOI), etc. Los objetos artificiales del tecnobiombo no son de madera ni de piedra, sino electrónicos y digitales. Una vez contruidos, son proyectados por doquier a través de la red. Cada prisionero elige su propia cueva electrónica en Internet, sea una web, un chat, un blog, un avatar en Second Life o un sitio en Facebook, Twitter u otra red social. Todo lo que aparece en la pantalla de un ordenador proviene de esta nueva modalidad de escritura. Como la mayoría de los usuarios somos analfabetos en las artes de la escritura electró-

nica, los ingenieros y los informáticos se toman el trabajo de crear artefactos capaces de escribir nuestra imagen, nuestra voz, nuestros gestos y nuestros movimientos, de modo que las veamos como si fueran auténticas. Son ficciones bien construidas, o mejor, programas bien escritos. En resumen, la principal novedad que ofrece la caverna Internet es una nueva modalidad de escritura, la *característica digital*. El lenguaje de unos y ceros, que solo es descifrable y operable mediante artefactos TIC (tecnologías de la información y la comunicación), ha posibilitado la emergencia de la nueva caverna electrónica, que tiende a ser global e incluye entre sus recovecos todo tipo de subcavernas.

Otra novedad estriba en que, en Internet, somos nosotros quienes construimos nuestros propios objetos artificiales, implementando el trabajo de los titiriteros digitales: cartas, textos, fotografías, emisiones por teléfono móvil, etc. Una vez que hemos aprendido mínimamente el funcionamiento de la mampara electrónica, y supuesto que dispongamos de las herramientas para ello, somos titiriteros de nosotros mismos, es decir: productores de nuestro propio personaje o sombra digital (avatar, alias, etc.). La luz es la electricidad, y por ende una *luz artificial*. El biombo son las diversas pantallas, más el *hardware* y el *software* que las soporta. Los objetos artificiales son los textos, imágenes y sonidos que nosotros mismos tecleamos o pronunciamos ante un micrófono. La boca de la caverna electrónica conforma un bucle que nos devuelve al interior más profundo de la cueva, a nosotros mismos. En la pantalla aparecen las imágenes, discursos y gestos de nosotros mismos, es decir, de nuestros personajes electrónicos.

En suma: los lenguajes y sistemas de signos que posibilitan la construcción de la caverna virtual electrónica no son naturales, sino artificiales, o mejor, tecnocientíficos. La caverna electrónica se distingue de otras modalidades de caverna virtual porque los hombrecillos que trasladan los objetos artificiales por la boca de la cueva somos los prisioneros mismos. También la topología es diferente, en red y a distancia, como vimos en el caso de la televisión y sigue siendo cierto en Internet y en los teléfonos móviles. La caverna electrónica está diseminada y se expande por doquier.

La caverna sonora

En la alegoría de Platón, los prisioneros miraban al biombo del guñol, era una caverna puramente visual. La capacidad perceptiva de los encerrados se reducía a la vista, coherentemente con el predominio de la componente visual y eidética en la filosofía platónica. El discurso hablado también se menciona, pero de pasada: «si (los presos) dialogaran entre sí, ¿no te parecería que entenderían estar nombrando a los objetos que pasan y que ellos ven?».⁶

Detengámonos en esta frase, con el fin de adentrarnos en una nueva modalidad de caverna, que no solo afecta a las ondas visuales, sino también a las sonoras, y por ende al habla y al oído. El guñol de la boca de la caverna no solo proyectaría sombras de los objetos y personas, es decir, imágenes ficticias, sino también sonidos ficticios y ecos trucados. La caverna sonora no solo estaría compuesta por sombras de objetos, sino también por artificios sonoros. El habla mentirosa sería constitutiva de la caverna sonora.

En cambio, los enunciados en sí estarían ubicados en el campo eidético. En la caverna pronunciaríamos fonaciones múltiples y engañosas, pero no porque tuviéramos intención de engañar, sino porque dentro de ella sería imposible decir la verdad. Todo enunciado empírico, toda sentencia, sería una pálida proyección de las proposiciones en sí, inaccesibles para el común de los mortales. No solo las imágenes que vemos serían sombras. Además, los sonidos y voces que proferimos serían obra de algún ventrílocuo, maligno o no, capaz de cantar como los pájaros, hablar todas las lenguas y simular las múltiples tonalidades, ritmos y entonaciones posibles. El *lógos* cavernario estaría compuesto por *flatus vocis*. La diferencia entre una caverna unisensorial, la descrita en la *República*, y otra bisensorial, en la que todo sonido sería proyección de sonidos artificiales, es radical.

En cuanto concebimos la caverna de Platón como audiovisual, los problemas filosóficos brotan a borbotones. En ese tipo de caverna no sería posible decir la verdad, ni tampoco mentir, al menos intencionalmente. Todo discurso, fuese oral o escrito, sería un engaño per

⁶ Platón, *República*, 515b, III, p. 339.

se, un eco de otro discurso. En segundo lugar, el *lógos* humano sería un pálido eco del artificio discursivo que los ventrílocuos-titiriteros habrían articulado desde el biombo. En tercer lugar, ¿en qué lengua hablarían esos artífices de la palabra aparente? La multiplicidad de lenguas es típica de la caverna global, mientras que en el *cósmos noetós* el *lógos* es único y en sí, según Platón. ¿Qué dicen en el biombo, qué lengua usan los titiriteros? En particular, ¿cuál es el lenguaje que hablan los titiriteros en la mampara digital, por ejemplo en Internet? No se trata de lenguajes naturales, sino de *lenguajes artificiales*: de programación, direcciones URL, *software* matemático, científico, artístico y musical, etc. Para simular sonidos, por ejemplo, se requieren lenguajes informáticos específicos. Los ecos ficticios son factibles en las tecnocavernas.

Otros muchos problemas podrían ser mencionados y reinterpretados desde la hipótesis de la caverna sonora. El mito platónico adquiere una hondura filosófica mayor cuando a su dimensión visual originaria (luces y sombras) le añadimos una dimensión fónica y auditiva. El *lógos* humano sería pura apariencia, es decir, proyección desde un espacio exterior a la comunidad de cautivos. Si la caverna es audiovisual y las fonaciones son ficticias, no será mediante el *lógos* como salgamos de ella. El platonismo ortodoxo creó su propia caverna ideal, el *cósmos noetós*, pero la expresión de las ideas mediante palabras no sería fiable. ¡Ni siquiera Sócrates habría estado en condiciones de enfrentarse a los sofistas, porque la propia lengua habría devenido sofística! Por cierto, esta situación no es muy diferente de la que vivimos en nuestra época en relación a la mercadotecnia, sea política o empresarial.

La caverna pentasensorial

Vamos a añadir dos últimas consideraciones a este primer apartado, con el fin de ampliar la alegoría platónica y subrayar su hondo calado filosófico.

Pensemos en la hipótesis de una *caverna pentasensorial*. Además de ver las sombras y hablar (engañosamente) sobre ellas, los prisioneros podríamos tocarlas, olerlas y degustarlas. Todas esas sensacio-

nes serían ficticias, simples proyecciones de experiencias ajenas que han sido inscritas en nuestros cerebros, de modo que creamos tener un sentido del tacto que nos dé impresión de que tocamos algo real, por ejemplo este papel, este libro o esta tecla. Otro tanto cabría decir de lo que olemos y degustamos. Los aromas y los gustos serían ficción y proyección de olores y sabores artificiales.

Pongamos un ejemplo, para intentar imaginar esa caverna pentasensorial: los titiriteros habrían concebido artilugios para que tuviéramos la impresión de beber un vaso de vino. Veríamos el vino, moveríamos la copa, oíríamos cómo se escancia el vino en el vaso, percibiríamos los aromas, sentiríamos en la lengua si tiene tanino o no, evocaríamos algunos sabores frutales al degustarlo en el paladar, etcétera. Incluso creeríamos que luego, al ingerirlo, el vino tiene efectos reales en nuestro estómago y en nuestro cerebro. Mas todo sería la proyección de las acciones ficticias de los titiriteros de la percepción, que no solo afectarían a las imágenes y a los sonidos, sino también a las sensaciones táctiles, olfativas y gustativas. En este caso, los objetos artificiales podrían ser drogas sintéticas, o nanochips injertados en nuestros cerebros, por poner dos ejemplos.

Si la caverna fuese pentasensorial, nuestras percepciones serían ficticias, simples proyecciones del vino artificial que los titiriteros fabricaron en su biombo y luego sirvieron a través de nuestros canales sensoriales. En unas condiciones así, ¿cómo podríamos saber que hay materia en el mundo, siendo así que desconfiaríamos de nuestro tacto? La hipótesis de una caverna pentasensorial pone en cuestión la propia existencia de la materia, la materialidad, que podría ser una simple proyección de alguna materia artificial y ficticia producida por los titiriteros-demiurgos. Percibir que algo es duro o blando, oloroso o sabroso, sería una aña-gaza, un engaño pentasensorial, no solo visual ni auditivo. En suma, nuestros cinco sentidos podrían ser engañosos, no solo la vista o el oído.

Hoy en día no solo hay imágenes, sonidos y textos digitalizados; también los olores, los sabores y las sensaciones táctiles son digitalizables, informatizables e incluso telematizables. Ello equivale a decir que, a través de Internet o de diversos artefactos TIC (narices electrónicas, lenguas electrónicas, guantes de datos, etc.), no solo po-

demostramos acceder a contenidos audiovisuales, sino también a contenidos pentasensoriales. Así como la tecnociencia actual es capaz de producir nuevos materiales, que no existen en la naturaleza, así también las tecnociencias sensoriales están siendo capaces de generar *sensaciones artificiales*. Dos guantes de datos (*datagloves*) interconectados a través de una red telemática permiten a dos personas tocarse a distancia y sentir las correspondientes sensaciones, agradables o desagradables. En la cueva electrónica esto es posible hoy en día, al igual que la cata digital de vinos o la degustación digital de alimentos y olores. Por supuesto, queda mucho por hacer hasta que la caverna Internet sea plenamente pentasensorial, pero el camino parece abierto, al menos en principio. La pregunta a los platónicos sería: ¿cómo ascender al *cósmos noetós* por la vía del olfato, el gusto y el tacto, aparte de la vista y el oído? ¿Cómo sería la idea del Bien en estos casos? ¿Son físicas las paredes y el suelo de la caverna o, al estar formadas por signos, estamos en una caverna puramente semiótica?

Podemos extraer una primera conclusión de lo dicho anteriormente. Las cavernas naturales y sociales que denunció Platón siguen vigentes, pero la nueva caverna electrónica ha crecido y se ha expandido, superponiéndose a otras modalidades de caverna. En la medida en que desde el biombo electrónico se vaya construyendo la caverna electrónica pentasensorial, podremos tener la sensación de tocar materia (lisa, rugosa, dura, blanda...) a través de las prótesis electrónicas que las tecnociencias de la información y la comunicación vayan generando. El desafío para la epistemología es radical.

Los lenguajes artificiales

Afirmamos que el lugar del filósofo es la boca de la caverna, y no solo de la suya propia, sino de la caverna común, compartida por otros seres humanos. Dicha caverna común no es única, hay varias, como ya dijimos: las lenguas naturales aportan un buen criterio para discernir zonas comunes de la caverna, en donde moran mentalmente miles y millones de personas.

Ahora bien, la caverna virtual tiende a mundializarse y globalizarse. La gente se conecta a Internet a través de diversas interfaces.

Por el momento solo ven y oyen, escriben y leen, hablan y escuchan. Lo hacen en sus respectivos lenguajes. Lo notable es que, con todas las insuficiencias que tiene la caverna virtual, los prisioneros que tienen acceso a ella pueden conectarse y comunicarse entre sí, e incluso componer escenarios virtuales en donde ciertos muñecos de guiñol (avatares) operados por ellos mismos se interrelacionan con otros *sujetos artificiales* (por ejemplo en *Second Life*). Cuando uno construye y mantiene su propio avatar, deviene titiritero de sí mismo.

¿Cómo es eso posible? Gracias a la invención de una nueva modalidad de lenguaje, los tecnolenguajes. No son lenguas naturales, sino artificiales. Dependen de la escritura, no del habla, aunque son capaces de digitalizar cualquier discurso humano, e incluso los sonidos que producen los animales, o simplemente el silbido del viento. Estamos aludiendo a los sistemas informáticos de configuración, a los lenguajes de programación y a los programas de edición de textos, imágenes, sonidos y, adicionalmente, de sabores, olores y sensaciones táctiles. Un lenguaje artificial muy importante es el compuesto por los diversos protocolos que posibilitan la interconexión de los ordenadores entre sí. Sin las direcciones URL y los códigos de interconexión entre ordenadores, sería imposible la comunicación entre las personas que están cautivadas por las pantallas digitales. Sin lenguajes artificiales, los prisioneros de la caverna virtual no podrían comunicarse, ni siquiera ver lo mismo en el biombo electrónico.

Estos teleprisioneros no conocen esos tecnolenguajes, simplemente los usan. Quienes sí los conocen son los titiriteros de Internet, es decir, los expertos en informática, lenguajes de programación y *software* de edición y reconocimiento de voz, olor, tacto y sabor. Los info-titiriteros proyectan sobre los usuarios de las tecnologías TIC múltiples objetos artificiales (simulaciones) que, una vez en las pantallas, producen impresión de realidad. Entre esos objetos artificiales pueden estar las imágenes propias, las voces propias, los tactos propios, los olores propios y los gustos propios. La artificialización de los cinco sentidos es posible gracias a un sistema tecnológico que permite digitalizar, informatizar, hipertextualizar, telematizar, almacenar y difundir las diversas expresiones sensoriales que cualquier ser vivo puede producir. La transformación es importante porque

esas tecnolenguas artificiales son capaces de artificializar cualquier percepción sensorial y generar objetos y representaciones que, convenientemente procesadas, dan impresión de realidad a los usuarios de los artefactos TIC. Los prisioneros de la caverna platónica conocían las lenguas mediante las cuales hablaban sobre las sombras que producía el fuego. Los cautivos de la caverna electrónica, en cambio, desconocen los lenguajes artificiales que soportan el funcionamiento del biombo electrónico y la existencia de la multitud de objetos artificiales que las TIC generan.

Por esta razón, aun habiendo reconocido que los seres humanos han construido múltiples cavernas virtuales a lo largo de la historia, atribuimos una especial relevancia a la caverna electrónica.

Cavernas literarias: el Quijote

La caverna Gutenberg

La imaginación de los seres humanos ha construido múltiples cuevas imaginarias a lo largo de la historia. Algunas de ellas han sido compartidas, llegando a ser constitutivas de una cultura, e incluso transculturales. El Quijote es un buen ejemplo.

La caverna Gutenberg fue posibilitada por la imprenta y la literatura es una de sus principales subcavernas. Dio origen a una nueva modalidad de cultura, la cultura impresa, basada en las capacidades de lecto-escritura, que no son innatas, sino aprendidas. Para las personas cautivas en las redes del lenguaje impreso, la lectura de un texto literario evoca objetos, personajes, ideas y acontecimientos que producen efectos mentales, positivos y negativos. Una puede quedarse absorta leyendo una novela e imaginar al detalle lo que allí sucede, viviéndolo apasionadamente. Las obras literarias pueden ser consideradas como cuevas donde los lectores se introducen y en donde las autoras, página tras página, hacen desfilar objetos artificiales (letras, palabras, párrafos, apartados) que suscitan imágenes y emociones vívidas en quienes se quedan prendidos por el relato. Muchas novelas han generado

luego obras de teatro, películas de cine o series de televisión, es decir, representaciones de historias en escenarios específicamente contruidos para ello: prosenios, pantallas, anfiteatros, salas de proyección, etc. Los relatos suelen ser ficticios, poco importa, siempre que susciten emociones y sentimientos reales en los espectadores. Los titiriteros evocados por Platón son un buen ejemplo de pequeño escenario teatral. La alegoría del mundo como caverna se construye en base a esa metáfora. No hay que olvidar que hay teatros de mayor tamaño y relevancia social, incluidos los de la Grecia clásica, donde hasta los dioses devenían personajes artificiales. Las cavernas literarias, orales o escritas, han tenido múltiples expresiones y desarrollos a lo largo de la historia, desde la Biblia a los actuales libros electrónicos, pasando por la imprenta de tipos móviles que inventó Gutenberg.

También la filosofía, en la medida en que se exprese por escrito y se imprima, tiene una impronta literaria. Leer la *República* de Platón implica adentrarse en una cueva filosófica en donde, al llegar al libro VII, uno se encuentra con la alegoría de la caverna. Como el presente libro también es una caverna, quien lea estas páginas está en una situación literariamente compleja: se ha adentrado en una cueva (este libro) que se refiere a otra (el libro VII de la *República* de Platón) en donde se presentó por primera vez la metáfora de la caverna, mil veces comentada por filósofos, pensadores e historiadores. Estamos en un ensamblaje de cavernas y cavernas, que se encajan una y otra vez. Se incluyen las que autoras y lectores tengan en su propia cabeza, que tampoco son de desdeñar.

Por tanto, este libro es un ejemplo concreto del tema sobre el que estamos reflexionando. Antes de hacer filosofía desde el interior de esta cueva de letras evocaré brevemente algunas obras literarias célebres, sobre todo aquellas que ponen en cuestión la distinción entre realidad y ficción. Lo que aquí está escrito, ¿es realidad o ficción? Ese dilema queda a juicio de quien esté leyendo.

La biblioteca de Don Quijote

Leamos *El Quijote*. Desde el primer capítulo, Cervantes describe a su protagonista como alguien cautivado por las novelas de caballerías:

se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio, y así, del poco dormir y del mucho leer, se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros, así de encantamientos, como de pendencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles, y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas soñadas invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo.⁷

Enclaustrado en su biblioteca, los libros caballerescos habían apreado al hidalgo manchego Alonso Quijano, transformándole en un personaje de fábula que decidió vivir conforme al orden caballeresco. Un día se lanzó a los campos buscando aventuras, que Cervantes relató con mimo, cariño y un fino sentido del humor. Como si Dulcinea del Toboso encarnara la idea platónica del Bien, Don Quijote se puso a su servicio. Siendo caballero, vistió coraza, lanza y adarga para ser paladín de la verdad y de la justicia, luchando sin desmayo contra los diversos encantamientos que Merlín y otros arteros magos habían urdido para confundirle. Perder el sentido de la realidad es una de las formas de habitar en la cueva literaria, allí donde las letras, las palabras y las frases proyectan sus fuegos de artificio sobre personas, objetos, parajes y acontecimientos. Las letras son el fuego de Platón, los objetos artificiales son las palabras y las sombras son los significados de dichas palabras y expresiones. La imagen de una persona absorta ante las páginas de un libro abierto aporta la representación típica de la cueva literaria, y más concretamente de la boca de la cueva. Un libro pide sumergirse en sus páginas, es decir, entrar en la caverna de las letras. En el caso de Don Quijote, las novelas de caballería se convirtieron en la realidad auténtica o mundo platónico de las ideas, presidido por una deidad

⁷ Primera Parte, capítulo 1. Citamos la obra de Cervantes por la Edición Conmemorativa del Círculo de Lectores (Barcelona, 1987), con texto fijado y comentado por Martín de Riquer a partir de la edición príncipe de Juan de la Cuesta (Madrid, 1605 y 1615) e ilustraciones de Carlos Saura.

propia: Dulcinea. Entrar en la cueva literaria y quedarse absorto en ella son acciones básicas de quien es prisionero de las letras y las lee una a una, con la cabeza siempre en la misma posición, como si alguien le hubiera atado con cadenas a las páginas del libro. Lo notable sucede cuando esa escena se repite por doquier y da lugar a múltiples personas absortas ante un mismo texto, por ejemplo *El Quijote*. En casos así estamos ante una caverna literaria distribuida a lo largo del espacio y el tiempo, y habitada por muchas mentes. La imprenta, el papel y la encuadernación aportan una consistencia y una duración considerable a las microcuevas llamadas libros. En ellas hay objetos y personas artificiales, como en la caverna de Platón. Y no solo hay objetos y personas, también sucesos inventados, que son vividos como revelaciones, aunque sean efímeras. La construcción de un mundo imaginario que cautive a otros es el arte del escritor de novelas. La literatura está poblada de cuevas y cavernas, algunas de ellas habitadas desde hace siglos.

La existencia de Don Quijote

El Quijote no fue un personaje de carne y hueso. Nació y creció en la República de las Artes y las Letras, amamantado por los numerosos lectores de la novela cervantina. Muchos entes de ficción son prohijados y mantenidos por el público, no por la naturaleza. Por eso existen, en el sentido originario del término existir: estar fuera del mundo. Son *personajes artificiales* que existen en un mundo simbólico y literario y, de cuando en cuando, se alojan en nuestros cerebros, donde adquieren su plena condición eidética. En 1604, el Quijote solo existía en la mente de su creador, Don Miguel de Cervantes Saavedra. Era un ente imaginario. Desde entonces ha sido proyectado sobre millones de personas, en cuyas mentes ha encontrado una morada virtual. Gracias a la imprenta, las traducciones y la industria del libro, se ha convertido en una entidad de referencia para muchas culturas. La escultura, la pintura, la música, la arquitectura, el cine y otras artes se han ocupado de él, reproduciéndolo. Hoy en día, el Quijote es un personaje transnacional, con un alto grado de existencia. Nunca ha tenido una vida biológica, pero ello no le ha impedido existir en

mayor medida que muchas personas vivas. El Quijote es más real que cualquiera de los coetáneos de Cervantes, incluido el propio Cervantes. Las sombras de las cavernas literarias existen en la mente de los prisioneros, los cuales creen que son reales. A eso se le llama *ex-istir*. Ciertos personajes literarios se han revelado mucho más duraderos que sus creadores, que al fin y al cabo eran animales mortales.

Atisbamos así una nueva dimensión de la caverna: hay quienes solo existen en el mundo de las letras, el cual no es el *cósmos noetós* platónico, pero acoge a muchas entidades artificiales que han llegado a independizarse de su creador, al haber sido recreadas por otras personas. Los griegos llamaron Parnaso a un monte sagrado en el que, además de Apolo y las musas, habitaban las sombras de los poetas y artistas, es decir, sus respectivas memorias. El propio Cervantes describió su visita a ese lugar simbólico en su obra *El viaje del Parnaso* (1614), donde dio rienda suelta a su indudable vocación de crítico literario, que también se manifiesta en *El Quijote* cuando comenta distintos libros de caballerías. Allí califica a los poetas como gente «absorta en sus quimeras», con lo que define bien la actitud de un escritor ante su obra, e incluso la de un lector devoto. Las cavernas literarias absorben las mentes humanas, tal es su fuerza.

¿Qué modalidad de existencia tienen los habitantes del Parnaso? ¿Y los personajes que ellos crearon? Unos y otros existen únicamente en la memoria de los seres humanos, es decir, son sombras en sus cerebros, aunque pueden estar representados en monumentos, objetos, imágenes y otros artefactos culturales, incluidos los libros. Se trata de una segunda modalidad de realidad, muy distinta de la físico-natural, pero estrechamente relacionada con ella. Por nuestra parte, solemos decir que los cuerpos de carne y hueso existen en el primer entorno (E1), mientras que las divinidades, las musas y los antiguos poetas, músicos y artistas existen en otro espacio social y cultural, el segundo entorno (E2), que ha sido creado por las ciudades y que, durante los cinco últimos siglos, está asentado en los Estados y en los Mercados. Don Quijote es una entidad del segundo entorno. En cambio, Cervantes vivió en el primer entorno, no en vano fue manco, aunque ahora solo exista en el segundo entorno, siempre acompañado por Don Quijote y Sancho Panza. Ellos han sido su progenie lite-

ria, son inseparables de Don Miguel. Eso sí: el Quijote existe más que ninguno de los otros dos. La existencia tiene grados y la realidad también, como argumentaremos más adelante. Por ahora, baste con haber señalado que hay al menos dos dimensiones de la existencia, el primer entorno y el segundo. Don Quijote existe en E2. Cervantes es un personaje híbrido, que murió en E1 y es inmortal en E2. Mitad natural, mitad artificial.

La realidad de Don Quijote

Más recientemente ha surgido una tercera dimensión del mundo: el espacio electrónico o tercer entorno, generado por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Me interesa la existencia del Quijote en el mundo digital, sea en formato multimedia, como videojuego, sea como producción cinematográfica, al modo de *Matrix*, *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*, por citar tres obras literarias recientes que también han abordado la cuestión de la caverna. ¿Cuándo será presentado el hidalgo de la triste figura con armadura electrónica? ¿Nadie será capaz de proyectarlo desde las letras a los bits? ¿Navegan Sancho Panza y Rocinante por la red, por alguna Mancha electrónica? Sobre todo, ¿dónde está Dulcinea? Esta es la pregunta más complicada, puesto que implica afrontar uno de los nudos conceptuales planteados por el caballero andante: su idea (alucinatória) del Bien.

Vayamos por partes, empezando por algunos habitáculos del Quijote en el tercer entorno. Existe un Centro Virtual Cervantes (cvc.cervantes.es) que cultiva su figura, ahora convertida en institución. El objetivo de dicho Centro es el fomento de la lengua española, de la que el Quijote se ha convertido en caballero de honor⁸. Piénsese en los Institutos Cervantes distribuidos por el mundo.

Los sucesivos estratos de realidad que los seres humanos producimos se relacionan entre sí, tanto individual como colectivamente. La obra cervantina es un clásico de la superposición de mundos

⁸ Quizás la lengua fue la Dulcinea de Cervantes y la de otros clásicos de las letras.

ficticios y reales. Es una obra divertida, variada, irónica y benevolente. Es el mito de la caverna de Platón transformado en comedia. Pero ante todo, es un libro. No es un videojuego ni un lugar virtual que pueda ser percibido con cascos estereoscópicos, sensaciones olfativas incluidas: por cierto, Don Quijote se preocupaba mucho por los aromas de su dama. Examinemos algunos argumentos de fondo para justificar la nueva aventura que proponemos: la emigración del Quijote hacia La Mancha electrónica (*e-Mancha*, por decirlo en la jerga actual).

Todo proviene de la imaginación cervantina, claro está, pero esto no es decir nada. Lo importante es indagar el tránsito de lo imaginado a lo real. La mayoría de los lectores de la obra de Cervantes han muerto. Quedamos nosotros, los que estamos más o menos absortos ante sus letras. Duraremos poco tiempo, y menos leyendo. Don Quijote, en cambio, existe, está allí, en el segundo entorno, y va trasladándose a la nueva dimensión del mundo, E3. Seguro que proseguirá sus andanzas por la telaraña electrónica. ¿Cómo creer que nosotros somos reales y él no, siendo más longevo y teniendo mucho más futuro que cualquiera de sus lectores? Hasta su progenitor Cervantes tiene menor entidad. Hay criaturas de las letras que bebieron el elixir de la eterna juventud y devoraron a sus creadores. ¡Qué decir de sus lectores! Estos apenas cuentan, apenas contamos para esos personajes de fábula.

Por lo que hace al común de sus lectores, Don Quijote y Sancho deben contemplarnos desde los pliegos del libro con un deje de piedad y compasión, conforme pasamos páginas y nos sentimos conmovidos por las aventuras que ellos viven y reviven desde hace siglos. ¿Qué pensarán ambos de quienes, estando provisionalmente vivos, sonreímos ante sus delirios, aventuras y refranes? Quizás nos vean con mayor ternura que la que nosotros aplicamos al leer sus andanzas literarias.

Estancias del Quijote

¿Dónde habita el Quijote? En la caverna por excelencia: el cerebro humano. Su existencia es mental y social, no corporal ni biológica. No es una entidad del primer entorno, aunque los libros sean objetos físicos. La *physis* no sabe leer, eso se aprende en la *pólis*. En tanto

objeto, el libro es una caverna mortuoria para los personajes que viven allí, una tumba de letras. El Quijote surgió de la pluma de Cervantes y se ha reproducido millones de veces en nuestras mentes, hábitat poco duradero, pero acogedor. Habiendo logrado estancia en esa posada mental, puede permanecer en ella algunos años, más o menos activo, más o menos querido, más o menos despreciado. ¡Mientras le evoquemos!

Este es el modo de existir de los entes de ficción. No son orgánicos, mas no por ello dejan de ser. Habitan mundos virtuales que nuestra mente rescata de tumbas encuadradas para darles vida en el espacio intangible del pensamiento, la imaginación y la risa. Aparte del mundo exterior, que los monistas pretenden único, los seres humanos disponemos de múltiples mundos interiores donde damos hospitalidad a muchos entes ficticios. Unos perecen con nuestro cuerpo, al ser criaturas de nuestra sola imaginación. Otros consiguen cohabitar en otras mentes, que les ofrecen hospitalidad. Algunos de esos huéspedes virtuales son gente grata que se hace querer. Otros resultan terroríficos y suscitan miedos y pesadillas. Todos están allí, en esos mundos virtuales soportados por nuestros cerebros. En algunos casos devienen personajes socialmente relevantes que marcan simbólicamente a países enteros. Para ser culto hay que conocerlos, es decir, tenerlos en nuestra mente. El Quijote ha logrado ser ubicuo en el espacio y en el tiempo. Junto con su triste figura, siguen existiendo sus compañeros de aventuras: Sancho, Dulcinea, el bachiller Sansón Carrasco, las ventas, los molinos, los gigantes, la cueva de Montesinos, los encantamientos y la ínsula Barataria.

Escapar de la caverna literaria: la cueva de Montesinos

Vayamos al núcleo del delirio quijotesco, Dulcinea del Toboso. Es un personaje ficticio, pero de otra dimensión de la imaginación. Don Quijote y Sancho no dudan de su propia existencia. En cambio, la de Dulcinea es puesta en cuestión más de una vez a lo largo de la novela. Cuando Sancho se adentró en el Toboso para buscar a Dulcinea por orden de Don Quijote, se dijo a sí mismo: «no será muy difícil

hacerle creer que una labradora, la primera que me topare por aquí, es la señora Dulcinea».⁹ En cuanto vio unas zagalas identificó a una de ellas como Dulcinea y a las otras tres como sus doncellas. Por una vez en sus cabales, Don Quijote no llegaba a atisbar más que «a tres labradoras sobre tres borricos». Mas habiendo insistido Sancho en que estaba ante la «reina, princesa y duquesa de la hermosura» y no viendo Don Quijote «sino una moza aldeana, y no de muy buen rostro, porque era carirredonda y chata», el hidalgo estaba «suspenso y admirado, sin osar desplegar los labios».

Las novelas de caballerías vinieron en su auxilio, recordándole que «el maligno encantador me persigue, y ha puesto nubes y cataratas en mis ojos, y para solo ellos y no para otros ha mudado y transformado tu sin igual hermosura y rostro en el de una labradora pobre». Don Quijote es consciente de que habita en una caverna encantada y pretende salir de ella con el fin de contemplar en Dulcinea toda la belleza del *cósmos noetós*. Por desgracia, hay encantadores que transforman las percepciones y llegan a hacer creer a los lectores que Dulcinea no existe. Esos titiriteros, por cierto, pueden ser los mismos escritores y lectores que le dan existencia a uno. Durante su diálogo con Sancho Panza en el capítulo VIII de la segunda parte, Don Quijote se muestra consciente de que su propia entidad es estrictamente literaria:

Desta manera [como las cuatro ninfas del Tajo de Garcilaso de la Vega] debía ser el rostro de mi señora cuando tú la viste; sino que la envidia que algún mal encantador debe tener a mis cosas, todas las que me han de dar gusto trueca y vuelve en diferentes figuras que ellas tienen; y así temo que en aquella historia que dicen que anda impresa de mis hazañas, si por ventura ha sido su autor algún sabio mi enemigo, habrá puesto unas cosas por otras, mezclando con una verdad mil mentiras, divirtiéndose a contar otras acciones fuera de lo que requiere la continuación de una verdadera historia.¹⁰

⁹ Cervantes, *op. cit.*, vol. II, p. 61.

¹⁰ *Ibidem*, vol. II, p. 53.

Obsérvese que, desde su existencia puramente literaria, Don Quijote no oculta sus suspicacias respecto al autor de su propia historia, Cervantes. Su empeño es Dulcinea, a quien por fin consiguió atisbar en la cueva de Montesinos. Según Don Quijote, los episodios que cuenta Cervantes tienen la función de divertir a los lectores y dejarle a él en ridículo, pero lo único importante es su amor platónico por Dulcinea. Tras quedar atado por la cintura a cien codos de cuerda, con el fin de descolgarse al interior de la cueva de Montesinos y contemplar sus maravillas, Don Quijote se encomendó a Dulcinea antes de entrar, diciendo en voz alta:

¡Oh señora de mis acciones y movimientos, clarísima y sin par Dulcinea del Toboso! Si es posible que lleguen a tus oídos las plegarias y rogaciones deste tu venturoso amante, por tu inaudita belleza te ruego las escuches, que no son otras que rogarte no me niegues tu favor y amparo, ahora que tanto le he menester. Yo voy a despeñarme, a empozarme y a hundirme en el abismo que aquí se me representa, solo porque conozca el mundo que si tú me favoreces, no habrá imposible a quien yo no acometa y acabe.¹¹ Los comentaristas suelen decir que el episodio de la cueva de Montesinos es uno de los más enigmáticos de la obra. Don Quijote va a hundirse en un abismo donde no sabe qué encontrará y tampoco si volverá. Antes de penetrar en la caverna, invoca a su amada, pidiendo su favor y su protección.

Pensamos que el episodio de la cueva de Montesinos es muy importante en la novela cervantina, y no solo porque en él aparece Dulcinea, sino porque Don Quijote, tras haber abandonado su cueva de libros, se sumerge en otra caverna, con la idea de encontrar la auténtica luz, Dulcinea. Este episodio aporta un pliegue estructural a la narración cervantina, porque describe el intento quijotesco de escapar de la caverna de letras donde Cervantes le tiene apresado. La tentativa fracasa, desde luego, y Don Quijote queda ridiculizado de nuevo, sobre todo por haberse quedado dormido dentro de la cue-

¹¹ Cervantes, *op. cit.*, Segunda Parte, capítulo 29.

va. Sin embargo, ese sopor conlleva el descubrimiento de una nueva modalidad de caverna, la onírica. Desde dentro de una caverna literaria y sabiéndose un personaje de ficción, Don Quijote decidió entrar en la cueva de Montesinos porque allí habría maravillas sin cuento. Tuvo suerte y se encontró con su amada Dulcinea, bien es cierto que en un estado de duermevela que añade fantasía al relato. ¡Caverna bajo caverna!

La cueva de Montesinos y el ensoñamiento que Don Quijote tuvo en ella representan alegóricamente la estructura del mundo: una caverna de cavernas. En su excelente libro sobre Leibniz, *El Pliegue*, Gilles Deleuze dijo que el mundo es «infinitamente cavernoso»¹² y añadió además que «siempre hay un pliegue en el pliegue, como también hay una caverna en la caverna».¹³ Así como la alegoría de la caverna ilustra la concepción platónica del mundo, la de la cueva de Montesinos aporta un mundo más barroco y menos clásico: habitamos en cavernas que proceden de otras cuevas previas y que conducen a nuevas oquedades, cada vez más profundas y complejas. Esta manera de pensar queda sintetizada en esta frase de Deleuze, en la que interpreta bien el pensamiento de Leibniz: «La materia presenta, pues, una textura infinitamente porosa, esponjosa o cavernosa sin vacío, siempre hay una caverna en la caverna».

Recordemos esta última afirmación, *siempre hay una caverna en la caverna*. Es la tesis principal de este libro. Platón no podía saberlo, pero incluso el Sol que tanto admiraba, y que para él era la imagen del dios, no es más que una caverna de explosiones nucleares continuadas, que se suceden entre sí sin orden ni concierto.

Entre los encantadores más peligrosos están los novelistas, como bien saben los personajes ficticios, cuyo destino está al arbitrio de sus autores. Los personajes que crean son pliegues de ellos mismos. Don Quijote no se privó de quejarse de las insuficiencias de su autor, Cervantes, incapaz de plasmar en letras la belleza perfecta de Dulcinea y la abnegada devoción de su caballero andante.

¹² Deleuze, G. (1989): *El Pliegue*, Barcelona, Paidós, p. 15.

¹³ *Ibidem*, p. 13.

Otros habitantes de la cueva

Antes de descolgarse el Quijote en la cueva de Montesinos se escaparon de ella grajos, cuervos y murciélagos. Estos últimos son los auténticos habitantes de las cavernas, no en vano están ciegos y no pueden soñar. Eso no les impide moverse con agilidad por cualquier cueva oscura. Se puede estar vivo en la oscuridad, e incluso disfrutar. ¡Quién sabe cómo juegan los murciélagos en sus continuos y silenciosos revoloteos!

Pero antes de abandonar el juego cervantino de luces y sombras, evoquemos lo que ocurrió en el descenso del Quijote a la cueva de Montesinos, que nos parece comparable, aunque a la inversa y como contrapunto, al ascenso del filósofo a la boca de la caverna en la alegoría de Platón:

Iba don Quijote dando voces que le diesen sogas y más sogas, y ellos se la daban poco a poco; y cuando las voces, que acanaladas por la cueva salían, dejaron de oírse, ya ellos tenían descolgadas las cien brazas de sogas, y fueron de parecer de volver a subir a don Quijote, pues no le podían dar más cuerda. Con todo eso, se detuvieron como media hora, al cabo del cual espacio volvieron a recoger la sogas con mucha facilidad y sin peso alguno, señal que les hizo imaginar que don Quijote se quedaba dentro; y, creyéndolo así, Sancho lloraba amargamente y tiraba con mucha priesa por desengañarse, pero, llegando, a su parecer, a poco más de las ochenta brazas, sintieron peso, de que en extremo se alegraron. Finalmente, a las diez vieron distintamente a don Quijote, a quien dio voces Sancho, diciéndole:

—Sea vuestra merced muy bien vuelto, señor mío, que ya pensábamos que se quedaba allá para casta.

Pero no respondía palabra don Quijote; y, sacándole del todo, vieron que traía cerrados los ojos, con muestras de estar dormido. Tendiéronle en el suelo y desliáronle, y con todo esto no despertaba; pero tanto le volvieron y revolvieron, sacudieron y menearon, que al cabo de un buen espacio volvió en sí, desperezándose, bien como si de al-

gún grave y profundo sueño despertara; y, mirando a una y otra parte, como espantado, dijo:

—Dios os lo perdone, amigos; que me habéis quitado de la más sabrosa y agradable vida y vista que ningún humano ha visto ni pasado. En efecto, ahora acabo de conocer que todos los contentos desta vida pasan como sombra y sueño, o se marchitan como la flor del campo.¹⁴

Al entrar en la cueva de Montesinos Don Quijote se fugó de la cueva de letras cervantina y entró en la boca de otra caverna más importante, donde habitan Dulcinea y las ideas puras. En la novela solo sufre desventuras e infortunios, aparte de soportar la crueldad y la piedad de los lectores, los cuales se sienten superiores por el mero hecho de tener un libro en las manos. En relación a las visiones que tuvo en la cueva de Montesinos, Don Quijote afirmó que jamás ser humano alguno vio y vivió nada tan agradable. Salir de la caverna literaria y entrar en la cueva de Montesinos fue una liberación para él. Por un momento vivió como los dioses, más no hace falta. También aprendió allí que los contentos y dichas son sombras y sueños, no realidades. El dolor y el placer están plegados entre sí, son inseparables.

Dentro de la cueva de Montesinos Don Quijote tuvo la oportunidad de ver, e incluso de saludar a varios personajes de cuya existencia no tenía duda alguna, por eso fue a visitarlos: Durandarte, Belerma, Guadiana, Ruidera y otras entidades mitológicas, mitad naturaleza y mitad artificio. Narrando su aventura espeleológica, el propio Don Quijote reconoció que, caverna sobre caverna, se había quedado dormido en el interior de la cueva de Montesinos. Puesto a explorar su propia cueva onírica, compuesta por sus deseos más íntimos, Don Quijote llegó a ver a la propia Dulcinea y se dirigió a ella, aunque esta «no me respondió palabra; antes, me volvió las espaldas, y se fue huyendo con tanta priesa, que no la alcanzara una jara». Jamás estuvo el caballero tan cerca de contemplar, y casi de tocar a su dama. Mas la sombra del Amor es huidiza, por luminosa que parezca: «quise seguirla, y lo hiciera, si no me aconsejara Montesinos que no me cansase en ello, porque sería en balde».

¹⁴ Cervantes, *op. cit.*, Segunda Parte, Capítulo 28.

Don Quijote nunca conseguirá contemplar el Bien, es decir Dulcinea, por muy cautivo que esté de ella. Tal es, a nuestro entender, el sentido del episodio en la cueva de Montesinos. Solo se sale de una cueva para entrar en otra, sea descolgándose, sea soñando, sea relatando las aventuras vividas. El deseo y la memoria son cuevas sobre cuevas, a cual más prometidora, a cuál más vacía. Para despertar mejor, para salir de la cueva de sus ilusiones, Don Quijote tuvo una última visión: en ella, una de las presuntas doncellas de Dulcinea le intentaba dar un sablazo, y lo lograba, puesto que el generoso caballero le entregó allí mismo cuatro reales, que era todo el dinero que llevaba. ¡Cuatro reales, cuatro realidades! Se abría así una nueva caverna, la del dinero, de la que habremos de ocuparnos también.

Lectores en el proscenio

Para terminar este breve recorrido por una de las cavernas literarias más célebres, el Quijote de la Mancha, evocaré el encuentro con los duques aragoneses que dieron acogida en su castillo al hidalgo y su escudero. Posteriormente nombraron a Sancho Panza gobernador de la ínsula Barataria. Lo interesante de este episodio, que Cervantes nunca precisa dónde ocurrió, consiste en que ambos duques habían leído la Primera Parte del Quijote y decidieron personarse en la Segunda, justo a tiempo de satisfacer el máximo deseo de Sancho Panza: ser gobernador de una ínsula. Por propia voluntad, los lectores se convirtieron en personajes de ficción, mezclando así la pretendida caverna real con la no menos pretendida caverna literaria. Ciertamente que lo hicieron por divertirse, pero no es menos cierto que desempeñaron dignamente su papel. Fue una de las pocas aventuras en donde Sancho y el Quijote fueron bañados, afeitados y escuchados. Como la mayoría de los lectores, el duque y la duquesa se apiadaban de su infortunio, pero querían diversión.

Pues bien, en la «sabrosa plática que la duquesa y sus doncellas pasaron con Sancho Panza»,¹⁵ la duquesa no se privó de preguntarle a Sancho sobre el presunto encantamiento de Dulcinea:

¹⁵ *Ibíd.*, vol. II, cap. XXXIII.

Ahora que estamos solos, y que aquí no nos oye nadie, querría yo que el señor gobernador me asolviese ciertas dudas que tengo, nacidas de la historia que del gran Don Quijote anda ya impresa; una de las cuales dudas es que, pues el buen Sancho nunca vio a Dulcinea, digo, a la señora Dulcinea del Toboso, ni le llevó la carta del señor don Quijote, porque se quedó en el libro de memoria en Sierra Morena, cómo se atrevió a fingir la respuesta, y aquello de que la halló ahechando trigo, siendo todo burla y mentira, y tan en daño de la sin par Dulcinea». ¹⁶

Los lectores ponen en un aprieto a los protagonistas, exigiéndoles honestidad y coherencia. ¿Cómo se defendió Sancho de los reproches de su público? Con mil y un refranes. Recordemos algunos:

Tan buen pan hacen aquí como en Francia; y de noche todos los gatos son pardos; y asaz de desdichada es la persona que a las dos de la tarde no se ha desayunado; y no hay estómago que sea un palmo mayor que otro; el cual se puede llenar, como suele decirse, de paja y heno; y las avecitas del campo tienen a Dios por su proveedor y despensero [...] y al dejar este mundo y meternos la tierra adentro, por tan estrecha senda va el príncipe como el jornalero, y no ocupa más tierra el cuerpo del Papa que el del sacristán [...] etc. ¹⁷

Prudente, la duquesa le ratificó que sería nombrado gobernador, y volvió a inquirirle sobre Dulcinea, afirmando que la labriega que por azar Sancho eligió para el papel de Dulcinea «era y es Dulcinea, y que el buen Sancho, pensando ser el engañador, es el engañado». ¹⁸

A lo cual respondió el escudero mendaz y desmentido:

Bien puede ser todo eso; y agora quiero creer que lo que mi amo cuenta de lo que vio en la cueva de Montesinos, donde dice que vio a

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ *Ibidem*, vol. II, p. 174.

¹⁸ *Ibidem*, vol. II, p. 175.

la señora Dulcinea del Toboso en el mismo traje y hábito que yo dije que la había visto cuando la encanté por solo mi gusto; y todo debió ser al revés, como vuesa merced, señora mía, dice.¹⁹

Los lectores, representados por la duquesa, han decidido nombrar a Sancho gobernador de una ínsula, porque quieren divertirse viéndole impartir justicia y resolver pleitos. Sin embargo, no aceptan que no crea que Dulcinea es un personaje real, aunque Sancho la hubiese inventado con apariencia de labriega. La cueva de Montesinos no miente. *Esse est percipi*, como saben los actuales expertos de imagen. Las cosas existentes son como aparecen ante nuestros sentidos, sin perjuicio de que sean mucho más perfectas en el mundo de las ideas. Ello incluye a los protagonistas de las obras literarias, como señala la duquesa. Si los entes de ficción no fueran como aparecen en los libros, ¿cómo habrían de ser? La objeción es fuerte, porque apunta a la constitución de los entes de ficción.

Puesto en tal aprieto, Sancho se declaró consciente de que él mismo «anda ya en libros por ese mundo adelante, según me dijo Sansón Carrasco».²⁰ Fiel a su propio personaje, sale del paso aplicando un nuevo refrán: el público siempre tiene razón. No será Sancho quien refute la objeción de una lectora tan avezada como la duquesa, que quiere leerle gobernando Barataria. Le va en ello su deseo de ser gobernador, o lo que es lo mismo, que sus actos de gobierno sean leídos por el público. Por eso acepta que, aunque él creyó inventarse la apariencia de Dulcinea, en realidad se había topado con la Dulcinea auténtica. Otra no hay, como tampoco hay otro Sancho. La identidad y el destino de Dulcinea se realizan en la lectura ajena, por eso es un personaje literario.

En el fondo, Sancho fue fiel a su señor. Aceptando la objeción ducal, logró realizar su destino: «quien ha sido buen escudero será buen gobernador».²¹

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ *Ibidem*, vol. II, p. 176.

Ante el éxito habido en la plática con Sancho, los duques lectores se atrevieron a poner a prueba al caballero y urdieron el célebre episodio del desencantamiento de Dulcinea. No vamos a comentarlo. Nos limitaremos a recordar el momento en que Don Quijote, acosado por su noble lectora, flaquea por primera vez en su fe por Dulcinea. La duquesa lo interpeló de la manera siguiente:

Si, con todo eso, hemos de dar crédito a la historia que del señor don Quijote de pocos días a esta parte ha salido a la luz del mundo, con general aplauso de las gentes, della se colige, si mal no me acuerdo, que nunca vuesa merced ha visto a la señora Dulcinea, y que esta tal señora no es en el mundo, sino que es dama fantástica, que vuesa merced la engendró y la parió en su entendimiento, y la pintó con todas aquellas gracias y perfecciones que quiso.²²

Desde nuestra perspectiva, estamos ante un momento clave en la obra. El héroe es acusado por sus lectores de haber creado personajes ficticios y haberles atribuido virtudes que no tienen. Dicho en términos platónicos: la idea del Bien puede ser una ficción y el *cósmos noetós* otra caverna. Filosóficamente hablando, el mayor aprieto y el más difícil trance en que se vio don Quijote provino de dos de sus lectores, que se atrevieron a poner en solfa el mundo ideal del protagonista. Para ello, no hay que olvidarlo, Cervantes dio un salto mortal de una cueva a otra: dos lectores de la primera parte devinieron personajes de la segunda, subiendo al proscenio de la caverna de las letras. Pues bien, la réplica de Don Quijote no tiene pérdida:

En esto hay mucho que decir —respondió don Quijote—. Dios sabe si hay Dulcinea o no en el mundo, o si es fantástica, o no es fantástica; y estas no son de las cosas cuya averiguación se haya de llevar hasta el cabo.²³

²² *Ibidem*, vol. II, p. 170.

²³ *Ibidem*.

El diálogo entre el duque, la duquesa y Don Quijote prosigue, pero nosotros vamos a salir de esa caverna literaria llevándonos esta frase en la memoria. Resume la filosofía de Cervantes y, lo que es más importante, explicita la concepción que tiene el Quijote de las relaciones entre lo real y lo literario. Ningún ser humano puede saber con certeza qué son los entes de ficción, si reales o imaginarios. Solo lo sabe Dios, el personaje literario por antonomasia, puesto que existe en la Biblia. La realidad o virtualidad de los personajes imaginarios de segunda generación, es decir, aquellos que son imaginados por los propios personajes de ficción, solo puede resolverla el autor de la Biblia. De libro a libro.

Como preguntó Borges: ¿qué Dios, después de Dios, la trama empieza...?

Supervivencia e inmortalidad

Cuevas naturales

Las cuevas subterráneas fueron decisivas para la supervivencia de los humanoides en la Era Cuaternaria. Cualquiera diría que esta larga época dejó huellas genéticas en el *Homo sapiens*, que se han transmitido de generación en generación. El recurso a cuevas y cavernas físicas y simbólicas ha sido y es un importante recurso adaptativo y de supervivencia, tanto individual como social. Tener un refugio seguro para dormir, para descansar, para protegerse de las amenazas, para criar a la prole y para no vivir a la intemperie es una de las necesidades humanas más perentorias, junto al aire, el agua, los alimentos y la vida social. Las legislaciones modernas hablan de un derecho (¿natural?) a la vivienda; por nuestra parte lo llamaremos derecho a la cueva, y también derecho a la caverna, cuando el refugio es simbólico y social. Tenemos derecho a imaginar que hay dioses que velan por nosotros porque tenemos derecho a la caverna.

El invento de la cueva no procede de los seres humanos. Es muy anterior en la evolución de las especies. Piénsese en el caracol, que lleva la casa consigo, o en muchísimas especies de moluscos, que

han sobrevivido en el mar gracias a sus conchas protectoras, algunas llenas de púas. Recordemos el nido de los pájaros, y en general el lugar donde las especies ovíparas ponen sus huevos, protegiéndolos para la cría. Incluso los arrecifes de coral, que son las reservas con mayor índice de biodiversidad, pueden ser considerados como un encadenamiento de cuevas entre cuevas, con múltiples formas de acoplamiento. La supervivencia de todas esas especies ha sido posible gracias a la invención de la cueva, esté ubicada en las aguas, bajo tierra o en las ramas de los árboles. Existe toda una literatura sobre la disputa por las cavernas entre las poblaciones primitivas y diversos animales, como los osos cavernarios, las hienas e incluso algunos leones. Los neanderthales y los osos cavernarios, en particular, lucharon ferozmente por esos habitáculos hasta que ambas especies se extinguieron. Como los osos, también los leones cavernarios americanos desaparecieron hace unos 10.000 años. Esas especies no aprendieron a construirse sus propias cuevas, los seres humanos sí. Desde entonces, los humanos hemos amañado todo tipo de cavernas, siempre para buscar refugio en ellas. Las chozas, los palafitos, las casas, las tumbas, los osarios, las catedrales y los rascacielos son algunos ejemplos de cuevas y cavernas humanícolas, buena parte de las cuales han sido construidas para un uso colectivo y social. A estas últimas las denominaremos cavernas, dejando la palabra «cueva» para un número menor de moradores, por ejemplo una persona, o una familia.

En este libro solo vamos a ocuparnos de aquellas cuevas y cavernas que tienen una función mental, o si se quiere espiritual. Las cuevas para la supervivencia física y corporal son importantes, sin duda, pero no hay que olvidar que el cuerpo humano posee su propia gran cueva, el cráneo, cuya función consiste en proteger al cerebro. Los demás órganos también están protegidos por huesos, por ejemplo los pulmones o el corazón, pero tenemos un órgano que está superprotegido. Las neurociencias afirman que el gran desarrollo del cerebro y del lenguaje son dos de las principales diferencias específicas de los seres humanos. Hablaremos más adelante de la cueva cerebral y previamente evocaremos otras cavernas directamente relacionadas con el cerebro y su capacidad de socialización: lugares sagrados, es-

pectáculos, museos, bibliotecas, iglesias, plazas, cárceles, monasterios, celdas, sepulcros, etc. Valga la comparación con las abejas, otra de las grandes especies sociales en la biosfera. Ellas fabrican celdas hexagonales para producir miel que pueda servir como alimento a la abeja reina, sin la cual no existirían ni los panales ni las colmenas. Las celdas, los panales y las colmenas son otros tantos tipos de cuevas y cavernas que posibilitan la supervivencia de la especie, dado que la reproducción depende de la abeja reina. Para la reproducción de la cultura, la economía y la organización política, los humanos han inventado cavernas específicas (mercados, iglesias, parlamentos, prisiones), gracias a las cuales han surgido esas macrocavernas llamadas Estados. Cada una de ellas está compuesta por una infinidad de cavernas y subcavernas, a las que ha de estar muy atenta nuestra cueva cerebral. En el apartado anterior vimos que Leibniz concebía el mundo físico como un complejo entrecruzamiento de cavernas y pliegues, conteniéndose unas en otras. En este diremos que el mundo social también está organizado de una manera cavernaria, aunque las actuales cuevas ya no sean geológicas ni naturales, sino sociales y artificiales.

Unas de las más notables, por cierto, son las cuevas y cavernas mortuorias. Si algo caracteriza a la especie humana, aparte del lenguaje y el cerebro, es su afición por los enterramientos. Hay algunas especies animales que entierran a sus congéneres, según han ido descubriendo los etólogos en los últimos años, pero son muy pocas y lo hacen de manera esporádica, no sistemáticamente, como los humanos. El sepulcro y la fosa común singularizan a los seres humanos. Una vez muertos, seguimos estando en cavernas. Nuestro ADN nos identifica.

El Hades

En el canto XI de la *Odisea*, Ulises visitó el Hades, con el objetivo de que el adivino Tiresias le dijera cuál sería su destino, y si volvería o no a Ítaca. Así como Zeus era el dios de los cielos y Poseidón el de los mares, el reino griego de las tinieblas tenía a Hades como rey. Hades no representa a la muerte, sino el gobierno del reino de los

muertos, cuyas almas siguen existiendo, aunque son inaprensibles. Ulises intentó abrazar el alma de su madre por tres veces, pero esta se le fue «volando de entre las manos como sombra o sueño». Su madre le confirmó que esa es la condición del alma de los muertos: en el momento de la muerte, se va volando, como un sueño, y deja de habitar la tierra para pasar a morar en el Hades. Por tanto, el Hades es una gran caverna habitada por sombras, que son la proyección de los seres vivos. El propio Hades, aun siendo dios, y por tanto inmortal, es considerado como una divinidad invisible, como su propio nombre indica. En la versión homérica del Hades, los muertos están informados de lo que ocurre en el reino de los vivos. Así, cuando Ulises le preguntó a su madre sobre su padre Laertes, su mujer Penélope y su hijo Telémaco, recibió de ella cumplida información sobre lo que sucedía en Ítaca:

Aquella [Penélope] continúa en tu palacio con el ánimo afligido y pasa los días y las noches tristemente, llorando sin cesar. Nadie posee aún tu hermosa autoridad real: Telémaco cultiva en paz tus heredas y asiste a decorosos banquetes, como debe hacerlo; el varón que administra justicia, pues todos le convidan. Tu padre se queda en el campo, sin bajar a la ciudad, y no tiene lecho ni cama, ni mantas, ni colchas espléndidas: sino que en el invierno duerme entre los esclavos de la casa, en la ceniza, junto al hogar, llevando miserables vestiduras; y, no bien llega el verano y el fructífero otoño, se le ponen por todas partes, en la fértil viña, humildes lechos de hojas secas donde yace afligido y acrecienta sus penas anhelando tu regreso, además de sufrir las molestias de la senectud a que ha llegado. Así morí yo también, cumpliendo mi destino.²⁴

La vida sigue y en el reino de los muertos se tiene noticia de ella. Durante su visita al Hades, Ulises tuvo oportunidad de ver y saludar a varios de sus compañeros en la guerra de Troya: Agamenón, Aquiles, Patroclo, Antíloco y Ayante. Curiosamente, en el Hades solo parecen estar las almas de los aqueos. No se menciona a ningún tro-

²⁴ Homero (1999): *Odisea*, Madrid, Espasa Calpe, canto XI.

yano, ni tampoco a persona de otra estirpe, salvo algunos hijos de dioses y hombres, como Orión, Tántalo y Sísifo, así como a Minos, el hijo de Zeus que administra la justicia en el reino de los muertos. El Hades griego está concebido como una *pólis* funeraria, con sus monarcas Hades y Perséfone, así como con un juez que pone orden en los asuntos mortuorios. Cada cual se va allí con sus rencores y sus pasiones, sin cambiar un ápice su personaje. Merece la pena destacar la presencia de Hércules en el Hades, o, como precisa Homero, «de su imagen, pues él está con los inmortales dioses, se deleita en sus banquetes, y tiene por esposa a Hebe, la de los pies hermosos, hija de Zeus y de Hera».²⁵ En la visita de Ulises al Hades, este queda descrito como una proyección de los vivos en el mundo de las tinieblas, donde solo existen sombras e imágenes, como en la caverna de Platón. Teniendo en cuenta que la estancia de las personas en el mundo de los vivos es muy corta, que en el Hades conservan su máscara y su plena identidad y que la estancia en el mundo tenebroso es duradera, podríamos pensar que el mundo auténtico es el Hades y que la vida no es más que un breve sueño, como muchos escritores han dicho, entre ellos Calderón.

Sin embargo, no hay que olvidar dos cosas. En primer lugar, que la versión homérica del Hades no le parecía fiable a Platón, cuyo empeño en expulsar de la ciudad ideal a Homero, Hesíodo y a los poetas en general ha dado lugar a muchos debates a lo largo de la historia. No debemos identificar el Hades griego con la Ciudad de Dios, y menos con la de Agustín de Hipona, de la que nos ocuparemos a continuación. En segundo lugar, es preciso tener en cuenta que la *Odisea* no relata la breve inmersión de Ulises en el Hades, sino que es el propio Ulises quien relata ese episodio de su periplo por el Egeo, concretamente a Alcínoo, el rey de los feacios que le acogió unos días en su palacio. Siendo Ulises un personaje literario, su visita al Hades se presenta como el relato que él hace de la misma, es decir, como producto de su memoria. Nuevamente estamos ante una secuencia de cuevas (literarias, mnemónicas) que nos conduce finalmente a la boca del Hades, donde se sabe lo que ocurre en Ítaca y lo que le ocu-

²⁵ *Ibidem*.

rió a Agamenón tras su retorno de Troya, pero siempre de recuerdo en recuerdo, de relato en relato. El Hades real, supuesto que exista, se escapa de los lectores por entre las letras de la *Odisea*, al igual que el alma de su madre le resultaba inasible a Ulises al hablar con ella. El reino griego de las tinieblas es proyección de lo que sucede bajo la luz del sol, pero la descripción de esa caverna mortuoria pasa por varias mediaciones, es una cueva de cuevas.

Nuevamente encontramos la estructura de cuevas ensambladas, cada una de las cuales es de orden diferente a las precedentes. Esta primera incursión en una caverna mortuoria lleva nuestra indagación a la misma encrucijada conceptual de los dos apartados precedentes. Habrá que cambiar de rumbo e ir hacia arriba, no hacia abajo, a ver si las cavernas mortuorias son distintas en el reino de los cielos.

Las ciudades de San Agustín.

Agustín de Hipona estuvo muy influido por el pensamiento platónico, de cuya aplicación a la teología cristiana es uno de los principales representantes. Mantuvo un diálogo continuado con seguidores de Platón, como Varrón, Plotino y Porfirio. Tuvo presente la alegoría de la caverna y la distinción entre el mundo de las ideas y el mundo empírico, si bien la interpretó desde una perspectiva religiosa y teológica. Propuso una versión original de la alegoría, al distinguir la Ciudad de Dios y la Ciudad de los Hombres. La Iglesia católica adoptó esa idea como base doctrinal, al igual que el misterio de la Trinidad, ampliamente tratado por San Agustín. No en vano fue declarado Padre de la Iglesia en 1298.

Comentando a Don Quijote dijimos que las entidades de ficción tienen un grado de existencia, en la medida en que son mantenidas por los seres humanos. Tal es el caso de la Ciudad de Dios, y sobre todo del Cielo y del Infierno, ampliamente teorizadas por el obispo de Hipona. En la tradición cristiana hay dos grandes cavernas espirituales que no solo atañen a la supervivencia corporal, sino a su versión religiosa: la inmortalidad. Con sus variantes, en la existencia de ambas cavernas creen millones de seres humanos, sin perjuicio de que no las conciban ni imaginen de la misma manera. Aquí vamos

a ocuparnos de la teorización que hizo Agustín de Hipona de ellas. Diremos que concibió una tercera caverna intermedia, la Ciudad de Dios, que se ha plasmado a lo largo de la historia en múltiples sub-cavernas físicas y sociales (iglesias, catedrales, órdenes religiosas, etc.), no solo en ideas. La Ciudad de Dios tiene dos caras, una temporal a lo largo de la historia, otra atemporal a partir del Juicio Final. En la segunda se subdivide en Cielo e Infierno, sin que, según San Agustín, haya estadio intermedio. Tras el Juicio Final el mundo espiritual queda ordenado en dos cavernas perfectamente escindidas, la buena y la mala. Agustín, nacido en Tagaste, reformuló así sus convicciones dualistas de juventud, que oponían dos principios antagónicos, el del bien y el del mal.

En la Ciudad de Dios no se trata de sobrevivir, sino de ser inmortal. Se articula así, en forma de caverna espiritual, uno de los grandes mitos del ser humano. No se trata de una caverna natural, sino sobrenatural. A diferencia de la platónica, la Ciudad de Dios no solo está habitada por seres humanos. También hay ángeles, arcángeles, tronos y dominaciones, además del Dios Uno y Trino de la ortodoxia católica, que es el monarca de la Ciudad Divina. La propuesta del obispo de Hipona tiene una componente eidética muy fuerte, al ser la Ciudad de Dios intemporal: allí no sucede nada, salvo la inmensa felicidad de estar en el Reino de los Cielos y de contemplar a Dios en todo momento. Las almas que allí moran alaban sin cesar a Dios y disfrutan perpetuamente de su presencia. Es el Paraíso Celestial. Por nuestra parte, la denominaremos Caverna Celestial, puesto que, allí sí, quienes están tienen sus miradas fijas en Dios y solo pueden mirarle a Él. Son los prisioneros platónicos por antonomasia.

Sin embargo, hay una segunda caverna, también eterna, pero diabólica: el Infierno. San Agustín lo describe con bastante detalle. El libro XXI de *La Ciudad de Dios* está dedicado al infierno, el XXII al cielo. Según él, los cuerpos de los condenados, una vez resucitados y reanimados, durarán eternamente, padeciendo los tormentos del fuego.²⁶ En el infierno no hay una carne mortal como en la tierra, sino cuerpos inmortales, que sufrirán sin desmayo: «aun-

²⁶ San Agustín (2009): *La Ciudad de Dios*, Madrid, BAC, XXI, 2, p. 946.

que al presente no hay carne alguna capaz de sufrir sin morir jamás, entonces sí habrá una carne como ahora no existe».²⁷ En la caverna natural, la carne y la materia se consumen con el fuego, por eso son carne mortal. Tras el Juicio Final y la resurrección, los cuerpos serán eternos, estén en el cielo o en el infierno. No se trata del fuego de la caverna de Platón, que proyecta sombras frente a los prisioneros, sino de un fuego que produce dolor y sufrimiento continuo, porque quema la carne, pero sin consumirla. Dios es todopoderoso y según la ortodoxia cristiana tuvo a bien (o a mal) crear ese lugar, la caverna del Mal, que será habitada eternamente por los demonios y por los réprobos. El fuego y la carne tendrán «otra constitución en la resurrección de los muertos».²⁸ «Ni fue imposible para Dios crear las naturalezas que quiso ni tampoco lo será el cambiar lo que Él quiera de las creadas; de aquí proviene toda esa selva de hechos extraordinarios que llamamos monstruos, ostentos, portentos, prodigios».²⁹ Ningún dolor que hayamos podido imaginar está excluido del Infierno, casi seguro que allí estará. El Demonio es el Mal, pero el Infierno será la Ciudad de los Males.

Esta infinita capacidad creativa de lo bueno y de lo malo es clave para entender el mundo desde la perspectiva de una religión mono-teísta que afirma la existencia de un Dios creador y todopoderoso. Hay varias naturalezas, no una sola, sin perjuicio de que nosotros tengamos la nuestra. En el fondo, la propia Naturaleza es una caverna, habitada por los seres humanos e iluminada por el Sol. Ese Sol es creación de Dios, como también la Tierra. Nada obsta para que existan otros mundos, iluminados o no por otros soles, además de la caverna natural que nosotros denominamos Tierra o biosfera. La caverna infernal es sobrenatural y se manifestará como tal cuando llegue el momento, según el Padre de la Iglesia Romana. Nada impide que haya un mundo sin luz alguna y lleno de fuego eterno. Cuando San Agustín afirma la posibilidad de que existan varias na-

²⁷ *Ibidem*, XXI, 3, p. 947.

²⁸ *Ibidem*, XXI, 8, p. 961.

²⁹ *Ibidem*, XXI, 3, p. 964.

turalezas, la alegoría platónica de la caverna recobra su fuerza: ¿en cuál de esas cavernas naturales estamos? ¿No será la nuestra una ficción?

De hecho, la caverna auténtica es la celestial, es decir, el Reino de los Cielos. En este punto San Agustín se distanció de los filósofos platónicos, según los cuales «no puede un cuerpo terreno estar en el cielo».³⁰ Por una vez, se apoyó en Aristóteles, quien dijo que el alma es el quinto cuerpo,³¹ y afirmó que las almas pueden levantar sus cuerpos terrenos hacia arriba, como hizo Jesucristo. La Ciudad de los Cielos es posible. Está habitada por Dios, por los ángeles y por los santos, y lo estará por quienes se salven el día del Juicio Final. Aun siendo luminosidad pura, el Reino de los Cielos agustiniano es muy diferente del *cósmos noetós* platónico, porque está compuesto por almas, no por ideas. Esas almas, sin embargo, tendrán cuerpo, concretamente el de la edad juvenil, aunque tampoco habría inconveniente si hubiera cuerpos de niños o de viejos, porque en los cuerpos resucitados no habrá debilidad alguna.³² Los cuerpos femeninos estarán «inmunes del coito y del parto».³³ En suma, los seres humanos «serán iguales a los ángeles por la inmortalidad y la felicidad, no por la carne».³⁴ El apóstol San Pablo habló de cuerpos espirituales, San Agustín retomó la idea y la desarrolló a fondo. Por nuestra parte, diremos que el Reino de los Cielos es la Caverna Divina, habitada por almas perfectas y cuerpos espirituales que, eso sí, están allí como prisioneros estrictos, sin libertad alguna, salvo la de alabar a Dios.

San Agustín no pretende haber visto el Reino del Cielo, ni el Infierno, pese a que los imaginó con bastante precisión. Él ha leído pasajes sobre el cielo en las Sagradas Escrituras, y como cree en ellas, puede vislumbrar en cierta medida cómo será la Ciudad de Dios tras

³⁰ *Ibídem*, XXII, 11, p. 1028.

³¹ *Ibídem*.

³² *Ibídem*, XXII, 16, p. 1034.

³³ *Ibídem*, XXII, 17, p. 1035.

³⁴ *Ibídem*, XXII, 17, p. 1036.

la resurrección de los cuerpos y el Juicio Final. Su conocimiento no viene de los sentidos, sino de la lectura de la Biblia, entendida como obra de Dios. Antes de ponerse a describir la Caverna Divina citó a San Pablo:

Cuando yo era niño, hablaba como un niño, tenía mentalidad de niño, discurría como un niño; cuando me hice hombre, acabé con las niñerías. Porque ahora vemos confusamente en un espejo, mientras que entonces veremos cara a cara.³⁵

Nuestro modo de conocer e interpretar el mundo va cambiando a lo largo de la vida. Dicho en nuestros propios términos: habitamos varias cavernas, no una sola. Pues bien, esa comparación con los cambios en la percepción y la intelección es válida para indagar cómo será la Ciudad de Dios, comparada con la actual Ciudad de los Hombres. En esta última vemos confusamente, no la realidad (Dios), sino su imagen (la Naturaleza). Por tanto, el mundo en donde vivimos constituye un tercer tipo de caverna, la terrestre, que difiere radicalmente de la caverna infernal y de la celestial. En el mundo terrestre los creyentes ven a Dios a través de sus sombras, es decir, a través del mundo que Él ha creado. En la Ciudad de Dios lo verán cara a cara, como Monarca de todas las almas, y no solo como Creador. Por supuesto, ese «cara a cara» es puramente metafórico, puesto que Dios no tiene cuerpo ni cara. Pero San Agustín no descarta que los bienaventurados vean «con evidencia clarísima a Dios presente en todas partes y gobernando todas las cosas corporales, y que le veamos, por los cuerpos que tendremos, a cualquier parte que volvamos nuestros ojos».³⁶ El Reino de los Cielos será una caverna de luz, con Dios omnipresente, solo apta para cuerpos espirituales de nuevo cuño, resucitados. El conocimiento será inmediato: «nuestros pensamientos estarán patentes para unos y otros mutuamente».³⁷

35 *Ibíd.*, XXII, 29, p. 1028.

36 *Ibíd.*, XXII, 29, p. 1063.

37 *Ibíd.*, XXII, 29, p. 1064.

Ahora bien, no todas las almas serán iguales, habrá grados de honor y de gloria, en consonancia con los méritos de cada cual.³⁸ La Ciudad de Dios es un Reino, con su corte de ángeles, arcángeles y demás seres celestiales. Por eso la llamamos Caverna Divina, o Caverna de Luz. Nadie envidiará a otro por estar más alto que él, «como no envidian a los arcángeles el resto de los ángeles».³⁹ Cada cual tendrá su propio rango (elevación) y su propio bien, el apropiado a su ser, de la misma manera que en el Infierno cada cual tendrá su propio mal. Tal es la justicia de Dios. En el Reino de los Cielos «descansaremos y contemplaremos, contemplaremos y amaremos, amaremos y alabaremos [a Dios]».⁴⁰ Esta es una de las últimas frases de la obra magna de San Agustín. Desde nuestra perspectiva, lo importante es que además de esas dos ciudades, la del Mal Eterno y la del Bien Eterno, existe una tercera ciudad (o caverna): el mundo natural donde viven los seres humanos, también llamado Ciudad de los Hombres. Entre las tinieblas totales del infierno y la luz radiante del cielo, las personas habitamos en un mundo que tenemos por real y que representa a la Ciudad de Dios, pero como en sombras y de manera confusa. Esta tercera caverna (o ciudad) está compuesta de luces y sombras, de noches y días. Es la Ciudad de Dios peregrina. La encarna la Iglesia, siempre activa en las ciudades de los hombres, que son muchas, variadas y peligrosas. Las artes del engaño predominan en este tercer tipo de ciudad, de la que vamos a ocuparnos a continuación.

El entendimiento divino

El mundo natural en el que viven los seres humanos parece real, pero hay otro mundo sobrenatural oculto en él, cuya relevancia ontológica y religiosa es muy superior, debido a que en él se vislumbra la Ciudad de Dios, eterna y perfecta. Para San Agustín, la auténtica realidad es Dios, y por tanto su Ciudad, el Cielo. El mundo natural vale poco

³⁸ *Ibidem*, XXII, 30, p. 1064.

³⁹ *Ibidem*, XXII, 29, p. 1065.

⁴⁰ *Ibidem*, XXII, 30, p. 1068.

comparado con el sobrenatural. Agustín de Hipona repensó los mitos platónicos de la caverna y de la ciudad ideal en términos de Ciudad de Dios. Sobre todo, convirtió sus teorías en dogmas de la Iglesia Católica, que son objeto de fe, no solo de conocimiento.

Muchas religiones han ideado cielos e infiernos. En el caso de *La Ciudad de Dios*, que fue escrita en pergaminos antes de ser reproducida en la imprenta, lo notable es la existencia de esa tercera caverna, que es una especie de entrecruzamiento de las otras dos, caracterizadas respectivamente por el Bien y el Mal. En lugar de hablar del Cielo y del Infierno, en este apartado nos centraremos en esa caverna mixta, la Ciudad de los Hombres, donde se supone que vivimos.

Hay dos ciudades de Dios, una eterna y otra peregrina. La segunda es la Iglesia, que camina hacia la primera, es su destino. Sin embargo, no todos sus miembros llegarán a ser ciudadanos del Reino del Cielo. Muchos no tendrán esa gracia y acabarán en el Infierno. En su estadio de peregrinación, la Ciudad de Dios agustiniana aporta una componente trágica que no existía en la alegoría platónica: unos se salvarán, otros no. En el relato de la *República*, el problema que tenía el filósofo que había llegado a la boca de la caverna y había contemplado la luz divina consistía en hacerse entender, una vez que hubiese bajado de nuevo a la caverna a comunicar la buena nueva de la existencia del *cósmos noetós*. En el caso de San Agustín, en cambio:

La ciudad de Dios tiene, entre los miembros que la integran mientras dura su peregrinación en el mundo, algunos que están ligados a ella por la participación en sus misterios y, sin embargo, no participarán con ella en la herencia eterna de los santos. Unos están ocultos, otros manifiestos.⁴¹

La Ciudad de Dios «es la santa Iglesia»,⁴² pero esta no solo la componen los seres humanos, sino también los ángeles, los cuales han traído a los hombres la revelación, entre otros bienes. La revelación

⁴¹ San Agustín (2009): *La ciudad de Dios* [traducción de Santos Santamarta y Miguel Fuertes], Madrid, BAC, I, 36, p. 55.

⁴² *Ibidem*, VIII, 24, p. 339.

tiene una fuerte componente literaria, puesto que está recopilada en un libro o colección de libros, la Biblia, que es la palabra de Dios. Sin embargo, San Agustín insinúa que otros libros pueden haber sido escritos por inspiración divina, incluido el suyo, *La Ciudad de Dios*. En la literatura religiosa el autor puede ser Dios, o cuando menos sus ángeles y sus santos, como el propio San Agustín. Sin ser el Reino del Cielo, la caverna literario-religiosa también es una caverna divina, porque el juego de las letras y las frases ha sido inspirado a algún ser humano por la Mente Divina. Estamos ante la hipótesis de la existencia de una Caverna Mayor, la Mente Divina, la cual inspira a ciertos seres humanos (los Profetas y Padres de la Iglesia) la escritura de obras sagradas. Estas últimas conforman cavernas literarias sagradas, que hay que leer con devoción, no solo con respeto.

La Ciudad de Dios de San Agustín incluye 22 libros. Los dos últimos están dedicados al Cielo y al Infierno, pero los 20 anteriores abordan diferentes aspectos de la Ciudad de Dios tal y como esta se manifiesta a lo largo del espacio y el tiempo, siempre relacionada con la Ciudad de los Hombres:

Voy a tratar de exponer el origen, desarrollo y fines de estas dos ciudades, la terrena y la celestial, que tan íntimamente relacionadas, y en cierto modo mezcladas, ya dijimos que se hallaban en este mundo.⁴³

Hay dos ciudades opuestas, pero en el mundo donde vivimos, escribimos y leemos ambas están mezcladas e íntimamente relacionadas. La Iglesia peregrina representa a la Ciudad de Dios en la Tierra, pero no todos sus miembros llegarán a la Jerusalén celestial. Muchos son los que, aun siendo parte de la Iglesia, se extravían por el camino y acaban siendo presa de la Ciudad de los Hombres, es decir, del pecado y de los demonios. La reflexión agustiniana pretende discernir entre una y otra. La ciudad divina será toda luz, como la boca de la caverna platónica, que daba acceso al *cósmos noetós*. Sin embargo, San Agustín no cifra la verdad, la belleza ni la perfección en las

⁴³ *Ibidem*, XI, 1, p. 427.

ideas, sino en Dios, y también en las almas que participan de Él. La segunda caverna, el Infierno, será sombra y oscuridad. Lo notable es que ambas se hibridan en el tiempo y componen una tercera caverna a lo largo de la historia: es el mundo mestizo de luces y sombras en el que vivimos los seres humanos, ubicados cada cual en nuestra propia cueva, llámesela cerebro, mente, alma o espíritu. Según San Agustín, la existencia de esta tercera caverna, el mundo empírico, se justifica porque ilustra adecuadamente la pugna entre el Bien y el Mal, que es anterior a la creación de los seres humanos:

Así pues, como la oposición de contrarios contribuye a la elegancia del lenguaje, así la belleza del universo se realza por la oposición de contrarios con una cierta elocuencia, no de palabras, sino de realidades.⁴⁴

Las palabras se contraponen entre sí, por ejemplo «bien» y «mal», así como sus cavernas respectivas. Pero la oposición de fondo no se refiere a palabras, sino a realidades: a almas buenas y malas. No solo existe el mundo del Bien y las Luces, hay otro mundo real, el del Mal y las Tinieblas. Por nuestra parte, diremos que hay varias realidades, no solo dos, porque la realidad es cuestión de grados, como la existencia. Dicho de otra manera: en la tercera caverna o Ciudad de los Hombres hay múltiples oposiciones y conflictos, por eso es tan variada y tan diversa. A diferencia del Platón de la ciudad ideal, San Agustín aceptó la existencia de contradicciones y de contrarios en la Iglesia peregrina, la que camina en busca de la Ciudad de Dios. Al referirse a la mentira y al engaño, cuestiones sobre las que reflexionó ampliamente, llegó a anticipar el argumento cartesiano que luego dio origen a la afirmación del sujeto de la modernidad:

si me engaño, existo; pues quien no existe no puede tampoco engañarse; y por esto, si me engaño, existo. Entonces, puesto que si me engaño existo, ¿cómo me puedo engañar sobre la existencia, siendo tan cierto que existo si me engaño?⁴⁵

⁴⁴ *Ibidem*, XI, 18, p. 446.

⁴⁵ *Ibidem*, XI, 26, p. 456

No estamos ante el *cogito ergo sum* de Descartes, sino ante un principio mucho más radical, aunque también controvertible: me engaño, luego existo. Lo notable es que ese argumento lo plantea todo un Padre de la Iglesia, canonizado como tal. A nuestro entender, este argumento fundamenta teológicamente la condición ya aludida del mundo, su cavernicidad, es decir, su estructura de cavernas engarzadas. Si el engaño, y no el pensamiento, deviniera el fundamento de la existencia del sujeto, los magos, los encantadores, los engañadores y los mentirosos preponderarían, al igual que sus obras. A nuestro juicio, en este pasaje San Agustín aportó la fundamentación ontológica de los titiriteros del conocimiento, es decir, de los constructores de cavernas con diversos engaños, incluida la cueva de Montesinos. Sin embargo, la argumentación agustiniana presenta una singularidad importante, de largo recorrido filosófico: no se trata de engañar a otros, sino de engañarse a sí mismo. Si me engaño a mí mismo, seguro que existo, según San Agustín. El autoengaño es el fundamento de las cuevas personales más sólidas y duraderas. Salvo Dios, que es eterno.

Pluralidad de mundos

La Caverna Divina, según Leibniz

En el apartado anterior, citando a San Agustín, mencionamos la posibilidad de que hubiera varias naturalezas. El filósofo que más ampliamente desarrolló esta tesis fue Leibniz. Según él, Dios pudo haber creado muchos mundos y eligió el mejor posible, que es el que habitamos. Antes de la creación, Dios combinó de todas las maneras posibles las ideas que tenía en su mente (esencias) y contempló múltiples mundos ideales (virtuales). Al ser omnisciente, pudo haber creado cualquiera de esos mundos. Alguno hubiera podido ser mejor para los seres humanos y hasta Voltaire se habría quedado satisfecho. Pero el Dios leibniziano, aun teniendo muy en cuenta a la especie humana, es menos antropocentrista que el de la mayoría de los teólogos, incluidos los teístas creyentes en la teología natural, como el propio Voltaire. Para elegir el mejor de los mundos posibles, el Dios de Leibniz sopesó la cantidad de esencia que podría existir en cada mundo ideal. No solo tuvo en cuenta a la especie humana, sino a otras muchas especies posibles, puesto que también ellas aportan pluralidad y, por decirlo en términos actuales, crean valor. Cada idea en

el entendimiento divino es una esencia que puja por existir en varios mundos posibles, coaligándose con otras ideas en una especie de ruleta cósmica. Para componer mundos, las ideas divinas se combinan entre sí de múltiples maneras y dan lugar a una infinidad de mundos posibles. El mundo mejor, según Leibniz, no es el que menos padecimientos conlleva, sino el que aporta mayor variedad, y por tanto mayor cantidad de esencia. Esa combinatoria infinita es propia del entendimiento divino, el cual puede ser considerado como una *Gran Caverna Ideal*, porque es capaz de albergar a todos los mundos posibles, aunque solo sea a título eidético.

El Dios de Leibniz no solo es omnipotente y omnisciente, también posee voluntad, y esta es infinitamente buena. Paralelamente al cálculo de todos los mundos, su voluntad determina de inmediato cuál es el mejor. También instantáneamente, su infinito poder convierte de inmediato ese mundo real. Como consecuencia, surgimos los seres vivos, en una inmensa mezcolanza que requiere de múltiples lugares y cantidad de siglos para expresarse y desarrollar las múltiples perfecciones (e imperfecciones) que el mejor de los mundos implica.

Así concibió Leibniz la creación divina en su *De rerum originationem radicali* (*Sobre la originación radical de las cosas*), escrito en 1697. En la *Teodicea* ratificó y precisó esta propuesta, que tantos comentarios y críticas ha suscitado. En la metafísica leibniziana hay otra característica notable, su dinamicidad, que se expresa del modo siguiente: *todos los mundos posibles intentan existir*, en función de su respectiva realidad, posibilidad o cantidad de esencia: «y como la posibilidad es el principio de la esencia, de igual modo, la perfección, o sea, el grado de esencia (por el cual es componible el mayor número de cosas) es el principio de la existencia».⁴⁶ Hay una especie de competición primordial por existir. Por nuestra parte, diremos que cada uno de esos mundos es virtual, porque no solo es posible, sino que además puja por existir.

La frase que acabamos de citar de Leibniz puede resultar algo críptica, pero resulta clave para entender su pensamiento. Es posible aquello que existe en la Mente Divina, la cual es estrictamente extra-

⁴⁶ Leibniz (2011): *Obras*, Madrid, Ed. Gredos, p. 211.

mundana, a diferencia de Spinoza y su *Deus sive Natura*. El Dios leibniziano no es la Naturaleza, esta es producto y creación suya. El entendimiento divino concibe muchos individuos, especies y naturalezas distintas, algunas de las cuales llegarán a existir, otras no. El mundo real no es más que una de las secuencias de mundos posibles que Dios tuvo en su mente en el momento de la creación. Eso sí, la más perfecta, entendiendo por tal la que mayor cantidad de esencia contenía. Por tanto, posibilitaba la existencia física de la máxima variedad de especies e individuos. El cálculo divino no fue moral, sino metafísico, y estuvo basado en lo que hoy en día se llama biodiversidad. Tenía que ver con la cantidad de esencias que iban a poder acceder a la existencia, no con la ausencia de males y sufrimientos. Antes al contrario, Leibniz aceptó plenamente, de acuerdo en este punto con San Agustín, que la existencia en el mundo de bienes y males, de contrarios y oposiciones, es una señal clara de mayor perfección de dicho mundo, no un defecto.

El aspecto que aquí queremos subrayar del pensamiento de Leibniz es la combinatoria mental previa. El entendimiento del Dios leibniziano es *la caverna por antonomasia*, porque allí anidan las ideas del *cósmos noetós* platónico, pero también las ideas y esencias de todas las especies posibles y de todos los individuos posibles. Al integrar en una a la caverna platónica de las ideas y a la caverna agustiniana de la Ciudad de Dios, Leibniz concibió la *Gran Caverna*, de la que el mundo físico-natural es pura proyección. Por nuestra parte, añadimos a esa Gran Caverna los diversos mundos y entidades artificiales que algunos seres vivos son capaces de concebir y generar, en particular los seres humanos, que no en vano forman parte de la especie del *Homo sapiens* y del *Homo faber*. En la Gran Caverna incluimos las entidades literarias y artísticas a las que hemos hecho alusión en los apartados anteriores, entre otras muchas entidades artificiales, como las cavernas digitales a las que vamos a referirnos ulteriormente.

La Ciudad de Dios agustiniana está en peregrinación a lo largo de la historia, pero en ella solo importan las almas de los seres humanos y las de los ángeles. Leibniz amplió considerablemente la caverna terrenal, puesto que atribuyó almas (mónadas) a los animales, e incluso a los vegetales. Toda la infinidad de seres vivos fue tenida en

cuenta en el cálculo divino primordial, no solo las almas humanas. La Ciudad de Dios leibniziana es mucho más variada y compleja que la de San Agustín. En el caso de este último, la Ciudad de Dios acaba escindida en dos grandes cavernas, el Cielo y el Infierno, cosa que ocurrirá al final de los tiempos, pero solo para los espíritus humanos. En el caso de Leibniz, estos aspectos de la doctrina cristiana quedan difuminados. El mundo real es uno, no en vano es el mejor, pero hay una infinidad de mundos posibles en el entendimiento divino, muchos de los cuales encuentran una expresión borrosa en el mundo actual, en forma de entidades posibles que los seres humanos podemos concebir, como mínimo. ¡Quién sabe con qué sueñan los gatos!

La caverna que creó Dios es el mejor de los mundos posibles porque incluye una infinidad de *microcavernas creativas*, por ejemplo los microcosmos que conforman el espacio-tiempo vital de cada ser viviente y determinan su existencia natural. Leibniz es el gran defensor del pluralismo ontológico, sin perjuicio de que afirme la existencia de un Dios que integra y compara todos los mundos posibles en su entendimiento, reduciéndolos a unidad. Este último es la caverna eidética de mayor extensión y complejidad, al menos entre las que van a ser consideradas en este libro. En la mente divina existe Cervantes, pero también Don Quijote y Sancho Panza, porque Dios sabía que Cervantes escribiría el Quijote. Dichas personas no existen de la misma manera, sus grados de existencia y de perfección son distintos. En la mente de Dios también existe Dulcinea, pero en otro nivel ontológico, no en vano su realidad fue puesta en duda por el propio Don Quijote. ¡Hasta la cueva de Montesinos entró en el cálculo del mejor de los mundos posibles!

La caverna del olvido

Una vez evocadas estas tres grandes cavernas ideales, la de Platón, la de San Agustín y la de Leibniz, este libro prescindirá de la hipótesis de Dios y pasará a ocuparse de cavernas menos sobrenaturales, pero no menos complejas. Vayamos a las ciudades de los hombres, que son muchas y variadas, dejando de lado la Ciudad de Dios.

Hay muchos mundos posibles. Algunos se convierten en reales gracias al esfuerzo humano, otros no. Esto vale para los mundos lite-

rarios y artísticos, así como para el pretendido mundo real, sobre cuya eventual existencia vamos a reflexionar en las páginas siguientes.

Empecemos por los mundos humanos materiales, dejando los inmateriales para más adelante. En el decurso de la historia hemos generado y mantenido diversos nichos vitales, construidos con esfuerzo y trabajo. Los seres vivos cohabitamos en un mismo planeta, pero vivimos en mundos distintos, esa es la cruda realidad. En tanto entidad material, la Tierra es extremadamente variada. Si la biosfera fuese uniforme, no habría vida. También la geosfera es muy variada. Cada ecosistema alberga diversos mundos de vida. Esos *Lebenswelten* han cambiado profundamente a lo largo de la historia. El tiempo es otro factor de pluralidad. Baste pensar en el decurso de nuestra propia vida.

La realidad no se agota en lo físico ni en lo biológico. La cultura y las lenguas generan mundos simbólicos que suelen ser compartidos por comunidades. Aunque nuestros sentidos nos aporten únicamente una porción de realidad, los símbolos y las palabras conforman y organizan los paisajes y mundos compartidos, los cuales devienen realidades sociales al ser nombrados y concebidos. Los microcosmos mentales aportan dimensiones adicionales a la realidad. Buena parte de esos mundos son imaginarios, pero inciden en nuestra vida. Hay entidades de ficción que determinan las culturas y las sociedades, generando cavernas en donde habitan mentalmente millones de personas. La realidad social no se reduce a la Física ni a la Biología, tiene sus propias codificaciones, marcos de comprensión y reglas de funcionamiento. Las pirámides en donde reposan los faraones muertos todavía permanecen. Pero de la inmensa mayoría de microcosmos artificiales donde habitaron nuestros congéneres no queda ni rastro. El olvido supera infinitamente a la memoria.

Mundos de vida

Un mismo individuo vive en ámbitos diferentes a lo largo de su vida, va cambiando, aun sin darse cuenta. Unas veces percibe, otras imagina. En ocasiones se emociona, por las noches sueña. Los escenarios oníricos son formas efímeras de realidad virtual. Pujan por existir, pero solo acceden a ello vagamente, en sueños, no en el estado de

vigilia. Otro tanto sucede con la mayoría de las vivencias, cuando las recordamos.

Por otra parte, la vida cambia radicalmente con la edad. Pensemos en un recién nacido o en un agonizante. También habitan mundos de vida, unos crecientes, otros menguantes. Los *Lebenwelten* se modifican sin cesar, aunque raras veces nos apercibamos de ello.

A toda la diversidad anterior hay que añadir las relaciones interpersonales, donde la pluralidad de mundos se incrementa exponencialmente. Si aceptamos que las relaciones humanas son reales —y cómo no hacerlo, dado lo que nos afectan—, la complejidad de lo real se eleva a la enésima potencia y la hipótesis de la pluralidad de mundos deviene todavía más palmaria. Dicho sea de paso, también la verdad es plural. Hay muchas verdades. Falsedades, todavía más. Entre estas últimas, una de las más notorias y acendradas consiste en creer que hay un solo mundo. Por eso hay que afirmar que hay realidades, varias, no una sola Realidad, ni tampoco infinitas.

Jerarquías entre cavernas

Somos capaces de imaginar un Único Mundo, auténticamente Real. Quien crea en un mundo así, que viva conforme a sus creencias, siempre que no pretenda obligar a los demás a vivir en esa caverna. Incluso los monoteísmos aportan algo a la pluralidad de mundos, no en vano hay múltiples maneras de sentir y concebir al Dios Único. Esos mundos sobrenaturales son reales para quienes los imaginan o habitan mentalmente, tienen un cierto grado de realidad. Hay creencias consoladoras, suelen tener seguidores. Creer que hay una realidad es un lenitivo. Sin embargo, a otros les consuela más el dualismo y afirman la existencia de Otro Mundo, distinto de este, con lo que niegan la tesis del Mundo Único. Es lo que le ocurrió a San Agustín con la Ciudad de Dios. Al final, acabó aceptando la existencia de tres cavernas distintas: la terrestre, la celestial y la infernal.

La cuestión no estriba en que haya un mundo o muchos. Lo que en el fondo se está debatiendo es la jerarquía entre mundos, cuál es el principal. Los materialistas piensan que predomina la *Physis*, o la *Biophysis*, y que todo se reduce a materia, viva o inerte. Los idea-

listas influidos por Platón atribuyen la primacía al *cósmos noetós* o mundo de las ideas. Los espiritualistas ponen en la cúspide de la pirámide de los mundos a los dioses y sus Olimpos, con sus diversas variantes y versiones. Los constructivistas afirman que todo es un producto social, priorizando la realidad social sobre cualquier otra. No faltan quienes todo lo reducen a la economía, al arte, o a las lenguas. Últimamente abundan los naturalistas y animalistas, muchos de los cuales han sacralizado el medio ambiente y creen en la existencia de Gaia, fuente de toda vida. Reducir la pluralidad a unidad es una tendencia muy humana. Por lo general, las diferentes variantes del reduccionismo tienen un imperativo común: jerarquizar las diversas cavernas y afirmar que una de ellas es la auténtica, la que prima sobre las demás. La controversia sobre la unidad o la pluralidad de mundos acaba siendo un debate axiológico: unos mundos valen más que otros, esos son los auténticos.

Tecnomundos

En el apartado siguiente vamos a ocuparnos de una modalidad específica de mundo, los mundos tecnológicos, que algunos confunden con la realidad virtual. Nosotros hablaremos de tecnocavernas, o tecnomundos. Menospreciar esos tecnomundos es lo más habitual, si no condenarlos. Los detractores de los tecnomundos subrayan su artificialidad, advierten de sus peligros, temen que los seres humanos sean esclavizados por la tecnología, profetizan la desaparición de las restantes formas de cultura ante el empuje de las tecnocavernas, etc. Conviene señalar desde el principio que, en su uso actual, la antinomia real/virtual implica valoraciones. En el fondo, es otro modo de plantear el debate sobre la jerarquía de los mundos. Preocupa que el mundo virtual pudiera convertirse en el mundo por antonomasia, al que todos los demás quedarían subordinados. Los detractores de los tecnomundos tienen parte de razón, pero no toda la razón. Algunos propagandistas de Internet y las nuevas tecnologías han mantenido discursos mesiánicos, como si lo virtual y lo digital vinieran a aportar la solución de los múltiples problemas que aquejan a los seres humanos. Últimamente abundan pensadores neocreacionistas y transhu-

manistas empeñados en generar robots artificiales a nuestra imagen y semejanza, pero con capacidades superiores a las de los seres humanos. Incluso se profetiza la aparición de una nueva especie humana, como el Superhombre de Nietzsche, pero convertido en un Robocop, o en un híbrido de cuerpo y máquina.

Nuestra oposición al transhumanismo es radical. Ello no implica considerar que las tecnociencias digitales (TIC) sean irrelevantes. En la medida en que transforman las relaciones humanas, las tecnologías de la información y la comunicación tienen gran importancia social, puesto que producen nuevas modalidades de realidad social, y también nuevas cavernas. Las tecnocavernas actuales se superponen a la larga ristra de cuevas y cavernas que hemos ido evocando en los párrafos y apartados anteriores. En particular, hay tecnocavernas compartidas, en ellas nos centraremos. La sociedad de la información genera múltiples cuevas de la información y algunas grandes cavernas: la radio, la televisión, las redes sociales, etc.

Realidades

Antes de comentar más a fondo las cavernas digitales, resumamos nuestras propuestas sobre el pluralismo ontológico. El pluralismo implica una opción ontológica radical. Niega la premisa mayor de los monismos, la jerarquía piramidal de los mundos, uno de los cuales ocupa el vértice de lo real y prima sobre los demás, si no los subsume. El pluralismo asume que cada ser vivo considera que su propio microcosmos o microcaverna es muy relevante, en ello le va la vida. Pero tiene claro que, habiendo millones de seres vivos, ninguno de los microcosmos predomina sobre los demás. En este libro negaremos el dogma unitarista, típicamente platónico, según el cual todo está ordenado en torno a lo Uno, independientemente del nombre ulterior que le adjudiquemos: realidad, naturaleza, historia, dios... Hablaremos de esos temas, pero poniéndolos en plural: realidades, naturalezas, historias, dioses. Este libro tiene autores, no un autor.

Cuando los pensadores monistas reflexionan sobre Internet y los tecnomundos tienden a obsesionarse con un único tipo de preguntas: ¿eliminarán Internet y las tecnologías nuestros actuales modos de

vida?, ¿habrá robots en lugar de personas?, ¿nos dominarán las máquinas?, ¿estamos ante una nueva caverna platónica, tecnológicamente construida?, la humanidad, ¿está en peligro? Desde posturas pluralistas, estas no son las cuestiones más relevantes, aunque haya que abordarlas. Es importante comprender que los mundos virtuales TIC, por así llamarlos, se superponen a los mundos previamente existentes, sin sustituirlos ni eliminarlos, aunque transformando los modos de vida. Son cavernas de cavernas. Cada una de ellas conforma una nueva modalidad de realidad, que se suma a las realidades anteriores (física, biológica, religiosa, social, política, económica, etc.). El pluralismo no es reduccionista, a diferencia del unitarismo ontológico, que pretende reducir la pluralidad a unidad, o cuando menos subordinar todas las modalidades de realidad a una sola, la Realidad. Esta creencia está profundamente acendrada, sin perjuicio de las divergencias y contiendas sobre la entidad o valor que está en la cima de lo Real.

El pluralismo ontológico es el punto de partida de este libro, por eso decimos que hay realidades, no una Realidad Única. Veamos más a fondo por qué.

Crítica de lo Uno

La gran mayoría de las filosofías publicadas han sido monistas, es decir, proclives a lo Uno como principio explicativo, sea lo uno Dios, el Universo, la Humanidad, la Historia, la Patria, el Estado, la Nación, el Partido, la Familia, la Persona o el Yo. Jenófanes y Parménides enunciaron la primacía de lo Uno y Platón la sistematizó, al afirmar que toda idea es una y solo una.⁴⁷ Aristóteles dio a entender que para todo concepto existe una única definición, mediante un único género y una única diferencia, en lugar de admitir definiciones en base a una pluralidad de rasgos específicos, como actualmente se tiende a hacer, buscando explicaciones y caracterizaciones multifactoriales con fronteras borrosas entre sí (*fuzzy logic*). Los escolásticos postularon que todo ente en cuanto ente es uno y atribuyeron a *unum* la condición de ser el primer universal, anterior incluso a *verum* y *bonum*.

⁴⁷ Platón (2003): *Diálogos*, Madrid, Gredos, vol. 5, *Parménides*, 131e

Kant subrayó la primacía de los juicios universales y necesarios en teoría del conocimiento, y en particular de las leyes científicas. Hegel profundizó en la concepción platónica, aunque reconoció que existe una relación dialéctica entre lo uno y lo múltiple y que la pluralidad niega la unidad en sí; sin embargo, acabó afirmando la unidad de los opuestos, que ya había sido anticipada por Platón, y la convirtió «en el principio de toda la realidad».⁴⁸ Incluso Marx, y sobre todo los pensadores marxistas, tendieron a creer en la existencia de una contradicción principal (piénsese en Althusser), en lugar de analizar la pluralidad de oposiciones y contradicciones que determinan a cada concepto y a cada conflicto. En suma: a lo largo de la historia de la filosofía la explicación monocausal ha prevalecido sobre la explicación plural, aunque haya habido algunos autores que han afirmado en mayor o menor grado la pluralidad frente a la unidad. Entre estos últimos, Ferrater Mora destaca en su *Diccionario de Filosofía* a Leibniz y a James, posteriormente aludiremos a ambos.⁴⁹ Nuestro propósito en este libro consiste en traer a colación de nuevo el debate y exponer una serie de argumentos a favor del pluralismo en filosofía, a contracorriente de la *main stream* unitaria.

Los múltiples cosmos (macro-, meso-, micro-, y hoy en día también nanocosmos) no se reducen a uno ni se integran en un universo, a no ser en un universo imaginario, es decir, en una idea contenedora universal que todo lo engloba: el Todo. Pero incluso en este caso, todos hay muchos. De hecho, hay pluralidad de mundos, tanto en la *physis* como en la *biophysis*, no digamos en el caso de los mundos sociales, de los mundos literarios o de los mundos imaginarios, que siempre han existido superpuestos al cosmos social. En particular, hay una pluralidad infinita de *Lebenswelten*, que no son solo humanos. Lo singular es indisociable de lo plural y no puede ser absorbido por la categoría

⁴⁸ Ferrater Mora, J. (1965): *Diccionario de Filosofía*, vol. II, Buenos Aires, Sudamericana, p. 857, artículo «Lo UNO».

⁴⁹ De Leibniz afirma que «su filosofía monadológica es un pluralismo decidido» (Ibídem, p. 437, artículo «Pluralismo»). En cuanto a James, considera que su defensa del pluralismo noético ha sido la más resonante en la época contemporánea (Ibídem, p. 437).

de unidad. En lugar de reducir los diversos mundos al *cósmos noetós*, como han intentado hacer los pensadores proclives al platonismo, subsumiendo forzosamente la pluralidad de mundos bajo la idea de unidad, quienes tengamos deseos de saber hemos de salir de esa caverna eidética y mostrar que cada modalidad de unidad, y son varias, está basada en una pluralidad constituyente. Incluyo aquí la unidad aritmética, que también está quebrada de múltiples maneras, tantas como fracciones hay; o también por el conjunto vacío, en base al cual Peano y sus seguidores definieron el número 1 y los demás números cardinales. Dicho sea de paso: el conjunto vacío es la representación matemática de la caverna, o mejor, de la multiplicidad de posibles cavernas matemáticas, puesto que es parte de cualquier topología. Por tanto, adopta formas diversas, aun sin tener elemento alguno.

Para impulsar esa empresa filosófica, que encontrará numerosos obstáculos, objeciones y críticas, en este apartado expondremos una serie de argumentos a favor del pluralismo. En concreto, comentaremos brevemente la noción de *pluriverso* de William James y, siguiendo su estela, propondremos dos nuevos conceptos, *pluriversalidad* y *pluriversidad*, que servirán como contrapunto al ideal universalizador de la filosofía y de la universidad. Por último, argumentaremos a favor de la *pluralidad del pluralismo*, puesto que hay diferentes modalidades y grados de afirmación del pluralismo en filosofía. En suma, vamos a centrarnos en tres oposiciones, que están interrelacionadas entre sí: pluralismo versus monismo, pluriversalidad versus universalidad y pluriversidad versus universidad.⁵⁰

Cinco argumentos en favor del pluralismo ontológico

1) El primer argumento se refiere a la historia de la filosofía occidental. Ninguna de las diversas propuestas filosóficas ha generado un consenso universal, ni siquiera la de Aristóteles, por mucho que los autores que las propusieron las hayan presentado como universales y

⁵⁰ En este apartado retomamos algunos argumentos previamente publicados en Echeverría, J. (2012): «Pluralidad de la filosofía: pluriversalidad versus universalidad», *Ontology Studies / Cuadernos de Ontología*, 12: 373-88.

omniexplicativas. Desde una perspectiva histórica, la pluralidad de sistemas y modos de hacer filosofía forma parte constitutiva de la filosofía en su historia. Es un primer indicio a favor del pluralismo filosófico.

2) Otro tanto cabe decir si concebimos la filosofía como un modo de plantear problemas, más que de resolverlos. No hay un solo problema filosófico, sino varios. Unos son más complejos que otros. Por otra parte, hay problemas ontológicos, epistemológicos, éticos, estéticos, metodológicos y axiológicos, por mencionar únicamente seis tipos de problemas bastante diferenciados entre sí, aunque cabría mencionar otros, como los problemas antropológicos y culturales, por ejemplo. No hay un solo problema filosófico, sino varios, y de muy diversa índole. El orden en el que se plantean los problemas también difiere en función de los autores. Pluralidad de problemas, en suma.

3) La filosofía también es plural si la concebimos como deseo de saber, remitiéndonos a la etimología del término. Por cierto, esta es nuestra opción en el presente libro y, una vez tomada, es fácil constatar la existencia de una pluralidad de saberes, así como una pluralidad de modos de saber y conocer. ¡Y no digamos nada de la multiplicidad de deseos y de sujetos deseantes! Quien quiera reducir los deseos a unidad, ánimo y a ello, le deseamos suerte; pero este deseo va acompañado por una sonrisa irónica, porque la suerte siempre es variada y plural, no solo buena o mala; en todo caso, nunca es Una.

4) Por lo escrito hasta ahora, cualquiera podrá vislumbrar que no estamos a favor de ninguna filosofía sustantiva ni esencialista, aun reconociendo que las hay, y bien argumentadas. Preferimos las filosofías adjetivas (filosofías de...), e incluso las circunstanciales, incluidas las filosofías *par provision*, por parafrasear la moral cartesiana. El verbo filosofar se conjuga como cualquier otro verbo, en singular y en plural. Entendemos la filosofía como un modo de actuar, al ser un deseo de saber, no como un sistema teórico ni mucho menos como un saber contemplativo. La contemplación del mundo de las ideas no es más que una línea de fuga de la búsqueda del conocimiento, hay otras muchas líneas de trabajo, y varias más sensatas. La categoría

de sustancia no prima sobre las demás, ni siquiera es relevante en el sistema categorial que propugnamos, que está inspirado en Frege, no en Aristóteles.

Por decirlo en términos más incisivos y polémicos: consideramos que la categoría de relación es más relevante que la categoría de sustancia. Afirmamos que cualquier modalidad de unidad, en tanto está relacionada con otras unidades, está constituida por una pluralidad de relaciones. Una ontología que adopte las categorías de elemento, relación, función, estructura, proceso, sistema, etc. no tiene por qué aceptar la terminología de las sustancias ni de las esencias, por mucho prestigio histórico que tengan. Hay que criticar y descreer de esos dos ídolos de la tribu y del foro, la unidad y la universalidad. En la medida en que lo logremos, las categorías de sustancia y de esencia serán menos relevantes en filosofía, sin perjuicio de que quien quiera seguir adoptándolas está en su pleno derecho: hay filosofías, en plural. La libertad de pensamiento requiere pluralismo.

5) El pluralismo en filosofía también puede ser propuesto evocando las diversas formas de concebirlo, es decir, afirmando la *pluralidad del pluralismo*. Este puede ser metafísico (mundos posibles), ontológico (lo ente es plural), cosmológico (pluralidad de mundos existentes), teológico (politeísmo) y noético (pluralidad de ideas y modos de pensar), además de epistemológico, metodológico, axiológico, político, económico, social, cultural, antropológico y lingüístico, por mencionar unas cuantas modalidades de pluralismo.

6) Demos otro paso más. Si nos referimos únicamente al pensamiento que se expresa por medio de lenguajes (veremos más adelante que el pensamiento no se agota en el lenguaje), la enorme pluralidad de lenguas humanas y las dificultades de traducción entre unas y otras aporta mayores apoyos a la hipótesis de *la pluralidad de mundos de percepción, experiencia, vida y pensamiento*. La noción de *humanidad*, típica del pensamiento ilustrado, pudo servir para intentar integrar en una problemática común esa inmensa variedad de microcosmos vividos. Pero el *monismo antropológico* de los pensadores ilustrados, además de excluir a los animales de la condición pensante, da por supuesto lo que había que demostrar, a saber, que

la humanidad es una, no varias. En primera instancia, la actual genética aporta argumentos de peso a favor de la existencia de una naturaleza humana. Sin embargo, no hay que olvidar que nuestro sistema genético tiene muy altos grados de correlación estadística con los de otras especies, tanto animales como vegetales. Tenemos naturalezas (cuevas animales y vegetales en nuestro cuerpo), no una naturaleza única. Cabe decir que nuestro código genético es interespecífico, o si se quiere mestizo. Si le añadimos la ingeniería genética, el pluralismo de la especie humana (y de cualquier otra especie) puede aumentar todavía más, al ser factible la generación de entidades biológicas artificiales. Y aunque esos rasgos genéticos artificiales no sean replicables (algunos sí lo son), ello no obsta para que podamos vislumbrar la posibilidad de diversas modalidades de seres humanos, como consecuencia de la capacidad de manipulación de los genes. El pluralismo biológico tecnológicamente asistido plantea problemas éticos y ontológicos de gran envergadura, que no pueden ser soslayados. Como dicen los transhumanistas, la unidad de la especie humana está en cuestión. Dicho en una palabra: *¿humanidad o humanidades?*

7) Tampoco hay que olvidar que la paleontología actual ha ido estableciendo toda una gradación de *hominidades*, si no de humanidades. La historia de las civilizaciones y las culturas muestra una y otra vez que la negación de la condición humana a las tribus vecinas ha sido la regla, no la excepción. Siempre ha habido bárbaros, denigrados por serlo, precisamente para afirmar la unidad de la tribu o de la raza.. ¿Por qué hay grados mayores o menores de barbarie, por qué unos grupos de la especie humana maltratan, colonizan, esclavizan o aniquilan a otros, negándoles su condición humana? ¿Cómo proyectar la noción de derechos humanos a la época de las cavernas y las glaciaciones, cuando no había *pólis*? ¿Por qué imponer por las armas la noción ilustrada de humanidad, por qué evangelizar, por qué predicar la buena nueva de la emergencia del ser humano a los monos desnudos? En suma, ¿hay una humanidad o, por el contrario, cabe afirmar la existencia de varias modalidades de humanidad a lo largo de la historia? El *monismo* y el *pluralismo antropológicos* se contraponen

radicalmente entre sí, sin olvidar la distinción entre la animalidad y la humanidad, que está muy lejos de estar resuelta.

8) Desde Malebranche a Popper, se ha hablado de la búsqueda de la verdad, no de la búsqueda de las verdades. Supuesto este *monismo epistemológico*, han abundado los autores que han postulado la existencia de un único método para buscar la verdad, promoviendo el *monismo metodológico*. Sin embargo, ni siquiera hay que recurrir a Feyerabend para afirmar el pluralismo metodológico, puesto que los propios científicos lo practican desde hace siglos. El debate entre monistas y pluralistas también ha llegado a la lógica, en particular conforme se han ido introduciendo explicaciones probabilísticas y multifactoriales, no basadas en la certidumbre ni en el modelo lineal de la causa eficiente. Un fenómeno puede tener una o varias causas. Esto último es lo más frecuente. Por ende, la explicación pluralista tiene tanta o mayor vigencia que la monista. Un hecho puede tener un grado de probabilidad, sin ser cierto ni falso al 100%. Por otra parte, en los sistemas complejos prima la incertidumbre y la indeterminación. Las clasificaciones que han intentado escindir lo clasificado en clases disjuntas han acabado admitiendo grados intermedios, zonas fronterizas y mestizajes que rompen las dicotomías inicialmente postuladas. En suma, las propuestas pluralistas suelen ser *gradualistas* y *evolucionistas* a la hora de discernir unas cosas de otras. El ordenamiento lógico basado en las dicotomías y las clases disjuntas está en cuestión, y con él el monismo y el dualismo epistémicos.

9) Pasemos a otra de las vertientes del debate, la religiosa o teológica. En este caso nos topamos con monoteísmos, dualismos y politeísmos, así como con múltiples objetos, rituales y lugares sagrados. Por lo general, ser religioso implica creer en la existencia de alguna entidad trascendente o sobrenatural, con la consiguiente diferenciación entre dos mundos. Si ya el mundo natural se caracteriza por la enorme variedad de especies y formas de vida, también lo sobrenatural está poblado por varios dioses auténticos (y únicos), con los consiguientes conflictos entre sus seguidores. En el caso de William James, su pragmatismo le llevó a identificar a dios con la «esperanza de cada individuo en sus posibilidades futuras, la confianza de cada

ser humano en sus posibilidades». ⁵¹ De esta manera, *pluralizó la divinidad*, al vincularla a cada uno de los creyentes. Con ello no resolvió el debate entre el monoteísmo y el politeísmo, pero al menos aportó una nueva expresión filosófica del mismo. Según James, la hipótesis de dios se justifica pragmáticamente, en la medida en que aporta confianza y seguridad en sí mismo al sujeto que hace suya dicha hipótesis, y cree en ella. ⁵² Quien no haga hipótesis al respecto, puede vivir sin dios, pero dejando que los creyentes mantengan y celebren su divinidad propia o común a su manera. La tolerancia religiosa y la libertad de conciencia son dos de las principales expresiones del pluralismo en cuestiones tan difíciles como las religiosas y teológicas. El *pluralismo religioso* es indispensable a la hora de articular otras modalidades de pluralismo (social, político, cultural, etc.). De lo contrario, se vuelve a la Caverna Única.

10) El pluralismo de James se orientó ante todo a cuestiones ontológicas y cosmológicas, puesto que defendió la pluralidad del universo: el *multiverso*, como él decía. El problema de lo uno y lo múltiple le había llegado a parecer «el problema filosófico más importante de todos». ⁵³ También fue consciente del tradicional sesgo de la filosofía en pro de la unidad: «la filosofía siempre ha manifestado, por encima de todo, su interés por la unidad». ⁵⁴ Asimismo señaló que «la unidad de las cosas siempre se ha considerado más ilustre, por así decir, que su variedad». ⁵⁵ Esa constatación es muy cierta, al menos desde Platón. Pero esa mayor autoridad y hondura filosófica que se atribuye al monismo tiene unos «fundamentos místicos, más que

⁵¹ James, W. (2000): *Pragmatismo*, Madrid, Alianza, p. 28.

⁵² «Quienquiera que insista en que *hay* un diseñador y que esté seguro de que tiene una naturaleza divina, obtendrá cierto beneficio pragmático del uso de ese término; el mismo, en efecto, que vemos que nos rinden los términos “Dios”, “Espíritu” o “Absoluto”» (Ibídem, p. 120).

⁵³ Ibídem, p. 128.

⁵⁴ Ibídem, p. 129.

⁵⁵ Ibídem.

intelectuales». ⁵⁶ El pragmatismo de James pretendía «abjurar tanto del monismo absoluto como del pluralismo absoluto». ⁵⁷ Aun así, no preconizó la equidistancia: «el pragmatismo debe dar la espalda al monismo absoluto y seguir la senda más empírica del pluralismo». ⁵⁸ Como en el caso de los dioses, la pluralidad de mundos es una cuestión de hecho que la filosofía ha de afrontar, por eso propuso la noción de multiverso, opuesta a la de universo.

11) Este tesis jamesiana tiene consecuencias que merece la pena explorar. Desde una perspectiva pluralista, un valor de tanta raigambre filosófica como la universalidad habrá de ir dejando paso a la *pluriversalidad* y *pluriversidad* como nuevo objeto y objetivo de la reflexión filosófica. Obsérvese que decimos pluriversidad, no multiversidad, como hacía William James. Se trataría de interesarse ante todo por lo que tiende a diferenciarse y diversificarse, promoviendo esa expansión de la pluralidad, en lugar de defender la unidad como principio de explicación racional. Por poner un ejemplo particularmente provocativo, y coherentemente con esta propuesta, las universidades habrían de evolucionar y convertirse en *pluriversidades*. Un empeño así, la pluriversidad de las artes, las ciencias, los conocimientos y los saberes, es una de las empresas filosóficas del siglo XXI, si concebimos el siglo presente desde una perspectiva pluralista. Se pondría en práctica de esa manera la *convergencia de disciplinas* propugnada por John Dewey, como señaló en su momento Fernando Salmerón ⁵⁹ y subrayó posteriormente León Olivé. ⁶⁰ A nuestro modo de ver, el futuro de la filosofía se cifra en esa pluri- o interdisciplinariedad. La noción misma de universidad presupone un cierto ideal monista, al pretender

⁵⁶ *Ibíd.*, p. 142.

⁵⁷ *Ibíd.*, p. 145.

⁵⁸ *Ibíd.*, p. 148.

⁵⁹ Salmerón, F. (2004): «Sobre el concepto de interdisciplinariedad», en: *Obras Completas*, vol. 5, México, El Colegio Nacional, p. 241. Véase Olivé, L. (2007): *La ciencia y la tecnología en la sociedad del conocimiento*, México, FCE.

⁶⁰ Olivé (2007): *op. cit.*, pp. 122-125.

unificar el cultivo de todas las modalidades de conocimiento en una única institución. De hecho, nunca ha sido así, y siempre ha habido una pluralidad de instituciones para cultivar y aplicar los conocimientos. *La pluralidad es la mediación entre lo uno y lo múltiple* porque no se limita a ser la iteración de la unidad, ni pretende jerarquizar lo múltiple, ordenándolo linealmente (como en los saberes positivos de Comte) o en forma ramificada (al modo del árbol de las ciencias). Las *pluriversidades* estarán organizadas en torno a redes multidisciplinares de conocimiento basadas en la pluralidad de las aportaciones respectivas y en la diversidad de agentes que impulsan la búsqueda de conocimiento. Las *pluriversidades* habrán de ocuparse de la unidad y la multiplicidad de las ciencias y los saberes, interrelacionándolos entre sí, pero sin pretender reducir las unas a los otros. El reduccionismo metodológico ha de ser reemplazado por la interrelación y la convergencia entre las diversas modalidades del saber, que son varias, y no una. Como puede comprobarse, estamos defendiendo un pluralismo fuerte, que no se limita a criticar la primacía de lo Uno, sino que propone alternativas pluralistas al monismo del conocimiento y el saber.

11. Otro argumento a favor del pluralismo ontológico y físico-biológico surge si introducimos la noción de *variedad de escalas*. Las concepciones monistas han postulado la existencia de grandes entidades (el Ser, Dios, el Universo, la Naturaleza, el Mundo), con el fin de intentar englobar en una Unidad a todas las formas de existencia. Si, además, dichas entidades eran inmutables, intemporales o eternas, sus pretensiones de representar a lo Uno tendían a ser hegemónicas. Casi todos los principios omni-explicativos antes enumerados tienen esas características. Contrariamente a ello, hay que prestar atención a lo pequeño y a lo efímero, a lo que es *flor de un día, o de un momento*, porque conforma una de las principales manifestaciones de la pluralidad. Si distinguimos los microcosmos de los mesocosmos y los macrocosmos, y atribuimos a esas tres escalas relevancia filosófica, independientemente del tamaño, extensión o duración de los correspondientes mundos, sucesos, procesos o relaciones, la concepción pluralista encuentra otros muchos ámbitos de estudio y reflexión, que los monistas suelen despreciar olímpicamente. Muchas modalidades

de pluralismo ontológico son pequeñas y efímeras, pero ello no implica que no existan. Por cierto, el reciente descubrimiento de los nanocosmos refuerza considerablemente las tesis pluralistas. Así como el cosmos se ha ampliado a gran escala con el descubrimiento de las galaxias, las supernovas, los agujeros negros y el resto de entidades que componen la llamada flecha del tiempo y el actual universo, así también por abajo proliferan nuevos ámbitos de lo real, los nanocosmos, hasta ahora indiscernibles para los seres humanos, pero operativos en múltiples procesos materiales, orgánicos y fisiológicos. La variedad y pluralidad de esos nanocosmos resulta fascinante, abriéndose así un nuevo ámbito donde plantear el debate. Ni el universo newtoniano ni los átomos de Bohr son lo que eran. Se han revelado mucho más complejos de lo que se pensaba.

En suma, William James tenía razón al postular la existencia de pluriversos, no solo de universos. Los pequeños pluriversos merecen una atención especial desde la perspectiva del pluralismo, aunque sean tan efímeros como muchas de las pequeñas partículas que los físicos han ido descubriendo a lo largo del siglo XX. A escala nanométrica la pluralidad se está expandiendo exponencialmente. Un argumento más para refutar el viejo esencialismo de los filósofos monistas.

12. Nuestro último argumento a favor del pluralismo se refiere a los valores. Considerados estos como funciones que los diversos agentes aplican a objetos, personas, sistemas, procesos o artefactos, y partiendo de la hipótesis de que las acciones humanas, sean individuales o colectivas, están guiadas por valores, el debate entre el monismo y el pluralismo adquiere una nueva dimensión, particularmente importante. Contrariamente a las teorías de la decisión racional, basadas en el dogma de que un agente racional trata de maximizar el grado de satisfacción de uno o varios valores, la racionalidad axiológica acotada que propugnamos,⁶¹ siguiendo las propuestas de la *Bounded*

⁶¹ Veáse Echeverría, J. y Alvarez, J. F. (2008): «Bounded rationality in Social Sciences», en: Agazzi, E.; Echeverria, J. y Gómez, A. (eds.): *Epistemology and the Social*, Amsterdam y Nueva York, Rodopi, Póznán Studies in the Philosophy of Science 96, pp. 173-190.

Rationality (Simon, Axelrod, Rubinstein, etc.), afirma que hay cotas máximas y mínimas en el grado de satisfacción de un valor y que las acciones racionales están guiadas por una pluralidad de valores, cada uno de los cuales tiene su propio intervalo crítico de satisfacción. Tanto los valores como sus límites de satisfacción van cambiando a lo largo del tiempo y son distintos según los agentes valorativos. Sin embargo, pueden ser compartidos, con lo que se dispone de una teoría de la acción racional colectiva, no solo individual. Además, los criterios de valoración justifican la elección de los fines y objetivos, no solo la de los medios (racionalidad instrumental). En conjunto, el pluralismo axiológico se vincula a una teoría de la racionalidad que subraya el carácter complejo y pluralista de las acciones humanas.

En suma, se puede afirmar el pluralismo sin necesidad de aceptar las tesis pragmatistas ni recurrir a grandes hipótesis metafísicas, como la de la armonía preestablecida. Uno de los modos de hacerlo consiste en romper la dicotomía entre lo uno y lo múltiple, introduciendo la noción de pluralidad como una mediación entre ambos polos. Lo múltiple es una iteración de lo uno, mientras que lo plural implica diferencias relevantes entre las unidades que componen dicha pluralidad, e incluso heterogeneidad y oposición entre los componentes de lo plural. Dicho de otra manera, cuando distinguimos varias formas de abordar filosóficamente la cuestión de la pluralidad, no estamos presuponiendo que puedan ser equiparadas ni reducidas las unas a las otras. Lo más significativo de la noción de pluralidad, en tanto se opone al monismo y al dualismo, pero también a la multiplicidad indefinida, consiste en que pone límites a la multiplicidad, y límites estrictos.

Tecnocavernas

En este apartado vamos a referirnos a una de las modalidades de realidad virtual, generada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). No pensamos solo en Internet, sino en un sistema de tecnologías que se han difundido ampliamente en las últimas décadas: televisión digital, teléfonos móviles, auriculares, videojuegos, dinero electrónico, gafas y cascos estereoscópicos, etc. Sin embargo, tendremos en cuenta que otras culturas humanas han desarrollado sus propias modalidades de caverna virtual. La de Platón fue un primer ejemplo, las cavernas literarias el segundo. Siempre habrá curas y barberos que intentarán convencernos de que el mundo real es aquel donde ellos habitan, no los libros de caballerías que sorbieron el seso al Caballero de la Triste Figura. Bien está que así sea, también los curas y los barberos contribuyen a que el mundo sea plural. Lo que hay que negar, en cambio, es su negación del mundo quijotesco. Si Alonso Quijano no hubiera leído tantos libros no hubiera sido Don Quijote. El cura y el barbero de la novela de Cervantes tampoco hubieran tenido existencia literaria, esta solo les ha llegado gracias al desvarío del Caballero. Otro tanto cabe decir de otros muchos per-

sonajes literarios que nunca han tenido un cuerpo de carne y hueso pero han marcado nuestras mentes desde sus respectivos mundos de ficción. Los mitos, los rituales, las leyendas, las ceremonias, el teatro, la pintura, los libros, la ópera, el cine y las artes en general han generado diversos personajes y escenarios constitutivos y virtuales, característicos de las respectivas culturas. En suma: no hay cultura sin cavernas virtuales. También la virtualidad es plural y admite grados.

La ciencia ha contribuido a crear muchas entidades virtuales, valga el ejemplo de las matemáticas, cuyos objetos no son físico-naturales, sino que poseen otro tipo de existencia y realidad. Pensemos en los números. Los matemáticos distinguen los números naturales de los enteros (positivos y negativos), estos de los quebrados o fraccionarios, los racionales de los reales (incluidos los irracionales y los trascendentes), los reales de los imaginarios (o complejos) y los infinitos de los transfinitos, en este caso gracias a Cantor. Muchas de estas modalidades de número fueron consideradas en sus respectivas épocas como entidades ficticias, útiles pero artificiales. A los logaritmos de Neper se les llamó números artificiales durante algún tiempo, siendo así que la función logarítmica se utiliza hoy en día continuamente en física, en economía y en ciencias sociales. Otro tanto ocurrió con las figuras geométricas y las mecánicas. La elipse, la parábola y la hipérbola fueron consideradas en Grecia como figuras mecánicas, que no tenían un *éidos*, es decir, que no eran cuerpos geométricos en el sentido platónico del término. Las primeras tenían mayor entidad y estatus matemático que las segundas. Sin embargo, la utilización de esas figuras mecánicas fue decisiva en la emergencia de la física moderna (Kepler, Galileo, Huygens, Newton, Leibniz, etc.), y también lo ha sido en la constitución de otras ciencias, como la estadística o la economía. La capacidad de inventar nuevas figuras y notaciones ha generado grandes progresos científicos, por mucho que al principio esas innovaciones fuesen mal recibidas. Muchos descubrimientos científicos han aparecido al principio como artificiales, e incluso como artificiosos, pero con el tiempo han conformado el núcleo duro de muchas ciencias físico-naturales, y también sociales. Por otra parte, los experimentos imaginarios han sido uno de los métodos tradicionales en física. Muchas teorías fueron concebidas como

puros artificios científicos contruidos para salvar las apariencias e interpretar los fenómenos, no como explicaciones reales. La existencia de las entidades teóricas concebidas por los científicos es uno de los problemas relevantes de la filosofía de la ciencia. Y en cuanto a las tecnologías, también han sido muy fecundas a la hora de crear fenómenos ficticios, como ocurre hoy en día con las tecnologías de realidad virtual.

En suma, la distinción real/virtual requiere una reflexión en profundidad, que algunos filósofos franceses emprendieron a finales del siglo XX. Al final de este apartado nos referiremos a ese debate. Por el momento, nos limitamos a constatar que lo virtual presenta muchas variantes y modalidades, empezando por las obras literarias y artísticas. En cuanto a la «virtualidad TIC» o «tecnovirtualidad», por así llamarla, tiene su propia especificidad. El debate sobre lo real y lo ficticio, entablado mil veces a lo largo de la historia, se plantea en nuestra época con ocasión de Internet y de los lugares virtuales generados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En este apartado vamos a centrarnos únicamente en la *virtualidad TIC*, puesto que genera un nuevo tipo de tecnocaverna y múltiples tecnocuevas incluidas en ella. Las bocas de acceso a esas tecnocuevas son las pantallas de televisión, los ordenadores, las videoconsolas, los teléfonos móviles, las tabletas electrónicas e incluso las tarjetas de crédito y débito, por mencionar las más comunes. Para evitar confusiones, a esta modalidad de virtualidad la llamaremos tecnovirtualidad, o infovirtualidad, y a las cavernas que las TIC generan las denominaremos tecnocavernas. Las cavernas que hemos comentado hasta ahora (la platónica, las literarias, las religiosas, etc.) también pueden tener componentes técnicas, e incluso tecnológicas. Pero nuestra época, la Era Tecnocientífica, ha generado una nueva variedad de cuevas y cavernas, que son electrónicas, digitales, informáticas y telemáticas. El término «tecnocavernas» solo se refiere a ellas.

La realidad como valor

Antes de proseguir, haremos otro comentario sobre el concepto de realidad. Algunos conceptos son inicialmente descriptivos y, gracias

a su prolongado uso social, evolucionan hacia conceptos valorativos. Tal es el caso de la altura, la fuerza, la velocidad, la solidez o la dureza, que inicialmente designan propiedades físicas u orgánicas y, conforme se insertan en un orden social y tecnológico, amplían su campo semántico y adquieren connotaciones valorativas, sin por ello perder sus acepciones originarias.

Otro tanto sucede con la palabra «realidad» y con otras expresiones abstractas. El término «humano» es uno de los ejemplos más destacados, sea cuando significa una jerarquía entre dos comunidades («nosotros somos humanos, ellos bárbaros»), sea cuando sirve para distinguir a los humanos de otros animales. Muchos dan por supuesto que el ser humano es la culminación de la creación («a imagen y semejanza de Dios»), o cuando menos la especie más desarrollada en la evolución natural. Cuando se proyectan estas jerarquías sobre las sociedades o sobre las naturalezas, el término «humano» deviene un concepto valorativo, experimentando lo que podríamos llamar una mutación onto-axiológica: de la esfera del ser pasa a la de los valores. Dicho sea de pasada: no estamos incurriendo en la falacia naturalista. No se trata de una inferencia lógica, sino de un mecanismo metafórico que transforma hechos en valores.

Para analizar esas transformaciones categoriales hay que estudiar el uso de las palabras, no solo su etimología. También hay que considerar los antónimos, puesto que las connotaciones valorativas se muestran con mayor claridad en las relaciones de oposición entre términos. Veámoslo brevemente en el caso de la noción de realidad.

Cuando se opone lo real a lo irreal, lo primero vale más que lo segundo. Otro tanto suele suceder, por lo general, cuando contraponemos lo real a lo imaginario. Hay ámbitos sociales donde la capacidad de imaginar es altamente valorada, por ejemplo en la literatura, el cine, la narración o la pintura, pero ser demasiado imaginativo y poco realista es un defecto en múltiples oficios y profesiones.

Desde una perspectiva ontológica, lo real parece más «sustancial» que lo imaginario. Esta asimetría se remonta a Platón y Aristóteles (primacía de las ideas, las esencias y las sustancias) y alcanza su máxima expresión en la lengua latina, que no en vano fue la de un Imperio que duró varios siglos. Sigue siendo la ontología oficial de

una Iglesia monoteísta como la católica. Los idiomas son herramientas indispensables del conocimiento, pero también tienen sus componentes cavernarias, como luego veremos. Es frecuente que las jerarquías sociales existentes, que suelen ser cuestiones de hecho, se conviertan en categorías «naturales», de modo que unos seres humanos sean considerados como superiores a otros «por naturaleza», siendo así que solo ocupan una posición social ventajosa. Al ser tan duraderas, este tipo de categorizaciones se insertan en las propias estructuras gramaticales, convirtiéndose en valoraciones ontológicas. Las gramáticas aportan órdenes jerárquicos a los conceptos, por ejemplo cuando se distingue entre lo sustantivo, lo adjetivo, lo accidental y lo circunstancial. Las gramáticas de raíz grecolatina priman el verbo y el sustantivo. Los demás modos gramaticales son subsidiarios en relación a esas dos grandes categorías, que son las que estructuran las oraciones y las proposiciones. Por tanto, cabe decir que incluso la gramática es fuente de valoraciones, que inciden en el ámbito conceptual e intelectual. No solo los términos descriptivos del mundo físico devienen valores, también otro tipo de expresiones y categorizaciones. Valga el término «categoría» como ejemplo de lo que estamos comentando. En griego clásico significaba «modo de decir». A lo largo del tiempo, dicho vocablo ha ido adquiriendo diversas connotaciones valorativas: «ser una persona de categoría», por ejemplo. Cuando se postula una jerarquía (natural, gramatical, etc.) y esta es asumida socialmente, suele surgir una escala de valores derivados de dicha jerarquía. Este es el mecanismo que está a la base de las «mutaciones onto-axiológicas» antes mencionadas y de la primacía de unas modalidades de realidad sobre otras.

Valga otro ejemplo: el mundo real frente al mundo onírico. En su hipótesis del genio maligno, Descartes utilizó una y otra vez esa contraposición para practicar la duda metódica y lograr un fundamento sólido e incommovible para su filosofía. Los recuerdos del ayer pudieran ser sueños inspirados por algún genio maligno. En cambio, lo real, lo auténticamente real, es que ahora pienso, que incluso cuando dudo estoy pensando: «*cogito, ergo sum*». Según Descartes, este enunciado expresa una verdad que no me ha sido inspirada por ninguna mente malévola que me quiera engañar. Responde a lo que su-

cede realmente y es constitutivo de su teoría del sujeto. Si pienso, si estoy pensando, es que soy: existo. La duda metódica cartesiana tiene su término final en esta verdad, base del sistema cartesiano. Descartes primó lo real y lo verdadero frente a los sueños y el engaño. El sujeto pensante es una sustancia real, no un producto de la ficción o la imaginación. Lo real es lo sustantivo, y lo sustantivo es el sujeto que piensa. La corriente dominante en la filosofía occidental asumió la tesis cartesiana y priorizó lo real frente a lo imaginario y lo ficticio. Al proceder así, el pensamiento occidental consolidó el término «real» como una expresión valorativa.

Hoy en día, el mismo problema se plantea cuando oponemos lo real y lo virtual. En primera instancia, el mundo real es la naturaleza (*physis*), y a continuación es *pólis* (ciudad). Se dice que la televisión, Internet, los videojuegos y los mundos virtuales no son reales, lo que equivale a afirmar que *valen menos*. Lo importante es lo que sucede en el mundo natural y en los pueblos y ciudades, lo otro forma parte de un mundo artificial del que hay que desconfiar, por ser de ficción. Tal es el tópico profundamente enraizado en nuestras mentes, cuyo origen inmediato está en Rousseau, aunque sus raíces últimas son profundamente teológicas: lo natural es bueno, lo artificial malo (o al menos sospechoso).

Este libro pretende poner en cuestión estos tópicos, que caracterizan a la *caverna natural*. Para ello, es importante asumir que la noción de realidad es usada en juicios de valor, no solo de hecho. Cuando se opone lo real a lo virtual, se atribuye más peso a lo primero que a lo segundo. Contrariamente a este lugar común, mantendremos que la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en nuestras vidas y en nuestras sociedades implica una profunda transmutación de valores, que afecta en particular a la propia noción de realidad, entendida como un concepto socialmente valorativo. Algunos sueños de la tecnología se han convertido en realidad a lo largo de la historia, baste pensar en los aviones, en la ingeniería genética o en las metralletas. Por lo general, han sido beneficiosos para unos y perjudiciales para otros. En algunos casos, las revoluciones tecnológicas han ido asociadas a profundos cambios de valores: la imprenta es un buen ejemplo. Las revoluciones tecnológicas no

solo transforman las sociedades y los modos de vida, también los sistemas de valores. En la actualidad, quien sale en la televisión existe más que quien no aparece allí. Otro tanto cabe decir de Internet y de las redes sociales, al menos desde que Google inventó su célebre buscador y Twitter sus *trending topics*. Si antes solo teníamos una existencia físico-biológica y urbana, ahora ha surgido una tercera modalidad de existencia para los seres humanos, que se desarrolla en el espacio electrónico, también denominado mundo virtual. Lo que hace unas décadas parecía un mundo de ficción ha devenido realidad, realidad virtual. Cabe también decir que la virtualidad se ha hecho real, virtualidad real. Los pensadores posmodernos han abundado en este tipo de consideraciones.

Por nuestra parte, optaremos por una propuesta que puede resumirse así: la realidad se ha expandido y nuevas entidades artificiales, por ejemplo los avatares, han devenido reales. Este *realismo expandido y plural* no solo permite interpretar los cambios suscitados por las TIC, también puede aplicarse a múltiples ejemplos históricos en los que ocurrieron transmutaciones similares, empezando por las religiones, siguiendo con la historia, continuando con las novelas y terminando con el cine, pero sin cerrar con el séptimo arte el catálogo de mundos virtuales que las sociedades humanas han ido creando y aceptando en el decurso del tiempo.

En 1963, Martín Lutero King tuvo un sueño. Dedicó su vida al intento de hacerlo real, de modo que no hubiera discriminación entre blancos y negros en los Estados Unidos de América. Cincuenta años después, con Obama como Presidente, ese sueño todavía no es real, pero sí *algo más real*. De manera semejante, los mundos virtuales generados por Internet y las TIC son cada vez más reales, no en vano ha surgido una nueva modalidad de sociedad, la sociedad de la información. Hay *diversos grados de realidad y de existencia*, esta es la tesis que mantenemos. Algunos sueños y algunos mundos de ficción devienen realidades sociales, no todos. Sin embargo, cuando eso ocurre se produce un gran cambio en la esfera de los valores, precisamente porque la noción de realidad es un término valorativo. Todo cambio en la noción de realidad («mientras no cambien los dioses, nada ha cambiado», dijo Rafael Sánchez Ferlosio)

afecta al conjunto de la esfera de los valores. Algunos mundos virtuales están teniendo éxito en su tentativa por devenir reales, otros no. Solo vamos a referirnos a los mundos virtuales supervivientes, los que han prendido en la gente y se han convertido en realidades sociales, algunas muy influyentes, pese a tener un origen estrictamente artificial, y si se quiere ficticio.

Los seres humanos siempre han desarrollado técnicas para generar ficciones y mundos imaginarios, pero la enorme potencialidad de las TIC, cuyo impacto se deja sentir en los más diversos ámbitos de la vida social, requiere replantear la cuestión principal: ¿hasta qué punto es real lo que sucede en esos escenarios virtuales? Por ficticios y artificiales que sean, los mundos virtuales generan sentimientos y emociones reales en las personas que experimentan con dichos artefactos y visitan esos sitios electrónicos en la red. Así como la literatura, el cine y la televisión suscitan emociones, otro tanto ocurre con las actuales tecnologías de realidad virtual, sea en Internet o en otras interfaces TIC, por ejemplo las consolas de videojuegos.

En los mundos virtuales de Internet, por ejemplo Second Life, no nos limitamos a ser lectores o espectadores, sino que nos vemos inmersos como actores en diversos escenarios telemáticos en los que hay o puede haber otras personas telepresentes. Lo que allí sucede, ¿es real o virtual? Si percibimos, sentimos y nos emocionamos en un mundo virtual, ¿cómo negar algún tipo de realidad a lo que nos ocurre? ¿Generan los lugares virtuales un desapego del mundo real o son una línea de fuga que permite paliar frustraciones y desencantos? Sobre todo, ¿cabe hablar de nuevas formas de relación y socialización en los mundos virtuales TIC?

Grados de realidad

Cuando una persona ha permanecido toda su vida en una aldea y visita una gran ciudad, su asombro está garantizado. La ciudad es producto del artificio humano y a muchos les puede parecer que, comparada con los montes, los ríos o el Sol, no es real. Sin embargo, después de vivir varios años en una metrópolis, nadie pone en duda

la realidad de la ciudad donde vive. Tras el tránsito del medio natural al urbano, se ha adaptado al nuevo ambiente y lo percibe como su nuevo mundo de vida.

Algo similar ocurre con la radio, la televisión y otros medios de comunicación. Cuando llegan por primera vez a una casa, suscitan asombro, parecen artificiales, no forman parte del mundo de vida. A los pocos años la persona se adapta a esos artefactos, que pasan a integrarse en su *Lebenswelt*. En el caso de Internet sucede otro tanto. El proceso de adaptación y aprendizaje es mucho más fácil para los jóvenes que han tenido la pantalla del ordenador, el teléfono móvil y la consola de videojuegos como parte de su paisaje doméstico, al ser tecnologías que ya estaban en casa, igual que los pucheros, bombillas, grifos y camas. Hoy en día consideramos que las vidrieras de las catedrales góticas europeas representan personajes e historias más o menos ficticias, pero en su época eran lo real por antonomasia, representaban el Otro Mundo, que era el auténtico. Las catedrales eran escenarios de realidad virtual, generada por el saber técnico dominante en aquella época, el saber bíblico. Autores como Baudrillard han afirmado que vivimos en un mundo de simulacros. Virilio, por su parte, dice que «los mundos virtuales representan una revolución copernicana».⁶² Cabe replicar que los simulacros del Otro Mundo tuvieron gran aceptación durante siglos y que también los libros y los grabados impresos supusieron una revolución copernicana. Las cavernas virtuales son importantes hoy en día, pero no hay que desdeñar la relevancia que otros tipos de caverna tuvieron en épocas históricas anteriores.

No vamos a defender las tesis de los filósofos posmodernos. Se trata de plantear una propuesta diferente, de índole naturalista y evolutiva: hay grados de realidad. Lo importante no es demarcar lo real de lo irreal, sino definir diversos grados de realidad y, a poder ser, delimitarlos. Ulises Moulines afirmó que «son filosóficamente relevantes las distinciones conceptuales que atienden solo a diferencias de grado y no a diferencias absolutas en el objeto o dominio de

⁶² Entrevista de Paul Virilio con Guy Lacroix: (1993): *Terminal*, hiver, pp. 115-134.

estudio». ⁶³ Aplicado este principio de gradualidad al tema que estamos comentando, resulta que el concepto «realidad» solo será relevante si distinguimos grados de realidad. Mientras nos empeñemos en oponer lo real y lo ficticio como el blanco y el negro, nuestra reflexión no avanzará. Otro tanto cabe decir de la oposición objetivo/ subjetivo. En cambio, en la medida en que distingamos grados de realidad (e irrealidad) y de objetividad o subjetividad, la reflexión filosófica podrá proseguir. Todo ello concuerda bien con nuestra constatación anterior, según la cual el término «realidad» (y «objetividad») es usado como un concepto valorativo. En conclusión: vamos a formular (y a afirmar) el teorema de gradualidad: «los bienes y los males satisfacen (o disatisfacen) valores en grados diferentes». ⁶⁴ Puesto que «realidad», «objetividad» y otros conceptos similares tienen connotaciones valorativas, cuando son usados axiológicamente han de admitir una gradación, y a veces incluso una escala para medirlos.

El modelo ontológico piramidal, típico de los filósofos neopláticos (árbol de Porfirio) es de uso habitual precisamente porque aporta una jerarquía, lo cual es muy útil para la afirmación y mantenimiento de un orden social. Sin embargo, ese modelo jerárquico-piramidal no es el único posible en la esfera de los valores, que es muy distinta a la esfera del ser. El modelo basado en la racionalidad axiológica acotada supone una alternativa, y a ella nos atendremos. Por tanto, asumiremos que el valor «realidad» puede ser satisfecho por unos u otros objetos, sucesos o relaciones en grados mayores o menores, pero también que hay un límite a partir del cual dicho valor deviene un disvalor, precisamente cuando algo es o parece «demasiado real» (y «demasiado irreal», o «demasiado imaginario»). A los demás valores les ocurre lo mismo, sus grados de satisfacción son limitados. Dicho de otra manera: nada es real (ni objetivo) al 100%. O también: no hay vértice en la pirámide de la realidad, de los mundos o de la

⁶³ Véase Moulines, U. (1987): *Exploraciones metacientíficas*, Madrid, Alianza, p. 32.

⁶⁴ Echeverría J. (2007): *Ciencia del bien y el mal*, Barcelona, Herder, teorema T22, p. 566.

objetividad. Podríamos ir más lejos y decir: ni siquiera hay pirámide. La racionalidad también es plural y atiende a varios modelos de racionalidad. El modelo piramidal con vértice no tiene el monopolio de la racionalidad.

Conclusión: contrariamente a lo que podríamos denominar *concepción heredada en ontología*, según la cual la diferencia entre lo real y lo irreal (o entre lo objetivo y lo subjetivo) implica una dicotomía, afirmaremos que hay grados de realidad (y de irrealidad, objetividad, y subjetividad). Ese *realismo gradual* nos permitirá repensar el debate sobre el monismo y el pluralismo, tomando como ejemplo la caverna virtual, es decir, las tecnologías de realidad infovirtual y los mundos que generan.

Debate filosófico sobre lo virtual

Las tecnologías de realidad virtual son recientes y están en pleno desarrollo. Todavía no se han difundido entre los ciudadanos, ante todo porque sus equipamientos son muy caros. Es previsible que durante las próximas décadas se vayan abaratando, lo que permitiría un incremento considerable del número de usuarios. Ello traerá consigo grandes innovaciones, motivo por el cual conviene ser cauteloso a la hora de reflexionar sobre este tipo de tecnologías.

Sin embargo, algunos filósofos se han dedicado a especular sobre el concepto de virtualidad, hasta el punto de considerarlo como una clave fundamental para interpretar los cambios suscitados por las nuevas tecnologías de la información. Nuestro planteamiento es opuesto a esas extrapolaciones, porque pensamos que las tecnologías de realidad virtual generan un tipo específico de representaciones electrónicas y digitales, algunas de las cuales pueden ser transmitidas por redes telemáticas y otras no. El concepto relevante es el de representación, no el de virtualidad, por ser el primero mucho más general que el segundo. En este epílogo comentaremos las propuestas de filósofos como Lévy y Queau con el fin de constatarlas con las que estamos proponiendo en este libro y situar la reflexión filosófica sobre la realidad virtual en un marco conceptual adecuado. La alegoría platónica de la caverna resulta idónea para ello.

Según Pierre Lévy, estamos asistiendo a una auténtica mutación en el proceso de hominización y «la virtualización constituye la esencia o el punto preciso de la mutación en curso». ⁶⁵ Para él, «lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario; lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata». ⁶⁶ Partiendo de los estudios sobre lo virtual llevados a cabo por otros filósofos franceses, como Gilles Deleuze y Michel Serres, Lévy establece una distinción entre realidad, posibilidad, actualidad y virtualidad que merece ser comentada. Nuestra pretensión es criticar esa concepción filosófica, por eso expondremos brevemente las tesis de Lévy.

Lévy parte de la distinción entre posible y virtual establecida por Deleuze en su *Diferencia y Repetición*. ⁶⁷ Es una distinción de raigambre aristotélica, según la cual lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual. En cambio, lo posible sí se opone a lo real, porque le falta la existencia para convertirse en real. Lo virtual es real, pero no es actual. Toda entidad lleva y produce sus virtualidades, pero no solo eso, sino que lo virtual es constitutivo de las entidades, porque reúne «las virtualidades inherentes a un ser, su problemática, el vínculo de tensiones, presiones y proyectos que las animan, así como las cuestiones que las animan». ⁶⁸ Cabe interpretar, por tanto, que para Lévy lo real es una entidad estática, mientras que la virtualidad incluye todo cuanto es dinámico, intencional y dialéctico. Partiendo de estas tesis, la noción de virtualidad deviene omnicomprendensiva y no resulta extraño que Lévy encuentre virtualidades por doquier.

Por supuesto, está en su derecho de proponer ese concepto de virtualidad. El problema estriba en que dicha noción poco tiene que ver

⁶⁵ Lévy, P. (1999): *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, pp. 13-14.

⁶⁶ *Ibidem*, p. 14.

⁶⁷ Deleuze, D. (1968) *Différence et Répétition*, París, PUF.

⁶⁸ Lévy (1999), *op. cit.*, p. 18.

con las tecnologías concretas de realidad virtual que se han desarrollado en la segunda mitad del siglo XX. Coherentemente con las tesis de Lévy, podríamos decir que cualquier tendencia o proyecto es virtual, como también lo sería el deseo, la búsqueda, la aventura o, por poner ejemplos muy distintos, los campos magnéticos y gravitatorios. Casi todo en la naturaleza, las personas y las sociedades, serían virtualidades, precisamente por haber asumido una noción estática de ser y de realidad. Si alguien quiere expresar o comunicar algo, estaríamos en el ámbito de lo virtual, porque eso que se quiere expresar todavía no es real, sino intencional. El tiempo sería virtualidad pura. Incluso el espacio, en la medida en que fuera concebido al modo leibniziano, es decir como un ámbito relacional, dinámico y procesual, también quedaría englobado en la nueva categoría de virtualidad, como cualquier devenir en general. La propuesta de Lévy instauraría la categoría de virtualidad como un género supremo, que llegaría a generar todo lo que es, pues no en vano «lo virtual constituye la entidad»⁶⁹ y «la virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad».⁷⁰ Si nos referimos a los ejemplos que hemos puesto hasta ahora, Dulcinea sería pura virtualidad para Don Quijote. El entendimiento del Dios leibniziano sería, asimismo, el compendio de toda virtualidad.

Puesto a ejemplificar su tesis metafísica, Lévy no duda en afirmar que «el texto es un objeto virtual»⁷¹ que se actualiza en sus diversas versiones, traducciones, ediciones, ejemplares y copias. Consiguientemente, todo el ciberespacio es virtualidad, como lo son las bibliotecas, las cuentas bancarias y los registros de la propiedad. Aunque Lévy no se ocupa de la cuestión, según esta definición también las leyes serían pura virtualidad, como en general las normas, los imperativos y los enunciados performativos. Partiendo de esa concepción, su interpretación del mundo tecnológico no puede ser más desafortunada. Según él, gracias a las nuevas tecnologías existe un hipercuerpo

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 20.

⁷¹ *Ibidem*, p. 35.

de la humanidad, híbrido y mundializado. Nuestros cuerpos individuales son simples receptores del tecnocuerpo posibilitado por las redes digitales del planeta: «una sangre desterritorializada fluye de cuerpo en cuerpo a través de una enorme red internacional en la que ya no es posible distinguir los componentes económicos, tecnológicos y médicos». ⁷² También lo dice de otra manera, no menos alocada: «mi cuerpo personal es la actualización temporal de un enorme hiper cuerpo híbrido, social y tecnobiológico». ⁷³ Con afirmaciones así, no resulta extraño que la filosofía quede completamente desacreditada ante cualquier persona con sentido común que intente ganarse la vida como teletrabajador en el ciberespacio, o vender sus productos a través de una teletienda electrónica.

No perderemos el tiempo comentando estos delirios especulativos, pero sí nos interesa criticar sus tesis básicas y, sobre todo, el método filosófico que lleva a afirmar tamañas insensateces.

Lo primero que hay que negar es la oposición entre virtualización y actualización. Las tecnologías de la información y la comunicación tienen aplicaciones perfectamente actualizadas (infoguerra, investigación científica, *marketing*, etc.), sin perjuicio de que sean mejorables y puedan generar nuevas modalidades de actualización en las próximas décadas. Las sensaciones que un usuario experimenta al ponerse los cascos estereoscópicos o los guantes de datos son perfectamente actuales. Además tienen efectos reales sobre las personas que los usan. Por tanto, las dos oposiciones propuestas por Lévy para reflexionar sobre las tecnologías virtuales (real-posible, virtual-actual) resultan inadecuadas para un análisis filosófico. No hay que olvidar que las tecnologías virtuales son minuciosamente diseñadas para que produzcan tales y cuales efectos, no otros. Los artefactos tecnológicos no son entidades virtuales, sino reales. La filosofía de la tecnología que subyace al pensamiento de Lévy es claramente criticable.

En segundo lugar, hay que oponerse a su método de reflexión filosófica, y no solo a sus propuestas. En lugar de interesarse por los

⁷² *Ibidem*, p. 30.

⁷³ *Ibidem*, p. 32.

desarrollos tecnológicos, Lévy prefiere recurrir a algunas autoridades filosóficas para aquilatar su concepto de virtualidad. Dando por supuesto que el término «virtual» significa lo mismo en las obras de Aristóteles, Leibniz, Deleuze, Serres, etc. que en los sistemas tecnológicos de realidad virtual, Lévy proyecta dicho significado sobre las innovaciones tecnológicas, distorsionando por completo la noción tecnocientífica de virtualidad. En el fondo, Lévy parece creer que el «verdadero» significado de las palabras radica en sus orígenes etimológicos o en los diccionarios de autoridades. Contrariamente a él, nosotros pensamos que los cambios científicos y tecnológicos suscitan cambios conceptuales, motivo por el cual hay que reflexionar primero sobre las innovaciones tecnocientíficas tal y como estas tienen lugar. Solo después cabe proponer los conceptos filosóficos que resulten más adecuados para interpretar esas innovaciones, insertándolas en un marco conceptual coherente.

Pasemos a comentar algunos pasajes de otro de los filósofos que se ha ocupado de la realidad virtual, Philippe Quéau. Se trata de un autor mucho más ponderado, que apunta tesis sugestivas, y que en su reflexión está muy atento al avance de las tecnologías de realidad infovirtual o tecnovirtual. Quéau tiene claro que *lo virtual es un nuevo sistema de representación*, o si se quiere un nuevo tipo de escritura, pero en lugar de meter lo virtual en un cajón de sastre, se preocupa por señalar las diferencias entre las representaciones virtuales y las representaciones escritas e icónicas. A su juicio son cuatro:

la universalidad del código base (lo numérico), el enlace operatorio entre la imagen y los lenguajes formales, la calculabilidad y la capacidad de simulación y visualización concreta de modelos abstractos.⁷⁴

Estas cuatro notas diferenciales son pertinentes a la hora de analizar las tecnologías de realidad infovirtual, como también sus propuestas sobre la función social de dichas tecnologías:

⁷⁴ Quéau, Ph. (1995): «Le virtuel: un état du réel», en: Cohen-Tannoudji, G. (ed.): *Virtualité et réalité dans les sciences*, Gif sur Yvette, Ed. Frontières, p. 69.

Lo virtual permite proponer nuevas interfaces de comunicación entre los seres humanos [...] La televirtualidad permite que varias personas compartan a distancia un «lugar» virtual, efectuando en él virtualmente trabajos colectivos (*groupware*). Cada participante está representado por un «clon», lo que implica dos ventajas muy importantes en comparación con las videoconferencias: una banda estrecha para las conexiones de telecomunicaciones y una interactividad total, que permite incluso llegar a ocupar el «punto de vista» de los interlocutores.⁷⁵

Todas estas observaciones y comentarios son atinados y, aunque podríamos matizarlos en algunos puntos, no tienen comparación con los pasajes de Lévy anteriormente criticados. En lugar de tener como referente a los clásicos de la filosofía o a los colegas más famosos de su generación, como hacía Lévy, Quéau tiene como referente los desarrollos tecnológicos mismos. Con el fin de analizarlos, propone distinciones, sugiere conceptos, introduce neologismos y, sobre todo, se interesa por las consecuencias que las tecnologías de realidad infovirtual tienen sobre la sociedad contemporánea. Cabría decir que sus tesis, criticables o no, responden al método que suele seguirse internacionalmente en los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Ello no le impide a Quéau intervenir como filósofo, por ejemplo a la hora de proponer su propia definición de virtualidad, como contrapunto a un pasaje de Platón:

En la *República* (X, 601), Platón dice que hay tres tipos de arte: el arte que se sirve de las cosas, el arte que las fabrica y el arte que las imita. Esta hermosa distinción no es fácil de aplicar al caso de lo virtual. En efecto, lo virtual tiende a confundir y fusionar esas tres artes: podría ser definido como «el arte que fabrica imitaciones de las que nos podemos servir».⁷⁶

La mención a Platón es oportuna, precisamente porque las tecnologías actuales de realidad virtual surgieron de las técnicas de simu-

⁷⁵ *Ibidem*, pp. 69-70.

⁷⁶ *Ibidem*, pp. 71-72.

lación y visualización científica. En principio, deberían ser consideradas como un nuevo tipo de *artes miméticas*, tan vilipendiadas por Platón. Sin embargo, Quéau señala con acierto que las tecnologías de realidad virtual, aun estando basadas en la simulación, no se reducen a ella, porque sirven para hacer cosas (la guerra, el comercio, la medicina, la investigación científica, la arquitectura, etc.) y porque, además, son construidas conforme a unas artes especiales (informática, diseño gráfico, electrónica, etc.). Dicho en nuestros propios términos, *las tecnologías de realidad infovirtual no solo son ciencia y tecnología, sino también arte*. Siendo escritura, como Quéau afirma, modifican el concepto de escritura, y no solo por producirse en soporte electrónico, sino también por las nuevas posibilidades que ofrecen.

Una última mención a Quéau:

Lo virtual es muy real, puesto que permite actuar sobre la realidad. Simétricamente, lo real posee una cierta virtualidad, a la que Aristóteles llamaba «potencia». Hay virtualidad en lo real y realidad en lo virtual. La paradoja aumenta cuando, en algunos casos, es posible decir que «lo virtual es más real que lo real». Como es sabido, la simulación virtual posee una realidad propia capaz de sustituir los eventuales déficits de la realidad real. Los militares y los cirujanos ya han sabido recurrir a esta «realidad aumentada».⁷⁷

Quedémonos con esta última expresión, en la que convergen nuestras propuestas con las de Quéau y con las de muchos expertos en realidad virtual, quienes hablan de *realidad aumentada*, en lugar de oponer dicotómicamente lo real y lo virtual, como hace Lévy. Los cirujanos pueden operar a distancia y guiar la mano del aprendiz haciéndose telepresentes en su casco estereoscópico e indicándole dónde debe rasgar con el bisturí y dónde no. Todo ello se hace a distancia, a través de redes telemáticas y recurriendo a tecnologías de simulación virtual. Otro tanto cabe decir en el caso de los pilotos de aviones, tanques o submarinos, o de los controladores aéreos, o de otras muchas profesiones que utilizan cada vez más las tecnologías

⁷⁷ *Ibidem*, pp. 73-74.

de realidad virtual. Lo que nosotros llamamos tercer entorno es una realidad aumentada, porque en el nuevo espacio telemático son factibles acciones a distancia que resultan imposibles en los entornos naturales y urbanos en los que vivimos. En lugar de especular sobre un concepto filosófico a priori de virtualidad, lo que procede es analizar los cambios reales suscitados por las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, precisando las novedades estructurales y conceptuales que de ellas se derivan, en lugar de meterlas en el enorme cajón de sastre de la virtualidad.

6

Las tres cavernas

Retomando la hipótesis de los tres entornos

Para abordar estas cuestiones es útil distinguir tres dimensiones o entornos en los que se despliegan los múltiples modos de vida, así como las diversas modalidades de sociedad y cultura creadas por los seres humanos a lo largo de la historia. Recordemos esta hipótesis de manera sucinta.⁷⁸

Al primer entorno (o caverna) lo denominamos *physis* (naturaleza), al segundo *pólis* (ciudad) y al tercero espacio electrónico (mundo digital). Para abreviar, los designaremos E1, E2 y E3, respectivamente. Vamos a ocuparnos ante todo del tercero, el espacio social posibilitado por las TIC que ha surgido en las últimas décadas y que se ha expandido por todo el planeta, llegando a conformar una gran caverna electrónica y digital. Sin embargo, previamente expondremos unas consideraciones generales sobre las diversas modalidades de realidad en los dos primeros entornos.

⁷⁸ Para una exposición más detallada de la hipótesis de los tres entornos, véase Echeverría, J. (2000): *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino.

Realidades naturales en el primer entorno

El entorno natural está formado por el campo, el mar, los ríos y las montañas; en una palabra, por la superficie de la Tierra, la biosfera. Tiene su propio dinamismo y sus leyes, de cuyo estudio se ocupan las ciencias físico-naturales. A lo largo de millones de años, la biosfera ha generado múltiples especies vegetales y animales, así como innumerables mundos de vida integrados en ecosistemas naturales más o menos extensos y complejos. En el primer entorno, los seres humanos tienen su propia naturaleza, común a la especie y producto de la evolución natural. Se trata del cuerpo de carne y hueso que todos poseemos, con sus diversos sistemas orgánicos, fisiológicos, mentales, perceptivos, cognitivos, locomotores, musculares, etc., que han sido investigados por anatomistas, fisiólogos, médicos, farmacéuticos, biólogos, psicólogos y, más recientemente, también por neurocientíficos. En conjunto, cabe definir al cuerpo como nuestro primer entorno, sobreentendiendo que el sujeto humano (mente, alma, espíritu, como prefiera decirse) está corporalmente encarnado. Nuestro primer entorno también es el mundo exterior que nos rodea (animales, plantas, paisaje, otras personas), pero nuestro cuerpo tiene una interioridad, su propia caverna corporal, compuesta por diversos órganos y capacidades, en particular el cerebro. De esa cueva hablaremos ulteriormente.

Los sentidos son la primera vía de acceso a lo que nos circunda y a lo que sentimos en nuestro propio cuerpo, de ahí su importancia a la hora de analizar las relaciones que mantenemos con el entorno natural. El sensorio humano también es producto de la evolución natural, al permitirnos detectar en el exterior lo que nos puede beneficiar o perjudicar. Otras especies animales tienen sus propios sistemas sensoriales, a veces muy diferentes del humano, a veces algo semejantes. En todo caso, nuestro acceso a la primera caverna, E1, pasa por una *mediación sensorial*. Otras especies vivas tienen capacidades sensoriales muy distintas y, lógicamente, sus relaciones con el primer entorno también son muy diferentes.

Para cada uno de nosotros, nuestro cuerpo es la realidad por autonomía, al ser constitutivo y condición necesaria de la vida. Todo lo que le ocurre a nuestro cuerpo es real para nosotros, aunque a veces

no nos apercibamos de ello. Lo real es más amplio que lo percibido, no tenemos capacidad de ser conscientes de todo lo que nos ocurre. De hecho, buena parte de los procesos fisiológicos, orgánicos y mentales funcionan independientemente de nuestra percepción y nuestra conciencia. Esta limitación perceptiva y cognitiva también se manifiesta en relación al mundo externo que nos rodea. Es real para nosotros, pero no podemos conocerlo exhaustivamente, solo una parte. Nuestra capacidad perceptiva está limitada estrictamente.

Como veremos en el apartado 8, hay expertos en ciencias sensoriales, como Josep de Haro, que distinguen hasta 17 filtros de la realidad: las neuronas, los estímulos accesibles, la franja de operatividad de cada órgano sensorial, los umbrales de variación de los sentidos, la conversión de las percepciones en emociones y sentimientos, el lenguaje, el procesamiento cerebral de los datos, las actitudes ante los estímulos, el paso a la conciencia (solo un 10% de los datos recibidos en el cerebro), el nivel de funcionamiento del cerebro (solo un 10-20% de sus capacidades), los filtros filogénicos, ontogénicos, ecogénicos y sociogénicos, el nivel de atención, las variaciones según el tiempo (sueño/vigilia, por ejemplo), la memoria, etc., y solo se refiere a la percepción individual.⁷⁹ En conjunto, este autor estima que nuestro sistema sensorial cognitivo solo accede conscientemente al 1% de los fenómenos externos, precisamente porque nuestras relaciones con el entorno exterior pasan por todos esos filtros previos. Más adelante comentaremos sus ideas.

Si nos fijamos en los mundos generados por las relaciones interpersonales, es obvio que no podemos acceder a los pensamientos ajenos, solo percibimos lo que se muestra, sucede y se expresa dentro de nuestro *campo sensorial*. En condiciones naturales, el ser humano solo puede llegar a conocer (y en grado muy limitado) una mínima parte del mundo, debido a que su campo sensorial y sus capacidades de relación social son limitadas. Nuestro mundo de vida originario es personal, restringido, se circunscribe a un microcosmos que, comparado

⁷⁹ Haro, J. de (2007): «Sensorialidad básica (2): los filtros de la realidad», *Perceptnet* [boletín electrónico], n.º 66. Disponible en <http://www.perceptnet.com>.

con el conjunto de la biosfera, es ínfimo, tanto en tamaño como en complejidad. Lo que percibimos y sentimos en ese microcosmos es lo más importante para nosotros, lo real, en particular lo que le ocurre a nuestro cuerpo. El dolor, por ejemplo. Sin embargo, hay otras realidades, infinitos escenarios de vida, algunos similares al nuestro, los de nuestros congéneres, otros muy diferentes. Considerando el conjunto de la biosfera, nuestro microcosmos o caverna personal es mínima, una entre incontables microcavernas, por importante que sea para nosotros. Hay innumerables realidades, que en su inmensa mayoría nos resultan desconocidas. No tenemos percepción ni conciencia de ellas, mucho menos conocimiento. Sin embargo, podemos imaginar otros mundos, así como expresar lo que pensamos e imaginamos. Las lenguas naturales son un gran instrumento de generación de mundos y personajes virtuales, en cuya existencia creemos aunque no los hayamos visto.

Valga Dios como ejemplo mayor de esa capacidad, aunque también podrían mencionarse las pinturas rupestres, las vestimentas y las máscaras, en la medida en que nos transforman en otros personajes. Con el paso de los siglos, algunos seres humanos llegaron a imaginar y concebir una conciencia universal omnisciente que conoce al detalle todo cuanto nos sucede a nosotros, por dentro y por fuera, así como lo que sucede en cualquier otro microcosmos de vida. Siendo esta hipótesis poco verosímil, no cabe duda que resulta muy consoladora para paliar nuestra condición ínfima en el conjunto de la naturaleza. Ahí es nada, un ser omnisciente y topoderoso pensando en mí, y preocupado por lo que me suceda y haga. No en vano le llamaron el Padre Eterno. Una hipermente así conocería todas las realidades, no solo las físico-biológicas, también las mentales, aparte de los acontecimientos que hubiera o fuere a haber. Y todo ello a lo largo del decurso del tiempo. No hay que olvidar que el lapso que dura nuestra vida también es ínfimo, si se compara con el tiempo de existencia de la biosfera. Por contraposición al entorno natural, lo sobrenatural es una modalidad de mundo virtual, sea bajo la acepción del dios omnisciente, sea bajo otras advocaciones y atribuciones de capacidades que nosotros no tenemos. Como ya sugerimos al comentar a Leibniz, si una mente así existiera sus pensamientos serían la virtualidad por antonomasia, caso de que pensáramos que lo real es lo que nos sucede a nosotros. Una versión plotiniana

diría en cambio que lo real es la mente divina, mientras que nuestra existencia es puramente virtual, una simple emanación de lo que ocurre en la mente divina. También cabe pensar con Agustín de Hipona y la mayoría de los cristianos que el mundo real no es la caverna terrestre, sino la Ciudad de Dios y el Reino de los Cielos (más el Infierno, no hay que olvidarlo). Sea lo que sea, uno sería virtual, el otro real. La contraposición natural/sobrenatural es una de las formas de expresar la oposición entre lo real y lo virtual.

Evoluciones

Hechas las precisiones anteriores, es importante subrayar que ya *en el primer entorno las innumerables realidades están jerarquizadas*, y por tanto los valores naturales. Ontológicamente predomina la vida, axiológicamente la supervivencia. Es la lucha por la vida, en un microcosmos pequeño, pero real, al menos para quien vive allí. Otros ámbitos son percibidos y conocidos en parte, pero la inmensa mayoría de espacios de la realidad son ignorados, al no ser percibidos y, por ende, tampoco valorados. Con nuestra caverna personal solo se relaciona una parte muy pequeña de las innumerables entidades existentes. En cualquier caso, la pirámide ontológica que antes comentamos tiene un origen evolucionista, puesto que impera la lucha por la supervivencia (según Darwin). Lo interesante va a ser cómo esa modalidad de racionalidad natural, que no es exclusiva del ser humano, por una parte se expande a los otros dos entornos, por otra va suavizándose, matizándose y poniéndose en cuestión con el desarrollo de las culturas y las sociedades. La irrupción de otros sistemas de valores, no naturales y específicamente humanos, tendrá mucha influencia en esta transvaloración, que ha durado siglos y sigue en curso, en nuestra época por medio de las tecnocavernas.

Tras esta evocación breve y panorámica del primer entorno, podemos concluir que la *physis*, y en particular nuestro cuerpo, son *más reales* (para nosotros) que otros muchos objetos que nos rodean, la mayoría de los cuales ni siquiera son percibidos o conocidos, por no afectar ni positiva ni negativamente al principal imperativo de nuestro primer entorno: sobrevivir.

Realidades en el segundo entorno

Vayamos al segundo entorno. Como otras especies, los seres humanos descubrieron que agruparse y socializarse era una importante ventaja evolutiva, que favorecía la supervivencia de la especie. Ello dio lugar a la aparición de cavernícolas, tribus, aldeas y, finalmente, ciudades. Hacer este recorrido histórico no es el objetivo de este libro, solo pretendemos señalar unos cuantos cambios relevantes que trajo consigo este asentamiento de algunos seres humanos en poblados con mundos de vida colectivos, aparte de los personales. Para ello hubo que construir hábitats artificiales, por ejemplo casas o ciudades. Surgieron así dos nuevas modalidades de caverna, la doméstica y la urbana, hoy en día ampliamente generalizadas. El sedentarismo y la vida doméstica y urbana aportaron un cambio radical en relación al tipo de existencia natural recién comentada. Paralelamente, los cambios de valores fueron radicales.

Los seres humanos creemos firmemente que lo que hacemos es real, sobre todo cuando genera unos resultados perceptibles, estables y duraderos. La casa y la ciudad reúnen ambos requisitos. No solo es real lo que uno percibe alrededor, también es real el hacer, porque requiere esfuerzo y transforma el entorno. Lo que resulta del hacer humano deviene real, al menos si es tangible y duradero, y las paredes de ladrillos y las calles empedradas lo son. Otro tanto cabe decir de los diversos oficios y profesiones que fueron surgiendo en las ciudades. Los carros, las bicicletas, los automóviles, los trenes, los barcos y los aviones, por referirnos únicamente a medios de transporte, forman parte del paisaje urbano, lo mismo que los edificios, carreteras, teatros, estadios, museos y demás construcciones que pueblan las ciudades. El hacer productivo que genera resultados tangibles es uno de los fundamentos del realismo plural. En suma, tanto los artesanos como más tarde, las industrias, han creado una realidad artificial, muy diferente a los ecosistemas del primer entorno y que se superpone a la naturaleza. Ortega la denominó sobrenaturaleza⁸⁰ y atribuyó

⁸⁰ Ortega y Gasset, J. (1970): «Meditación de la técnica», en: *Obras Completas*, vol. V, Madrid, Revista de Occidente, p. 326.

su emergencia a las capacidades técnicas de los seres humanos: «la técnica es lo contrario de la adaptación del sujeto al medio, puesto que es la adaptación del medio al sujeto».⁸¹ Frente a la inmensa diversidad de los microcosmos y modos de vida naturales, los seres humanos consiguieron a lo largo de siglos de evolución social generar cavernas, objetos y modos de vida artificiales. Aquí radica el origen del segundo entorno, en la distinción natural/artificial. Bien entendido que también esta oposición admite múltiples grados intermedios.

Antes de pasar al tercer entorno, conviene señalar una transformación radical que los dos primeros experimentaron en la Era Moderna: su industrialización. Pese a que dicha transformación solo se produjo en algunos países y sectores sociales, lo cierto es que generó nuevas realidades y modos de vida. La agricultura, la ganadería, la minería, la pesca y las artes del tejido, por mencionar únicamente cinco ejemplos, experimentaron un cambio drástico por la introducción del modo de producción industrial en dichos sectores. Los modos de vida cambiaron radicalmente allí donde las industrias se implantaron, produciéndose flujos masivos del campo a las ciudades y zonas industriales. De los muchos aspectos que podrían ser comentados al respecto, solo mencionaremos uno: la introducción de sistemas tecnológicos que posibilitaron el funcionamiento y la expansión de las sociedades industriales. Dichos sistemas no solo modificaron la producción, también el almacenamiento, la distribución (transporte) y el consumo, sobre todo conforme el comercio internacional se consolidó. Asimismo transformaron la actividad militar, cosa que también ha ocurrido en el caso de las TIC. Posiblemente, la industrialización ha sido la transformación de mayor calado generada por los seres humanos, tanto en el primer entorno como en el segundo. Pequeñas aldeas se vieron convertidas en ciudades industrializadas, con tremendos cambios demográficos, económicos, sociales y culturales. En cuanto a los cambios de valores, han sido radicales.

Es importante subrayar que el segundo entorno se superpone al primero, sin eliminarlo. En ocasiones lo oculta, al convertir la tierra en suelo urbanizable para construir casas y edificios. Aun así, siem-

⁸¹ *Ibidem*, p. 326.

pre hay ecosistemas alejados de la influencia urbana y humana, que siguen desarrollándose conforme a sus propias leyes y características. En particular, el tránsito del primer al segundo entorno no ha supuesto grandes cambios en la estructura sensorial del ser humano, aunque sí en los estímulos externos. Retomaremos esta cuestión más adelante.

Realidades en el tercer entorno

El tercer entorno ha sido posible por la emergencia de un nuevo sistema tecnológico, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Las más difundidas socialmente son la televisión y la radio, los teléfonos móviles, el dinero electrónico, las redes telemáticas (cuyo canon es Internet), las tecnologías multimedia, los videojuegos, las simulaciones informáticas, la realidad virtual (gafas y cascos estereoscópicos, guantes de datos), las redes sociales y los satélites de telecomunicaciones. Cada una de esas tecnologías tiene un origen diferente, pero durante las últimas décadas han ido convergiendo. La reducción de los textos, signos, sonidos e imágenes a dígitos, incluidas las imágenes en movimiento, ha sido decisiva para que ese conjunto de tecnologías haya ido convergiendo y compatibilizándose entre sí. Como resultado, ha surgido un nuevo sistema tecnológico, el sistema TIC, que ha posibilitado ni más ni menos que la aparición de una nueva modalidad de sociedad, la sociedad de la información. Así como los artefactos industriales modificaron los sistemas productivos en casi todos los ámbitos materiales, el sistema TIC ha transformado la producción, distribución y flujo de información. Como Manuel Castells afirmó hace años⁸², la información se ha convertido en una nueva modalidad de riqueza y poder, dando lugar a un profundo cambio tecnológico, económico y social, cuyas consecuencias se han hecho sentir en todos los países y en los diversos sectores sociales.

Para explicar conceptualmente esta *revolución tecnocientífica* cabe aplicar la teoría general de sistemas, y en concreto uno de sus teoremas, según el cual un sistema cualquiera, en determinadas con-

⁸² Castells, M. (1996-98). *La era de la información*, Madrid. Alianza, 3 vols.

diciones de contorno, puede generar propiedades emergentes. En el caso de la información y la comunicación, dichas condiciones se dieron, puesto que diversas instituciones y organizaciones financiaron la investigación y porque la investigación científica había avanzado lo suficiente como para generar innovaciones relevantes. Como resultado, el sistema tecnológico TIC ha generado *un nuevo espacio tecnosocial*, en el que operan todos los artefactos anteriormente mencionados y otros muchos más, que están menos difundidos pero son determinantes en distintos ámbitos militares, científicos, empresariales, financieros y artísticos. Las tecnociencias sensoriales a las que nos referiremos más adelante son un ejemplo relevante de esas TIC menos difundidas.

A ese espacio tecnosocial que ha sobrevenido gracias al sistema TIC lo denominamos tercer entorno, o tercera caverna. Internet es su principal paradigma. Sin embargo, el tercer entorno es más amplio y complejo que Internet. También forman parte de E3 las redes bancarias y financieras de dinero electrónico, cuya presencia entre los ciudadanos se manifiesta en forma de tarjetas de crédito, dígitos de identificación de las cuentas corrientes, transferencias electrónicas de dinero, etc. Esas redes telemáticas bancarias se remontan a los años 1980 (red Swift) y han desempeñado un papel fundamental en la globalización de los mercados financieros, y por tanto en la primera gran crisis financiera global, que se inició en los mercados financieros en 2007, y aun antes. Por nuestra parte, la denominaremos caverna financiera y ulteriormente diremos algo de ella, en particular del dinero virtual. En el espacio electrónico hay múltiples cavernas con estructuras y funciones diferentes, no todo es Internet.

De hecho, una persona puede estar en el tercer entorno sin necesidad de conectarse a Internet. Los usuarios de un ordenador hacen cosas en el espacio electrónico, por ejemplo editar textos, imágenes y sonidos, o diseñar y organizar una base de datos. Otro tanto sucede con las consolas de videojuegos, algunas de las cuales permiten jugar en línea, otras no. Un niño y una niña que juegan con esas consolas están mentalmente en el tercer entorno, aunque no estén conectados a Internet. Otro tanto ocurre con quien lee un libro electrónico en su tableta o *e-book*, compone una melodía en su ordenador o en su móvil, saca

fotos digitales, escribe un mensaje electrónico, o edita un texto, imagen o sonido. Casi toda la ciencia actual, por cierto, se hace en el tercer entorno, gracias a las simulaciones informáticas. Buena parte de los instrumentos artísticos y científicos son tecnologías TIC, desconocidas por el gran público pero indispensables para los profesionales. Las ciencias, las tecnologías y las artes han posibilitado la emergencia de la tercera caverna, con sus múltiples subcavernas electrónicas y digitales.

Todo ello ha generado nuevas modalidades de realidad en el tercer entorno, incluidas algunas realidades científicas. Los múltiples objetos digitales que se generan en el tercer entorno no son físico-biológicos, sino tecnológicos, y por tanto artificiales. Sin embargo, son percibidos como estímulos que suscitan interés, enfado, pasiones y emociones, aparte de información, y en su caso conocimiento. Nuestro sistema sensorial se adecua sin problemas al tercer entorno, no en vano las TIC han sido concebidas y diseñadas para las mentes humanas. Cuando estamos ante las pantallas nos sentimos inmersos en mayor o menor grado en una nueva caverna que tiene su propia estructura y su propia semiología. Es un mundo virtual que se superpone a nuestras casas y oficinas y puede ser compartido por muchos, por eso conforma cavernas infosociales, no solo cuevas. Lo que hacemos en una red social es real, sin perjuicio de que forme parte de una modalidad nueva de realidad, que no existía hace medio siglo. Estamos ante otra dimensión de realidad, distinta del primer entorno y el segundo, y cada vez más importante en nuestras vidas. No hay por qué oponer lo real y lo virtual, es mejor hablar de objetos y tecnobjetos, sujetos y tecnosujetos, cavernas y tecnocavernas.

El cerebro humano se ha adaptado sin grandes dificultades al espacio electrónico y, conforme más tiempo pasa allí, adquiere nuevas habilidades y destrezas, pudiendo desarrollarse como tecnopersona en la nueva caverna. Cuando se habla de la sociedad de la información y el conocimiento, suele decirse que opera con intangibles. Esto no es del todo cierto, porque los artefactos TIC que posibilitan el funcionamiento del tercer entorno son materiales. Ahora bien, muchos de los objetos que generan son *objetos digitales*, lo que equivale a decir, filosóficamente hablando, que se requiere una nueva modalidad de ontología para analizarlos. Con el paso del primer al segundo

entorno se produjo un cambio profundo, de una ontología natural a una social. En el tercer entorno nos encontramos con un nuevo tipo de objetos, los tecnoobjetos TIC. No son entidades naturales ni físico-biológicas, aunque cualquier ser vivo puede aparecer allí y ser visto en su nicho natural, desarrollando su modo de vivir, como sucede en los programas de televisión sobre animales y naturaleza. Por otra parte, los objetos digitales son sociales, puesto que solo existen si los usuarios de las TIC los aceptan y utilizan. Sin embargo, la existencia de dichos objetos trasciende las fronteras de los países y las culturas. Dicho en términos heideggerianos: no se atienen al estar ahí (*Dasein*), sino que tienen una cierta ubicuidad y aportan una modalidad de existencia que es plural, a distancia y en red. Aunque aquí no vamos a comentar este punto, la estructura del espacio electrónico resulta decisiva a la hora de distinguir los modos de ser en el primer, segundo y tercer entorno.

Estamos ante objetos reales, puesto que producen efectos perceptivos, emocionales y cognitivos en los sujetos que acceden a ellos a través de las diversas interfaces TIC. En tanto estímulos perceptivos, funcionan perfectamente, puesto que movilizan buena parte del sistema sensorial humano, así como sus emociones y su intelección. Perceptivamente hablando, operan como estímulos, tanto positivos como negativos. El sensorio humano no tiene problemas relevantes para ponerse en funcionamiento a partir de dichos estímulos electrónicos. Generan información, y en su caso conocimiento. Si nos atenemos a sus efectos sobre las mentes humanas, los objetos electrónicos son tan reales como los estímulos del primer y el segundo entorno.

Sin embargo, si asumimos la tesis sobre los grados de realidad, entonces hay que decir que, para nosotros, dichos estímulos son menos reales que los que proceden de la naturaleza y la ciudad. La experiencia sensorial que de ellos tenemos es parcial, porque no pueden ser tocados, oídos o degustados. Si, como intentan hacer los gatos ante una pantalla de televisión, pudiéramos tocar lo que allí aparece, nuestra impresión de realidad sería mayor. Cabe concluir que, en su estado actual, el tercer entorno es menos real que el primero y el segundo.

Aparte del argumento basado en la sensorialidad, hay otras razones para justificar esa conclusión. Por mencionar una, ya utilizada en

el tránsito del primer al segundo entorno: así como no podemos cambiar de cuerpo, pero sí de ciudad, y así como los objetos del primer y el segundo entorno son duraderos, podemos prescindir sin problemas de los objetos digitales. Al apagar el televisor, el móvil, el ordenador o la consola, el mundo digital se volatiliza, no tiene la consistencia del mundo natural o de las construcciones urbanas. Por otra parte, nuestras propias señas de identidad como personajes del tercer entorno (dirección electrónica, número de teléfono móvil, clave de la tarjeta de crédito, etc.) son mudables, a diferencia de nuestra identidad físico-corporal o de nuestra identidad como ciudadanos (nombre propio, lugar de nacimiento, familia, lugar de residencia, nacionalidad, etc.), que es mucho más estable, aunque pueda cambiar. La identidad en el tercer entorno es más lábil y fluida que en los otros dos. Otro tanto sucede con los afectos y lazos personales. Parafraseando a Baumann, hablaremos de una realidad líquida en el tercer entorno.⁸³

Conclusión: los objetos digitales son fenómenos, apariencias, construcciones artificiales. Sin embargo, podemos intervenir en el espacio electrónico, lo percibimos como un ámbito para la acción. En esa medida, tiene un cierto grado de realidad para nosotros, puesto que tendemos a pensar como reales nuestras acciones y lo que de ellas resulta. En tanto mundo artificial, la singularidad del tercer entorno radica en que es un ámbito para la acción y la interacción, no simplemente un lugar donde podemos contemplar lo que sucede. El desarrollo de las TIC interactivas (Internet) ha sido decisivo para que el tercer entorno se haya consolidado como un espacio social en el pleno sentido de la palabra, no solo como un espectáculo más. Internet es un ámbito para la acción humana, no solo para la información y la comunicación. Por eso es una caverna en el pleno sentido de la palabra.

⁸³ Bauman, Z. (2005): *Amores líquidos*, Madrid, FCE.

La caverna sensorial

Resumamos lo dicho en el apartado anterior. El mundo del siglo XXI está compuesto por tres grandes cavernas sociales que evolucionan y se transforman en el espacio y en el tiempo, como si de fractales se tratara. La primera es la naturaleza (cosmos, biosfera), la segunda la *pólis* (ciudades), la tercera el espacio electrónico, también llamado mundo digital. En los dos primeros espacios estamos inmersos corporal y mentalmente, en el tercero mentalmente. La tercera caverna es reciente y está en pleno auge. Está distribuida en el espacio y en el tiempo, con una estructura topológica muy distinta a la de la caverna de Platón, así como a las cavernas prehistóricas. Tiene millones de bocas de acceso, tantas como pantallas de televisión, teléfonos móviles, ordenadores, tabletas y consolas de videojuegos. Conforman un nuevo tipo de realidad, cada vez más determinante en nuestras vidas: algunos la llaman realidad virtual. La biosfera y las ciudades nos circundan, pero en torno a nosotros proliferan las interfaces de acceso a la caverna electrónica, donde pasamos buena parte de nuestra vida, mentalmente hablando. Millones de personas han sido cautivadas por la nueva caverna virtual. Por tanto, y dicho en términos generales, los

seres humanos nos pasamos la vida de caverna en caverna. Hoy en día estamos en las tres recién mencionadas, y ahora vamos a comprobar que en algunas más. Una vida equilibrada en el siglo XXI implica ser persona en los tres entornos y dedicar aproximadamente un tercio del tiempo disponible a cada cual. El tiempo de dormir es para el entorno cero, la caverna cerebral, de la que vamos a ocuparnos en el epígrafe siguiente. En este comentaremos algunas de las transformaciones que las TIC producen en nuestras capacidades sensoriales y perceptivas, con todas las consecuencias que ello tiene para nuestro modo de estar en el mundo.

Pongamos un primer ejemplo. En el espacio electrónico un ciego puede leer, un sordo oír y un mudo hablar. No es ningún milagro. Hay prótesis TIC que palian las deficiencias sensoriales que las personas puedan tener y otras que potencian nuestros sentidos, permitiéndonos acceder a impresiones y sensaciones que los entornos naturales y urbanos no nos proporcionan. En sus orígenes, el espacio electrónico era exclusivamente bisensorial, o si se quiere audiovisual. Ahora comienza a ser pentasensorial, gracias al desarrollo de tecnologías de digitalización del tacto, el olfato y el gusto. Así como podemos ver y escribir a distancia (televisión, teletexto) y hablar y oír a distancia (teléfono), comienza a ser posible tocar a distancia, oler a distancia y, llegado el caso, saborear a distancia. A esas tecnologías TIC habría que denominarlas teletacto, teleolfato y telegusto, aunque por el momento se les llama guantes de datos, narices electrónicas y lenguas electrónicas. No es lo mismo verse o escucharse a distancia a través del teléfono móvil, la tableta o el ordenador que tocarse a distancia, es decir: emitir y recibir sensaciones táctiles a través de interfaces informáticas y redes telemáticas. Cuando eso suceda, el espacio electrónico habrá dado un salto cualitativo en tanto mundo de vida. Las tecnologías pentasensoriales todavía no se han difundido en las sociedades, pero existen prototipos operativos que han encontrado algunas aplicaciones. En medicina, por ejemplo, ha habido operaciones a distancia, en las que el médico intervenía sin estar presente en la sala de operaciones, gracias a un dispositivo tecnológico que incluía sensores táctiles. Siendo los sentidos la base del conocimiento del mundo que puede tener un ser vivo, un cambio tecnológico en la

percepción modifica radicalmente la vida de una persona, como sabe muy bien quien ha perdido la vista, el oído, el habla, el gusto o el olfato, o tiene menguados sus sentidos.

Los filósofos empiristas afirmaron que nada hay en el intelecto que primero no pase por los sentidos. Si ello es así, la transformación que las TIC inducen en la percepción humana influirá en el resto de nuestras facultades cognitivas. Las imágenes y sonidos del tercer entorno suscitan emociones y pasiones, no solo transmiten información. El espacio electrónico permite el despliegue de las diversas capacidades humanas. Analizar la percepción del mundo digital es un requisito previo para entender qué nuevos modos de vida y relación surgen en dicho espacio social.

Métrica y topología de los sentidos

La naturaleza (biosfera) es el ámbito de vida por antonomasia para los seres humanos y el más determinante para nuestra percepción. Allí se han generado nuestros órganos sensoriales, cuya estructura básica se mantiene desde hace miles de años, sin perjuicio de que unos individuos puedan tener mayor o menos sensibilidad visual, auditiva, táctil, olfativa o gustativa. El *Homo sapiens* es una de las especies que habita en la biosfera, tras un largo proceso de evolución natural que ha generado diversos organismos y ecosistemas; en particular la naturaleza humana, es decir los cuerpos de carne y hueso que nos constituyen, dotados de un conjunto de capacidades y determinados por necesidades que hay que satisfacer para sobrevivir. A muchos seres vivos los podemos ver, oír, tocar, oler y saborear, otros son imperceptibles para nosotros. Recíprocamente, podemos ser percibidos por muchos de ellos, lo que genera un cúmulo de relaciones que conforman nuestro modo de estar en el mundo. Sin sentidos no hay interrelación entre seres vivos. Ellos estimulan las capacidades de ataque, defensa y relación, al transmitir al cerebro señales codificadas que la mente procesa, decidiendo actuar en un sentido o en otro. La sensorialidad conforma nuestro primer modo de estar en el mundo y quien no la desarrolla bastante, simplemente perece. Los sentidos son, en primera instancia, un mecanismo de supervivencia.

Conforme los hábitos sensoriales se consolidan, pueden valer para el disfrute y el gozo.

Cada sentido humano tiene sus propias limitaciones. Si los consideramos como órganos que ponen en relación nuestros cuerpos con el mundo exterior, la primera limitación es métrica y tiene que ver con la extensión. La vista es capaz de percibir señales situadas a una distancia considerable, digamos hasta la línea del horizonte. El oído tiene menor alcance, lo mismo que la voz, pero también define un entorno suficientemente extenso en donde uno puede oír y ser oído. Hay animales que detectan olores a gran distancia. No es el caso de los seres humanos, cuya capacidad olfativa se ha ido atrofiando a lo largo de la evolución, como muestran los estudios genéticos y neurocientíficos. Aun así, aunque abarque una extensión menor que la del entorno visual y el entorno sonoro, la capacidad olfativa del ser humano define un círculo exterior en el que puede detectar señales y estímulos. A corta distancia, las sensaciones olfativas pueden ser muy poderosas a la hora de estimular la sensualidad. Nuestro campo olfativo es poco extenso, pero muy intenso.

Otro tanto ocurre con el tacto. El dolor y el goce dependen en gran medida de él. El tacto humano es capaz de detectar sensaciones a alguna distancia, por ejemplo el calor, el frío o la humedad, pero por lo general opera a *distancia cero*. Se requiere el contacto físico con algún cuerpo para que las sensaciones táctiles sean intensas. Cuando eso sucede, son intensísimas, piénsese en un golpe con algo duro y punzante. El tacto es determinante para la sensualidad y el gozo, pero también para el sufrimiento. Piénsese en el globo ocular, extremadamente sensible a los estímulos táctiles, no solo a los visuales.

En cuanto al gusto, no opera a distancia exterior, sino dentro del cuerpo. Para degustar algo es preciso introducirlo dentro de la boca, donde están ubicadas las papilas gustativas. Nuestra lengua solo puede asomar unos centímetros al exterior, ese es el límite de nuestro campo gustativo. Eso sí, el gusto aporta mucho a la sensualidad, al discernir los sabores, una de las grandes fuentes de disfrute.

En suma, si analizamos el mundo de vida de cada ser humano desde la perspectiva de la extensión y en función de las cinco dimensiones sensoriales externas que lo conforman, cabe hablar de cinco esfe-

ras concéntricas con radios de mayor o menor longitud. Surge así la escala sensorial (vista-oído-olfato-tacto-gusto) que organiza los estímulos del mundo externo en función de dicha métrica y los convierte en señales perceptivas. Lo que cae fuera de nuestro campo sensorial, perceptivamente no existe para nosotros. Independientemente de que las variaciones entre los individuos pueden ser muy considerables, esta es la estructura básica de nuestro campo sensorial, considerado desde una perspectiva métrica. Eso sí, hay que añadirle un segundo mundo o caverna: los sentidos internos o la propiocepción, de la que vamos a ocuparnos ahora.

Todo esto parecerá obvio, y lo es. Sin embargo, tiene enorme importancia para definir nuestras relaciones con el mundo exterior. Somos incapaces de tocar o de degustar algo a distancia. La vista alcanza a la mayor lejanía que nos resulta accesible, seguida por el oído y el olfato. En nuestras relaciones con el mundo exterior hay una jerarquía sensorial, que se define en base a la capacidad de percepción a distancia de cada sentido. Los tres primeros sentidos están más proyectados hacia el exterior, los últimos hacia el interior del cuerpo. Sin embargo, mostraremos a continuación que los seres humanos tenemos más de cinco sentidos, algunos de los cuales están orientados a la percepción del propio cuerpo, y no del mundo externo.

Un segundo análisis posible se refiere a la topología de los sentidos, más que a su métrica. La base de la topología sensorial está formada por un conjunto de entornos como los anteriormente aludidos, que se encajan entre sí y generan la métrica que acabamos de comentar. En el caso de la vista, el oído y el olfato, dichos sistemas de entornos pueden ser concebidos como bolas esféricas, puesto que la percepción de los estímulos externos es tridimensional. En el caso del tacto y el gusto el asunto es más problemático. En todo caso, cada sentido posee su propia base topológica, que genera un campo visual, otro auditivo, otro olfativo, otro táctil y otro gustativo. Cada sentido puede ser concebido matemáticamente en función de los espacios topológicos y métricos que genera. Si un estímulo cualquiera llega a esos dominios, entonces es percibido, siendo la intensidad mayor o menor según la distancia a la que esté del cuerpo humano. También influye la intensidad del estímulo, claro. Las señales percibidas son

transmitidas al cerebro y procesadas por él, dando lugar a las sensaciones propiamente dichas. Lo importante es que no todo es percibido: multitud de estímulos posibles caen fuera de nuestro campo sensorial. También la intensidad de la percepción es variable, tanto en función del estado de los órganos sensoriales como de las capacidades específicas de cada persona.

Podemos representarnos el sensorio externo de los seres humanos como un conjunto de espacios topológicos y métricos imbricados entre sí, es decir, como una secuencia de cavernas que confluyen las unas con las otras, hasta generar una percepción pentasensorial. Un estímulo puede ser visto y oído, por ejemplo una persona que nos habla, mientras que otro estímulo, por ejemplo una persona con la que estamos haciendo el amor, es vista, oída, olida, tocada y saboreada. Al ser la experiencia más compleja y pasar por cinco filtros sensoriales, la sensación de realidad que produce en nuestro cerebro es mayor. A diferencia de la simple percepción, la sensorialidad requiere una relación compleja entre los cinco campos perceptivos de los que está dotado el ser humano, cuyas correlaciones se establecen en el cerebro. Precisamente por ello, conforme el espacio electrónico vaya siendo pentasensorial, la sensualidad humana tendrá mayor desarrollo.

En los procesos sensoriales también pueden intervenir la imaginación y la memoria, asociando a un estímulo físico huellas mnemónicas de estímulos anteriores. Trátase de un perfume, de una imagen o de un sonido, el cerebro puede implementar los estímulos que haya en el exterior, añadiéndoles sensaciones previamente almacenadas y ocasionando experiencias altamente sensuales a partir de estímulos externos mínimos. La mente humana tiene su propio almacén de sabores y olores, una *memoria sensorial*. En la medida en que las tecnologías TIC vayan creando tactotecas, aromatecas y gustotecas, las experiencias sensoriales en el espacio electrónico serán cada vez más variadas y complejas. Por supuesto, no hay que olvidar que algunas drogas pueden incrementar nuestra capacidad sensorial, sean naturales o químicas. La posibilidad de crear *drogas digitales* que actúen directamente sobre el cerebro o los órganos sensoriales, estimulan-

dolos, es uno de los ámbitos de investigación de las tecnociencias sensoriales.

Este primer análisis de la percepción humana puede ser mejorado en muchos aspectos. Por ejemplo, la investigación actual en ciencias sensoriales ha puesto en cuestión la existencia misma de cinco sentidos, se piensa que hay más. De hecho, se distingue entre exterocepción (capacidad de sentir el exterior) e interocepción (capacidad de sentir el cuerpo propio). Por otra parte, los procesos perceptivos son mucho más complejos de lo que hemos descrito en los párrafos precedentes. Sin embargo, las consideraciones anteriores valen como primera aproximación. Asumiremos como hipótesis inicial que la percepción humana posee una componente topológica y métrica y genera campos sensoriales, tanto internos como externos. La estructura que acabamos de describir se refiere a la exterocepción humana en condiciones normales, sin estímulos técnicos ni artificiales, salvo los que pone el cerebro por sí mismo. Cuando un sistema tecnológico (simplemente unas gafas, un audífono o un micrófono) modifica el campo sensorial de una persona, las relaciones de dicha persona con su entorno cambian, y por ende también el mundo exterior percibido. Las discapacidades sensoriales son paliadas con ese tipo de artefactos. También hay procedimientos de otro tipo, por ejemplo las drogas, que modifican a la vez la percepción externa y la interna. Esta última se refiere a la acidez (pH), a la temperatura propia del cuerpo (estados febriles, frío en los huesos), a la presencia o ausencia de determinadas sustancias químicas, a la tensión muscular, etc. En tales casos la capacidad sensorial se ve incrementada, porque no solo versa sobre el mundo exterior, sino también sobre el cuerpo propio.

Nuestra capacidad sensorial externa tiene límites métricos, muy estrictos en el caso de algunos sentidos (tacto, gusto, incluso el olfato), más amplios en el caso de otros (vista, oído). Nuestro mundo exterior de vida (*Lebenswelt*) está acotado, solo percibimos una parte de lo que hay, tanto por estar ubicados en un lugar y en un tiempo concretos como porque las capacidades para percibir estímulos tienen limitaciones específicas. Incrementar dichas capacidades mediante artes y artificios técnicos implica cambiar el mundo de vida. De ahí la importancia que tienen las tecnologías capacitado-

ras (*enabling technologies*), en la medida en que modifican nuestra percepción y nuestro ámbito de relaciones posibles. La superación tecnológica de los límites sensoriales y relacionales que nos vienen dados por nuestra naturaleza orgánica es una de las posibilidades que abre el sistema TIC.

Otros animales disponen de sistemas sensoriales diferentes, adaptados a sus necesidades y modo de vivir. En términos generales, la estructura perceptiva y sensorial de cada especie viva es el resultado de un larguísimo proceso de adaptación al entorno físico-biológico (primer entorno) y de lucha por la supervivencia en él por la vía de la selección natural. Dicho sistema sensorial sigue siendo el mismo en el segundo y en el tercer entorno, los cuales se superponen al entorno natural y lo implementan. El tránsito del primer al segundo entorno (del campo a la ciudad, para entendernos) se caracteriza por la aparición de nuevos artefactos y técnicas sensoriales, es decir, de procedimientos para generar estímulos artificiales: la perfumería es un buen ejemplo en relación con el olor, la seda o el lino en referencia al tacto y la gastronomía en relación al sabor. Cada cultura tiene sus propias artes sensoriales.

Sin embargo, las ciudades han potenciado muchos más las artes visuales y auditivas que las relacionadas con los otros sentidos, al menos en los ámbitos públicos. Hay excepciones. En sus épocas de mayor esplendor, los califatos omeyas en Al Andalus hicieron de los jardines auténticas obras de arte en relación al olfato. Esa tradición todavía se conserva en algunas ciudades andaluzas y mediterráneas, y con un sentido civil, no religioso. No obstante, los perfumes, los afeites y las técnicas olfativas se han desarrollado más en los espacios privados. Hablando en términos muy generales, y solo desde la perspectiva de los sentidos, cabe decir que la *res publica* ha sido ante todo audiovisual, mientras que los otros tres sentidos se han desplegado en la *res privata*. Los sentidos más íntimos, cuyo campo sensorial es menos extenso, apenas han sido potenciados por las ciudades y los Estados. La sensorialidad no es la característica propia de lo público, salvo raras excepciones, como en algunas fiestas (carnavales, por ejemplo). Por eso se ha refugiado en los espacios íntimos: alcobas, baños, patios y espacios para la seducción y el juego corporal.

Todas las naciones tienen una bandera y un himno, pero no un olor ni un sabor nacional, mucho menos una sensación táctil que las identifique como tales. Hay excepciones en algunos rituales (el incienso en las iglesias, los cadáveres perfumados en los ritos mortuorios, algunos lugares, vestimentas y objetos sagrados que hay que tocar o ponerse), pero por regla general los símbolos sociales se ven y se oyen, no se tocan, huelen ni degustan. Conclusión: el segundo entorno es ante todo bisensorial, sin perjuicio de que haya ámbitos privados donde los otros tres sentidos hayan tenido momentos de esplendor. Valgan las orgías, los baños públicos y las casas de prostitución como ejemplo. Obsérvese que casi todas las formas de poder político y religioso han visto con desconfianza la sensualidad, que siempre se produce a corta distancia, porque pasa por el olfato, el tacto y el gusto. Aun ahora, tocarse o besarse en la calle está mal visto. En cuanto a olisquear en público, solo los perros lo hacen. El poder siempre ha tendido a estar distante, en las alturas, incluso en otro mundo. El tacto es carnal, requiere cuerpos y distancias mínimas, incluso cuerpos penetrando en las cavernas ajenas. En términos sensoriales, el puritanismo dominante admite dos sentidos, la vista y el oído: los otros tres son fuente de pecados y vicios.

Diremos pues que *el segundo entorno, en tanto espacio público y social, se ha caracterizado por su repudio a la sensorialidad*, y en particular al tacto y al olfato. Hemos señalado que en algunos ámbitos privados no ha sido así, pero por lo que respecta a lo público es la regla general. El gusto, en cambio, ha tenido un amplio desarrollo público por medio de banquetes y fiestas, aparte de su cultivo constante en los espacios domésticos. Hay ritos colectivos muy importantes que tienen lugar en forma de ágape. Entre las Bellas Artes, todas son visuales y auditivas, solo la danza tiene una cierta componente táctil, pero ninguna olfativa.

La medicina es la ciencia que tradicionalmente se ha ocupado de los cinco sentidos, investigando sus órganos y su funcionamiento. También ha creado algunas prótesis sensoriales, con el fin de paliar la pérdida de capacidad visual y auditiva (lentes, gafas, trompetillas, audífonos). Los científicos, por su parte, han creado instrumentos para mejorar nuestras capacidades de observación (microscopios, te-

lescopios), pero siempre en relación a la vista y al oído. Solo en las últimas décadas han emprendido investigaciones sistemáticas sobre todas las capacidades sensoriales, como veremos a continuación.

Detengámonos un momento en los telescopios y microscopios, en la medida en que han permitido explorar algunas microcavernas naturales (los nanocosmos, hoy en día) y la macrocaverna cósmica (mediante el Hubble y el Galileo). Los microscopios y telescopios clásicos no afectaban a la estructura interna de la vista, solo mejoraban su alcance. Esos instrumentos ampliaron el campo visual de los científicos, consiguiendo ver zonas del universo inobservables a simple vista. Otro tanto cabe decir de los micrófonos y los altavoces en relación al oído y la palabra. Sin embargo, todas esas prótesis audiovisuales, habiendo sido decisivas para el progreso científico, se limitaron a expandir la métrica del campo visual y auditivo de los seres humanos. La topología siguió siendo la misma. La mirada y la voz de las personas llegan más lejos, o a rincones más recónditos de la naturaleza, pero la relación entre el observador y lo observado sigue siendo biunívoca: de sujeto a objeto. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en cambio, han generado una nueva topología, puesto que a través de las redes telemáticas muchas personas pueden ver y oír lo mismo, aunque estén situados a gran distancia. La visión y el sonido en red aportan una relación pluralista, de uno a muchos y de muchos a muchos. Para ello, es indispensable que estén interconectados a través de artefactos TIC, incluidas las redes telemáticas y telefónicas. La posibilidad de percibir y actuar en red, no solo a distancia, es factible porque el espacio electrónico tiene una topología reticular, no solo una métrica distal. Esta es la gran novedad, que afecta radicalmente a la percepción humana. En lugar de tener que reunirse varias personas en un recinto para poder verse y hablarse, el tercer entorno posibilita la *visión en red* y la *fonación en red*. Los seres humanos pueden relacionarse a distancia, pero, además, pueden hacerlo muchos a la vez. Dicha estructura topológica está a la base de la emergencia de lo que Castells ha denominado la sociedad-red. En la metáfora que estamos usando, conforma una caverna-red, pero únicamente audiovisual, como la de Platón. Uno de

los grandes desafíos de las TIC consiste en crear una realidad virtual pentasensorial.

En resumen, el segundo entorno ha aportado algunas prótesis para mejorar las capacidades sensoriales humanas y para paliar sus deficiencias, pero esas aportaciones se han centrado casi exclusivamente en la vista y en el oído (más el habla), dejando de lado los otros tres sentidos. En cambio, la emergencia de la tecnociencia y el avance de las TIC han supuesto un cambio de estructura en el campo sensorial humano, que por el momento solo se ha manifestado en relación a lo audiovisual, pero que progresivamente irá ampliándose a los otros tres sentidos.

Los sentidos internos y el dolor

Las relaciones de los seres humanos con el entorno exterior no solo están determinadas por la topología y la métrica de sus sentidos. El cuerpo conoce el entorno a través de los sentidos, sí, pero sobre todo mediante su cerebro. Este órgano no es una tabula rasa, como pensaron los empiristas, sino que tiene su propia estructura, como afirmó Leibniz. Ejerce una función mediadora sin la cual no hay conocimiento fiable del mundo exterior, como sugirió Kant, aunque utilizando otra terminología. Las capacidades sensoriales de los seres humanos son limitadas, y las cognitivas también.

El cerebro surgió para controlar los diversos estímulos y flujos de información que pululan por organismos complejos y, en particular, para coordinar los que provienen de los sentidos. En los últimos años la investigación en ciencias sensoriales ha avanzado considerablemente. Aunque queda mucho por hacer, las teorías del conocimiento de los filósofos modernos han de ser revisadas o, como mínimo, reinterpretadas. Hoy en día se sabe mucho más sobre cómo funcionan el cerebro y los sentidos. Por tanto, una filosofía de la mente y una gnoseología han de estar basadas en las ciencias cognitivas. Dicho más claramente, han de ser una *filosofía de las neurociencias*, dado el papel activo de las redes neuronales en cualquier proceso perceptivo y cognitivo.

En lo que sigue, nos basaremos en algunos estudios y documentos publicados por la red *Perceptnet*, órgano de la Sociedad Española de Ciencias Sensoriales (SECS). En particular, nos centraremos en los estudios de Josep de Haro, que son claros e ilustrativos.⁸⁴ También mencionaremos algunas investigaciones internacionales sobre la sensorialidad, en particular sobre el olfato. La concesión en 2004 del Premio Nobel de Medicina a Richard Axel y Linda E. Buck por sus estudios sobre la fisiología del olfato ha impulsado fuertemente las ciencias sensoriales en la última década. Gracias a su descubrimiento de los receptores de odorantes (1991) y al estudio ulterior de dichos genes, se ha sabido que esos sistemas genéticos, y sus correspondientes sistemas neuronales, están muy especializados y son capaces de codificar multitud de olores diferentes. No hay unos olores básicos, a diferencia de los otros cuatro sentidos, en los que sí suelen distinguirse algunas sensaciones (o fenómenos) fundamentales, como los siete colores del arco iris o los cuatro sabores básicos (dulce, amargo, ácido y salado), a los que actualmente se ha añadido un quinto sabor (umami), que es generado por el glutamato monosódico de las algas, por ejemplo, y que es bien conocido en muchas culturas asiáticas. La tradición hindú, por su parte, señala la existencia de otros dos sabores: picante y astringente. Independientemente de este debate, casi todas las culturas han afirmado la existencia de sabores básicos, cosa que no sucede con los olores.

A nuestro juicio, el principal cambio en las teorías recientes de la sensorialidad humana (y animal) ha consistido en negar que el sensorio humano esté compuesto únicamente por cinco sentidos. Según De Haro, «estamos acostumbrados al listado de los cinco sentidos, pero ese tópico resulta científicamente insuficiente».⁸⁵ Los sentidos no solo captan estímulos externos: varios de ellos toman como referen-

⁸⁴ Comentaremos sobre todo la serie «Sensorialidad básica», que ha sido publicado por Josep de Haro en *Perceptnet* desde 2007 y que comprende al menos 12 entregas, las cuales hwww.perceptnet.com). Citaremos poniendo el número de la entrega y la página correspondiente en la web. Nuestras consultas han sido hechas en 2007, 2008 y 2009.

⁸⁵ *Ibidem*, III, p. 1.

tes los estímulos internos al cuerpo humano, es decir, lo que sucede dentro de la caverna corporal, y no en el exterior. Algunos estímulos son vehiculados por ondas, otros por sustancias químicas. Entre los primeros hay tres tipos: ondas de presión (táctiles y sonoras), ondas electromagnéticas y ondas térmicas. Estas últimas permiten captar el calor o el frío, mientras que las ondas electromagnéticas estimulan la visión, ante todo. Los sentidos que operan en base a sustancias químicas son el olfato y el gusto. Pero, aparte de los cinco sentidos tradicionales, hay varios más: «los hay que miden multitud de variables internas, como el sentido del equilibrio, la presión arterial, la concentración de glucosa en la sangre, los aminoácidos, los ácidos grasos, el CO₂, el oxígeno en las arterias y la osmolaridad (concentración de otras sustancias en la sangre)».⁸⁶ No solo tenemos sensaciones externas, también internas, por ejemplo el acaloramiento, o el mareo. *Sentirse a sí mismo también es sentir.*

Estos sentidos internos son divisibles en las mismas categorías (ondas y sustancias químicas), pero hay un sentido interno particularmente importante, por ser transversal a todos los demás: la *percepción del dolor*. Puede provenir de ondas de presión, electromagnéticas y térmicas, pero también de reacciones químicas en el organismo. Todos los sentidos captan el dolor, de modo que el sensorio humano está más atento al dolor propio que a otra cosa. Por eso cabe hablar de una caverna sensorial. Todo lo que sentimos en nuestro cerebro está orientado hacia el rechazo del dolor, y solo a través de ello hacia el principio del placer que postuló Freud. Los principales sensores del dolor están en la piel, los sistemas vasculares, los músculos, el periosteo, la hoz del cerebro, el cerebelo y diversos órganos internos, como el hígado. Ahora bien, todas esas sensaciones son transmitidas al cerebro y procesadas por neuronas especializadas en la actividad sensorial. En todo caso, tenemos sensores del dolor por doquier. Detectarlo es una prioridad para nuestro cerebro, sobre todo el dolor interno, el nuestro.

Se calcula que para cada modalidad de percepción sensorial hay unas 10.000 neuronas. En el fondo, estas son las que sienten. Una cosa

⁸⁶ *Ibidem*, p. 2.

son los sensores y receptores y otra el procesamiento neuronal de los estímulos que esos órganos o sistemas transmiten al cerebro. Mientras los organismos humanos están en la fase embrionaria, el principal sentido es el tacto, que alcanza su momento estelar en el útero de la madre, el cual conforma una especie de caverna primordial para todos los seres humanos. De la caverna táctil no guardamos recuerdo consciente alguno, pero por ella hemos pasado todos. Entonces, las redes neuronales y sensoriales todavía no estaban constituidas, pero sí había un sistema límbico muy «primitivo» que procesó esas sensaciones táctiles prenatales, basadas en la dualidad placer/dolor.

Semanas después, al poco de nacer, el olfato adquiere protagonismo y, según los expertos en ciencias sensoriales, llega a ser muy relevante para los bebés. En esa fase, de la que apenas guardamos recuerdo consciente, se conforman las principales referencias táctiles y olfativas de las personas. Posteriormente adquiere importancia la audición y, por último, la vista, que será el sentido externo principal en la fase adulta. Sin embargo, conviene no olvidar que el sentido interno del dolor está constituido con anterioridad a muchos de los sentidos externos y que su función es primordial para la supervivencia, como mostraremos en el apartado siguiente.

Integración sensorial en el cerebro

Centrémonos exclusivamente en los sentidos externos, tras haber dejado claro que la caverna sensorial es más compleja que la tradicional, basada en los cinco sentidos. Cada uno de los órganos sensoriales está especializado en un tipo de percepción, pero ello no implica que no pueda ejercer las otras, aunque en menor medida: «un ojo puede oler, una nariz palpar, la piel puede ver, etc.».⁸⁷ Los órganos sensoriales son polisensibles, sin perjuicio de que cada uno de ellos tenga una función dominante. Esto es particularmente claro en el caso de la sinestesia, que permite oír colores o ver sonidos, capacidad que tienen algunas personas y que también puede ser provocada artificialmente por drogas como el LSD o la mezcalina. Valgan estos dos

⁸⁷ Ibidem, p. 2.

ejemplos como ilustración de los «objetos artificiales» de la caverna platónica, considerada esta a nivel sensorial. Algunas drogas pueden alterar considerablemente los procesos sensoriales que tienen lugar en nuestros cerebros. Y como el cerebro genera sus propias drogas, como veremos más adelante, queda la duda de que nuestras percepciones no estén profundamente alteradas por el cerebro, y no solo por los sentidos.

En cuanto a las neuronas y redes neuronales, suelen especializarse en procesar unos u otros estímulos, de modo que la diferenciación sensorial se produce en el cerebro, ante todo, sin perjuicio de que en él también sea posible la integración sensorial. Hay zonas del cerebro especializadas en cada uno de los sentidos, pero esa separación no es estricta. Como subraya Miquel Bosch, un investigador del Department of Brain and Cognitive Sciences del MIT, «los sentidos están especializados en captar diferentes modalidades de información [...] pero nuestro éxito o supervivencia dependen de cómo combiemos de nuevo estas señales para entender lo más rápido posible a qué fenómeno nos estamos enfrentando».⁸⁸ Los sentidos captan información del exterior en función de sus respectivas capacidades, que no son las mismas que las de otras especies animales, pero esos mensajes llegan al cerebro, que es donde se procesan e integran, dando lugar a una percepción multisensorial. Este mismo autor comenta que todavía no se sabe muy bien cómo el cerebro combina, procesa e integra los estímulos que le envían los órganos sensoriales: «los sentidos interactúan y se influyen entre ellos mucho más de lo que creemos, creando sorprendentes fenómenos multisensoriales».⁸⁹ En suma: también la cueva sensorial es pluralista, gracias a la estructura del cerebro, que es decisiva a la hora de percibir. Bosch pone un ejemplo muy ilustrativo: «la degustación de un alimento o bebida es un momento de multisensorialidad por excelencia: una exquisita combinación de estímulos gustativos y olfativos, pero también tácti-

⁸⁸ Bosch, M. (2007): «Viendo sonidos y oyendo imágenes: integración multisensorial», *Perceptnet* [boletín electrónico], n.º 67, p. 1. Disponible en <http://www.perceptnet.com>. Consultado el 28 de septiembre de 2007.

⁸⁹ *Ibidem*, p. 2.

les y visuales, y puede que hasta sonoros». ⁹⁰ Concluye su argumentación afirmando el final de la hipótesis jerárquica, por lo que al sistema sensorial humano respecta:

Fruto de los estudios anatómicos y fisiológicos llevados a cabo en animales durante las décadas de 1970 y 1980, así como los primeros ensayos funcionales en seres humanos, se construyó una hipótesis muy robusta: cada sentido captura una fracción de la realidad y envía su señal al cerebro. Allí la información fluye de forma jerárquica. Cada estímulo es analizado por una región cerebral unisensorial: visual, auditiva, somatosensorial, etc. Una vez procesada la información, el resultado viaja a las regiones multisensoriales o asociativas, donde las señales convergen y se combinan para reconstruir el evento y percibirlo en su totalidad. ⁹¹

Esta manera de pensar y teorizar parece de sentido común y la mayoría de las personas tiende a interpretar de esta manera los procesos sensoriales. Creemos que vemos con los ojos, oímos con los oídos y olfateamos con las narices, pero no es así. Quien siente y percibe es el cerebro, a base de combinar e integrar los diversos mensajes y estímulos que le llegan de los sentidos internos y externos. Pues bien, en la medida en que los procesos neuronales, perceptivos y cognitivos han sido investigados en los últimos años, este modelo jerárquico ha sido puesto en cuestión:

en la actualidad, este modelo está siendo profundamente reconsiderado. Las tecnologías más modernas, especialmente las de neuroimagen en humanos, han desvelado la inesperada existencia de integración multisensorial en casi todas las áreas de la corteza, incluso en las regiones tradicionalmente consideradas como unisensoriales. Nuevos estudios anatómicos y fisiológicos en primates y en roedores están igualmente descubriendo nuevas funciones multisensoriales en áreas corticales de bajo rango. Por lo tanto, sin ser del todo incorrecta,

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ *Ibidem*, pp. 3-4

la hipótesis clásica de la convergencia jerárquica puede considerarse actualmente obsoleta.⁹²

La sensorialidad está basada en procesos complejos, nunca es una interrelación directa con los objetos externos. Contrariamente a lo que pensaba Locke, estos no dejan su huella en nuestra mente (impresiones) como si de un sello se tratara. Marcar a alguien con un sello (o con instrumentos físicamente más dolorosos, como un objeto incandescente) es un acto típico de quien tiene un poder considerable sobre los demás, e incluso omnímodo. Sin embargo, el cerebro no procede así. Los objetos externos no producen impresiones directas en nuestro cerebro a través de los sentidos. En todo caso, esto vale para el sentido del dolor, pero no para la vista, el oído ni otros sentidos. No hay sensaciones ni percepciones del mundo exterior sin procesamiento cerebral y neuronal, lo cual pone en cuestión cualquier metáfora del conocimiento como espejo de la realidad, o como percepción transparente. El conocimiento sensible pasa por muchos pliegues, cuevas y cavernas, antes de constituirse como tal en la mente humana. En suma: las teorías empiristas del conocimiento han de ser radicalmente replanteadas, a la luz de los avances de las neurociencias y de las ciencias sensoriales. Estas últimas ponen incluso en cuestión la noción de realidad. Precisamente por ello la sensorialidad conforma una modalidad específica de caverna, como intentaremos mostrar a continuación.

Filtros sensoriales

Volvamos a la cuestión de los límites de los sentidos, tal y como son establecidos por los cerebros y por otras instancias. Como dice Josep de Haro, «los sentidos son los encargados de captar los estímulos, pero no todos los estímulos, tan solo los que están preparados para detectar; los sentidos se convierten así en los “filtros”, en los reductores de la realidad».⁹³ Este autor distingue hasta 17 filtros sensoriales, entre los cuales comentaremos algunos:

⁹² *Ibidem*, p. 4

⁹³ De Haro, *op. cit.*, II, p. 1.

Filtro 1

Nuestro cerebro está constituido por cien mil millones de neuronas, cuya principal misión es la de rechazar el 99% de los estímulos, de la información que recibimos. Solo el 1% de toda la información que nos llega en forma de estímulos es almacenada, apareciendo así el primer filtro de la realidad. Solo el 1% de la información que nos llega es aceptada por nuestro cerebro.⁹⁴

Resulta un poco dudoso que, si solo conocemos una mínima porción del mundo exterior, dada la función filtradora de nuestro cerebro, luego sea posible estimar cuál es el porcentaje de información que llega al cerebro y cuál no, y mucho menos que la proporción sea de 1 a 99. En cualquier caso, cabe decir que la función perceptiva del cerebro tiene sus sesgos, y ello por razones naturales, es decir, derivadas de la evolución natural. Trátese del 1 o del 10%, nuestro cerebro solo llega a procesar una mínima parte de la información que aporta la «realidad externa», supuesto que esta fuese cognoscible por algún cerebro humano o animal. La caverna sensorial dispone de algunas rendijas y resquicios para atisbar «la realidad», pero no puede salir de sí misma, al menos en principio. El cerebro es nuestra cueva particular, allí donde habita nuestra mente, como veremos en el apartado siguiente.

Filtro 2

Los únicos estímulos que puede captar el hombre son aquellos que activan sus sentidos y solo hay dos tipos de estímulos: las ondas y las sustancias químicas [...] Fuera de estas vías de percepción cualquier otro estímulo deja de existir [...] Por lo tanto, los sentidos son el segundo filtro de la realidad, ya que solo serán captados aquellos estímulos para los cuales los sentidos estén preparados para recibir.⁹⁵

Dicho de otra manera: los cinco sentidos, y también los sentidos internos, conforman una nueva modalidad de caverna, cuyas sombras posibles son limitadas (ondas y reacciones químicas). No hay que ex-

⁹⁴ *Ibíd.*, p. 2.

⁹⁵ *Ibíd.*

cluir la posibilidad de que en el mundo externo a los seres humanos haya otros tipos de estímulos, aparte de los dos que captan nuestros sentidos. Nuestras *capacidades sensoriales* acotan nuestro campo posible de percepción sensorial. Todo lo que quede fuera de esas capacidades, por ejemplo el flujo de los neutrinos, o las ondas ultravioletas, es ignorado olímpicamente por el sensorio humano. ¿Por qué? Porque este no se ha configurado para conocer la realidad, ni para investigarla, y ni siquiera para conocerse a sí mismo, sino pura y simplemente para sobrevivir y obtener un cierto nivel de bienestar en vida. Las limitaciones naturales del sensorio humano son manifiestas, así que difícilmente podemos pretender que somos capaces de conocer «la realidad», supuesto que esta exista. Mucho menos podemos saber que sea Una, creer es otra cosa. Como insinuamos en los epígrafes anteriores, es preferible hablar de realidades que de realidad en singular. No hay argumento racional alguno (creencias sí) para suponer que la realidad es Una, a la vista de los fuertes filtros cerebrales y sensoriales que limitan nuestra capacidad de conocer la «realidad».

Filtro 3

El tercer nivel de filtrado está en la franja de operatividad que cada sentido tiene asignado para su función. La vista ve luz y colores; algunos colores, no todos. No puede captar los infrarrojos ni los ultravioletas y tampoco puede ver todas las intensidades. El oído capta los sonidos, pero no todos los sonidos, no puede escuchar los ultrasonidos ni los infrasonidos. El olfato capta los olores, pero no todos, etc.⁹⁶

Evoquemos nuevamente la alegoría de Platón, para ver cómo se expresaría en la caverna sensorial. El filósofo que salía fuera de la caverna y contemplaba la luz del sol quedaba medio cegado por ella, al menos en un primer momento. Tenía que adecuar su vista a la intensidad lumínica, en la medida de lo posible. En principio, otro tanto ha tenido que sucederles a los profetas que han tenido revelaciones divinas. La percepción del Bien Supremo puede resultar deslumbrante.

⁹⁶ *Ibidem*.

dora y dejar ciegos y sordos a quienes la experimentan, salvo que haya algún milagro de por medio. Para el común de los mortales solo es posible una contemplación parcial y relativa del *cósmos noetós*, como el propio Platón señaló en su relato. Las capacidades sensoriales de la especie humana son amplias, pero limitadas.

Pues bien, esta es la característica principal de la caverna sensorial. En tanto canales de información y de comunicación, nuestros sentidos tienen limitaciones intrínsecas, que no pueden ser sobrepasadas, al menos de modo natural. Esta es la razón por la que, para conocer mejor el mundo exterior, desde las galaxias a las células, pasando por la Luna y los átomos, los científicos han construido instrumentos artificiales para mejorar sus capacidades perceptivas. Internet es otro gran ejemplo de esta capacidad sensorial aumentada, gracias a las TIC, a la informática y a todo un sistema tecnológico que ha modificado radicalmente nuestra percepción del mundo exterior, convirtiéndola en tecnopercepción. Nuestros sentidos no tienen capacidad por sí mismos para percibir los microcosmos naturales (células, neuronas, genes, etc.), y mucho menos los nanocosmos. De ahí la necesidad de construir microscopios y nanoscopios que aporten imágenes artificiales de esas dimensiones de la *biophysis*, cuyos efectos sobre nuestros cuerpos y sobre otras especies animales son indudables, aunque no los percibamos. Los microcosmos existen realmente, en el sentido etimológico de la palabra «existir». Es decir, están allí, fuera del ámbito de nuestras capacidades sensoriales, como Dios y la Historia. Las microcavernas y las nanocavernas pudieran ser reales, pero nuestras capacidades sensoriales naturales no nos permiten percibir las, a lo sumo atisbarlas. Hay que ampliar y artificializar el sistema sensorial humano si queremos avanzar en el conocimiento de «lo real».

Por nuestra parte, insistimos en que no es posible justificar en base a los sentidos la existencia de una realidad única y común a todos los seres vivos, y ni siquiera para los seres humanos. Hay una infinita pluralidad de microcosmos y microcavernas engarzadas entre sí. Ahora bien, de ello no se puede inferir la existencia de una Única Gran Caverna, sin perjuicio de que muchos creen en su existencia. Lo importante es conocer los límites de nuestras capacidades senso-

riales. La existencia de múltiples filtros que limitan esas capacidades es un hecho científicamente comprobado, que pone en cuestión buena parte de las teorías tradicionales del conocimiento.

Hemos mencionado tres filtros, hay muchos más. Según Josep de Haro, el cuarto recae en la capacidad que tienen los sentidos de percibir solo las variaciones y los cambios, de modo que «un estímulo constante es codificado como nulo o inexistente».⁹⁷ El quinto tiene que ver con la información que los sentidos envían al cerebro, la cual también está sujeta a mediaciones. El sexto atañe a la diferencia entre emociones y sentimientos: no toda emoción da lugar a un sentimiento. El séptimo filtro se refiere al lenguaje, tema del que hablaremos en el apartado 9. El octavo al inconsciente o, si se prefiere, al conocimiento tácito, buena parte del cual cae fuera de la conciencia. Según Josep de Haro, «toda la información que queda retenida después de haber pasado por los filtros anteriores es dirigida hacia un nuevo nivel de filtrado, en el que la información que llega al cerebro se almacena en dos áreas distintas: la consciente que solo recoge un 10% de datos y la inconsciente que recoge el 90% de los mismos, incluso en estados de coma».⁹⁸

Podríamos continuar mencionando más filtros perceptivos y cognitivos. Independientemente de la mayor o menor fiabilidad de los porcentajes de información perdida que acabamos de mencionar, la conclusión general es clara: el sensorio humano es una caverna en el sentido fuerte de la palabra, puesto que solo nos da acceso al «mundo real» a través de pequeñas rendijas, que son como líneas de fuga de la cueva sensorial que alimenta de información a nuestros cerebros. Obvio es decir que, aparte de los filtros mencionados, una persona puede luego estar más o menos atenta a la hora de percibir, o tener mayor o menor capacidad de observación y análisis. Y no hay que olvidar que las capacidades perceptivas varían con la edad y con las situaciones. En suma, concluiremos que nuestra capacidad de conocer la realidad, supuesto que esta exista, es limitadísima. Por otra parte,

⁹⁷ *Ibidem*.

⁹⁸ *Ibidem*, p. 3.

de la cueva sensorial apenas si podemos salir, porque está configurada como tal tras cientos de años de evolución natural. La literatura, las artes, la imprenta y, hoy en día, las tecnologías de la información y la comunicación, han transformado considerablemente nuestras capacidades perceptivas. Pero no hay que exagerar. Las TIC no han cambiado nuestro sistema sensorial, ni tampoco nuestro cerebro, o muy poco. Han transformado nuestros hábitos cotidianos y nuestro *Lebenswelt* externo. Mas nuestro *Lebenswelt* interno, es decir, nuestro cuerpo, apenas si ha cambiado.

Eso sí, faltan por conocerse los efectos que producirán las drogas TIC en nuestros procesos perceptivos o cognitivos. Nuestra tecnocaverna sensorial cambiará radicalmente si deviene pentasensorial, como ya dijimos. Pero es una posibilidad que parece lejana, sin perjuicio de que generaría una auténtica tecnocaverna, con un cerebro hibridado con diversas nano-TIC que estarían adheridas a los sistemas neuronales, en tanto prótesis mentales para mejorar la percepción, la cognición y las capacidades de sentir y razonar. ¿Será esta la futura caverna sensorial? No se sabe, pero no está excluido que así sea.

Las cavernas mentales

Recapitulando

Platón sugirió que el mundo sensible era una caverna y que había que salir de ella para acceder al mundo inteligible, compuesto por ideas inmutables y perfectas, presididas por la idea del Bien. El engaño y el mal estaban en la caverna, el bien fuera de ella. Las cosmovisiones dualistas han sido frecuentes, sobre todo en las concepciones idealistas del mundo.

A lo largo de los apartados anteriores hemos visitado algunas de esos espacios idealizados y compartidos mentalmente por muchos seres humanos, a veces durante siglos. La escisión cristiana de la eternidad en cielo e infierno es un ejemplo canónico del dualismo religioso. Pero el dualismo también tiene versiones laicas: lo natural frente a lo artificial, las izquierdas contra las derechas, lo inferior ante lo superior, el abismo entre bienes y males, etc. Hoy en día, las cavernas digitales tienen particular interés, en primer lugar por su novedad, en segundo lugar por su rápida expansión, en tercer lugar por su topología específica. Hay muchas cuevas electrónicas interconectadas a la caverna global (Internet), la cual tiene múltiples entradas,

tantas como pantallas o artefactos de acceso al mundo digital. La caverna electrónica está diseminada por todo el planeta y cada cual se conecta a ella desde su propia cueva digital, dando origen a la caverna-red donde se desarrolla la sociedad-red de la que habló Castells.

Todas las personas cautivadas por la caverna-red, aun siendo muy diferentes entre sí, tienen un cuerpo y un cerebro. Internet integra muchas cavernas anteriores: por ejemplo las obras literarias, el cine y los museos, pero también los agujeros negros y las cuevas prehistóricas, una vez convertidas en programas de realidad virtual. También los videojuegos aportan una nueva modalidad de tecnocaverna que apresa las mentes humanas (inmersión), a veces de manera compulsiva. Por otra parte, es posible digitalizar las imágenes y los sonidos de personas que vivieron en el pasado y que han dejado una memoria digital, lo cual implica una nueva forma de existencia para ellos y ellas, la *tecnoexistencia*. El tercer entorno está sostenido por una compleja estructura tecnológica de redes eléctricas, telemáticas y de comunicaciones, pero para que haya objetos en él y se produzcan sucesos es preciso que los usuarios de las TIC contemplen desde sus pantallas lo que hay en la caverna global. Siendo un nuevo espacio social, existe en la medida en que hay cerebros que acceden a él y viven lo que allí sucede, sea real o imaginario. Personas y tecnologías se hibridan, generando tecnopersonas, tecnoobjetos y tecnosucesos. Hacen falta muchos aparatos, llamados actualmente «inteligentes» (*smart phones*, *smart cities*, inteligencia artificial), pero, sobre todo, se requieren inteligencias encarnadas en cuerpos, y más concretamente en cerebros humanos. Los diseñadores de pantallas, sonidos, textos y objetos digitales, es decir, los tiriteros digitales, suelen tener muy en cuenta que los destinatarios finales de sus innovaciones tecnológicas son las mentes de los seres humanos. Por tanto, adaptan sus inventos a las condiciones sensoriales y perceptivas del cuerpo humano, como vimos en el apartado anterior. Además, han de adecuarse a las capacidades cognitivas del cuerpo humano, por ejemplo a su capacidad de ver y procesar mensajes, sea consciente o inconscientemente.

La gran tecnocaverna se ensambla con millones de tecnocuevas personales. En cada una de ellas vamos a distinguir tres niveles: la

cueva corporal, la cueva mental y la cueva cerebral. Nos centraremos en esta última, porque es la determinante en el caso de los seres humanos. Distinguiremos entre cuerpos, mentes y cerebros, por mucho que estén estrechamente imbricados entre sí.

Reinterpretemos la alegoría de la caverna de Platón. Las sombras que los titiriteros del conocimiento proyectaban ante los ojos de los prisioneros generaban unos estímulos visuales que, al entrar en los correspondientes cerebros, ponían en marcha una serie de procesos perceptivos y cognitivos cuya conclusión básica era la siguiente: lo que vemos es real, nunca hemos visto otra cosa. ¿Y si la mampara de los titiriteros platónicos fuesen nuestros propios sentidos, como sospechó Descartes? ¿Y si la ficción no radicara en la proyección externa, sino en los diversos sistemas perceptivos y cognitivos que los prisioneros tienen en sus respectivas cabezas, los cuales les llevan a concluir que lo que perciben es real, aun siendo una ficción? Entre el estímulo visual que llega a los ojos y su percepción en el cerebro, como luz y como sombra, hay varios filtros y estadios intermedios. ¿Qué nos garantiza que no sean filtros mágicos y engañosos? En este apartado vamos a adentrarnos en la cueva cerebral, con el fin de investigar esta hipótesis: el cerebro es la caverna por antonomasia para los seres humanos.

El cerebro, según Damasio

Para explorar esta cueva tomaremos como hilo conductor un par de libros publicados por Antonio Damasio: *El error de Descartes*⁹⁹ y uno más reciente, que ha sido traducido con el título *Y el cerebro creó al hombre*.¹⁰⁰

Empezaremos por la anatomía de los sistemas nerviosos, es decir, por la estructura espacial de la caverna mental. Damasio llama

⁹⁹ Damasio, A. (2009): *El error de Descartes*, Barcelona, Crítica. La obra original en inglés se remonta a 1994.

¹⁰⁰ Damasio, A. (2010): *Y el cerebro creó al hombre*, Barcelona, Planeta. La obra original también se publicó ese año, con el título *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Mind* (Pantheon, 2010).

cerebro al sistema nervioso en su conjunto y afirma que «la neuroanatomía es la disciplina fundamental en neurociencia».¹⁰¹ Los neurólogos distinguen dos divisiones, la central y la periférica, y dentro del sistema nervioso central diferencian el cerebro (con sus dos hemisferios unidos por un cuerpo caloso), el diencefalo (que incluye el tálamo y el hipotálamo), el mesencefalo, el tallo cerebral, el cerebelo y la médula espinal. En cuanto a la división periférica, está formada por nervios que conectan al cerebro con casi todos los rincones del cuerpo, transmitiendo impulsos en ambas direcciones, del cerebro al cuerpo y del cuerpo al cerebro. «Sin embargo, cerebro y cuerpo también están interconectados químicamente, mediante sustancias tales como las hormonas y los péptidos, que son liberadas en uno y alcanzan el otro a través del torrente sanguíneo».¹⁰² Dentro del cerebro hay materia gris (cuerpos neuronales) y materia blanca (axones), siendo esta última una emanación que procede de la materia gris y que conecta químicamente unas neuronas con otras. La materia gris se presenta de dos maneras: en forma de finas capas superpuestas como en un pastel (cortezas, que cubren los dos hemisferios cerebrales y el cerebelo) y en núcleos, como si fueran avellanas en un cuenco. Hay núcleos grandes como el caudado, el putamen y el pálido, hundidos en cada hemisferio; o como las amígdalas, que están escondidas en cada lóbulo temporal. Hay conjuntos de núcleos menores, como los que conforman el tálamo; «y núcleos pequeños individuales, como la sustancia negra o el núcleo cerúleo, localizados en el tallo cerebral».¹⁰³

Queda mucho por hacer en esta primera espeleología del cerebro. Hasta el momento, lo que más han investigado los científicos es la corteza cerebral, repleta de pliegues, fisuras y surcos. Se acepta que, a lo largo de la evolución, la corteza cerebral ha ido creciendo. Por eso se distingue entre la neocorteza, que es la más reciente, y la corteza límbica, que es muy anterior. Algunos sentidos, como el olfato,

¹⁰¹ Damasio (2009), *op. cit.*, p. 44.

¹⁰² *Ibidem*, pp. 45-46.

¹⁰³ *Ibidem*, p. 47.

tienen sus raíces en la zona límbica. Suelen distinguirse zonas en la corteza cerebral, al menos 46 (mapa de Brodmann). La neuromedicina inicial intentó detectar las zonas del cerebro donde se desarrollan unas y otras funciones, tendencia esta que aún pervive, aunque ha sido puesta en cuestión en los últimos años. En todo caso, la investigación prosigue y son de prever nuevos descubrimientos en neuroanatomía, no solo en neurofisiología. Algunas cuestiones están sujetas a debate, como Damasio señala:

Una división del sistema nervioso central a la que me referiré con frecuencia es a la vez cortical y subcortical y se denomina sistema límbico. El término es algo así como un cajón de sastre para diversas estructuras evolutivamente antiguas, y aunque muchos científicos se resisten a usarlo suele ser útil hacerlo. Las principales estructuras del sistema límbico son la circunvolución angulada, en la corteza cerebral, y la amígdala y el prosencéfalo basal, dos conjuntos de núcleos.¹⁰⁴

No mencionamos estas zonas del cerebro ni usamos esta terminología por un prurito de erudición, sino para dejar claro que el cerebro tiene una estructura anatómica compleja y, sobre todo, que hay sistemas neuronales que no son específicamente humanos, puesto que existen en otras especies animales. En la metáfora que estamos utilizando, el cerebro es una caverna de cavernas, algunas de las cuales son anteriores a la aparición del *Homo sapiens*. No solo estamos hablando de cavernas humanas, sino también de cavernas animales. La evolución a lo largo del tiempo de los cerebros y de sus subsistemas es otra disciplina neurocientífica, en la que también queda mucho por hacer. En todo caso, desde que Ramón y Cajal descubrió las neuronas en 1888 (fue Premio Nobel por ello en 1906), se ha avanzado considerablemente en el estudio de los tejidos cerebrales. Las principales actividades del cerebro las realizan las neuronas, que son miles de millones en cada persona. Forman circuitos locales, regiones corticales y sistemas, con un grado creciente de complejidad. Las neuronas

¹⁰⁴ Ibidem, p. 49.

son microscópicas, pero las regiones y sistemas neuronales son macroscópicos y se interconectan entre sí.

Cada neurona tiene un cuerpo celular, una fibra de salida (el axón) y varias fibras de entrada (las dendritas). «Cuando las neuronas se activan (en la jerga de la neurociencia se dice que “se disparan”), se propaga una corriente eléctrica desde el cuerpo celular y a lo largo del axón».¹⁰⁵ Por tanto, la conexión entre las neuronas es química, pero también eléctrica. Cabe decir que la caverna cerebral es electroquímica, por lo que a la energía respecta. Allí no entra luz alguna, de modo que no hay sombras. Pero sí hay reacciones químicas y estímulos eléctricos que se transmiten de neurona en neurona, generando al final acciones y procesos neuronales. Esto forma parte de la fisiología neuronal, pero también de lo que podríamos llamar «comunicación interneuronal». Las neuronas no intercambian frases, palabras o letras, pero sí «disparan» estímulos electroquímicos que generan acciones y reacciones. En la caverna del cerebro hay una actividad incesante. Los titiriteros platónicos, en este caso, son los sentidos, que son quienes proyectan las «sombras perceptivas» sobre el cerebro, a modo de estímulos. Forzando algo la alegoría platónica, cabe decir que las prisioneras en la caverna cerebral son las neuronas, las cuales no hablan entre sí, sino que intercambian mensajes electroquímicos. Todavía no hay lenguaje, estamos ante modalidades de expresión e interexpresión más primitivas y más originarias. Es importante subrayar que estos procesos, en principio electroquímicos, ocurren a nivel microcósmico y son comunes a muchos animales. Algunas especies animales tienen cerebro, otras no. Algunas especies vivas tienen mente, otras no. Todas las especies vivas tienen organismos y algunos de esos organismos poseen neuronas, las cuales abren la posibilidad de vivir en cavernas mentales y cerebrales, no solo en la caverna corporal, de la que todos los seres vivos somos cautivos. En este apartado vamos a referirnos a tres posibles cavernas, la corporal, la mental y la cerebral, aunque atribuiremos mayor importancia a la tercera, por ser la más característica de los seres humanos.

¹⁰⁵ Ibidem, p. 49.

Cavernas electroquímicas

Apiñados o diseminados, los prisioneros de las cuevas mentales tenemos en común el hecho de tener neuronas, a través de las cuales fluyen mensajes electroquímicos. Pensando solo en las personas, diremos que los sentidos son el biombo de los titiriteros platónicos y que la proyección no es óptica, sino electroquímica. Si profundizáramos en la metáfora habría que precisar las leyes electroquímicas que determinan los procesos de intercambio e interexpresión neuronal, puesto que son muy distintas de las leyes ópticas de la alegoría platónica, basadas en la homotecia entre luces y sombras. El cerebro es una de las principales cuevas mentales y sus paredes están tapizadas por neuronas. Esta nueva modalidad de caverna es común a todos los seres humanos (y a los seres cerebrados), y por tanto múltiple y diseminada. Su estructura es común a todas las personas, las imágenes mentales y perceptivas de cada cueva son diferentes. Cada cual es como es. Nadie tiene la capacidad de transferir lo que percibe a otras personas directamente, de caverna mental a caverna mental. Para lograr expresar los sentimientos hay que apelar a la gestualidad, así como a la palabra, poniendo en juego los cuerpos. Los cerebros actúan a través de la máscara corporal, que es el primer vehículo de expresión externa con el que cuenta el cerebro. Las artes de la escritura han sido muy tardías a la hora de expresar emociones y sentimientos, aunque a quienes leemos esto nos puedan parecer naturales, y casi congénitas.

Lo anterior muestra que el grado de artificialidad de las cavernas cerebrales puede llegar a ser considerable, puesto que objetos artificiales como las letras y las palabras son capaces de generar (y proyectar) sentimientos y emociones en otras mentes, y todo ello en base a procesos electroquímicos soportados por las neuronas de cada cual. Hay otros objetos artificiales, aparte de las letras y las palabras: sonidos, melodías, imágenes, edificios, etc. La construcción de esos objetos artificiales es muy distinta según los países, culturas, edades y clases sociales. Sin embargo, es común el hecho de que las mentes sean troqueladas por dichos objetos y sensaciones artificiales. Cada cultura construye multitud de objetos y personajes artificiales que luego proyecta sobre los cerebros a través de los sentidos, y de estos a las neuronas. De cueva en cueva.

En mayor o menor medida, las diversas cavernas sociales dejan su impronta en el cerebro humano, determinando lo que son el mundo actual (las cavernas presentes) y los mundos pasados (las historias). La caverna cerebral también está diseminada. Se muestra dispersa en innumerables cuevas locales que anidan en la mente de cada persona, pero dichas mentes comparten algunas ideas, imágenes y palabras, por eso hay cavernas sociales y culturales, empezando por los idiomas. Este nuevo biombo mental, el lenguaje, no es lo mismo que el mundo exterior, aunque surge en estrecha interrelación con él. El cerebro humano tiene capacidad para habitar muchas cuevas idiomáticas, pero suele acabar instalado en una lengua, o en unas pocas. Retornaremos a las cavernas lingüísticas en el siguiente apartado, por ser constitutivas de las culturas humanas.

El cuerpo como nicho para otros organismos

Volvamos a Damasio y a su distinción entre cuerpo, mente y cerebro. Según él, «cerebro y cuerpo están indisolublemente integrados mediante circuitos bioquímicos y neurales que se conectan mutuamente».¹⁰⁶ Ambos se vinculan mediante dos vías. En primer lugar, los nervios periféricos y motores, que enlazan cuerpo y cerebro por medio de neuronas. En segundo lugar, la vía sanguínea, que evolutivamente es anterior a la conexión nerviosa. Ello permitiría concebir al corazón como otra caverna más, aunque aquí nos limitaremos a mencionar esa posibilidad. En todo caso, el cuerpo es anterior al cerebro, desde la perspectiva de la evolución:

los organismos simples que solo tienen cuerpo y comportamiento pero no cerebro son mucho más numerosos que los seres humanos, en varios órdenes de magnitud. Piense el lector en la infinidad de felices bacterias, tales como *Escherichia coli*, que ahora viven en el interior de cada uno de nosotros.¹⁰⁷

¹⁰⁶ *Ibidem*, p. 109.

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 113.

La observación es muy pertinente. El cuerpo humano es un medio ambiente para muchos organismos vivos que habitan dentro de él, sea en los intestinos o en otras partes del cuerpo. Un cuerpo relativamente grande, como el humano, se convierte en todo un mundo para muchos microorganismos, es decir, conforma un nicho que nutre a infinidad de microorganismos que se han adaptado al cuerpo humano y sobreviven dentro de él, pero sin ser parte de él, propiamente hablando, puesto que no son humanos. Hay vida dentro de la vida, hay cuevas heterogéneas dentro de cada caverna vital. Los organismos interactúan con el entorno pero dicho entorno puede ser un cuerpo, o en general un organismo. Algunos de ellos se han simbiotizado bien con nuestros órganos, son socios nuestros, si se quiere parásitos. Ahora bien, ¿son parte nuestra?

Damasio precisa que «siempre que me refiero al cuerpo (humano) quiero decir el organismo menos el tejido neural, aunque en el sentido convencional el cerebro también forma parte del cuerpo».¹⁰⁸ Si pensamos extensionalmente, es decir, en terminología de todos y partes, el cerebro es una parte de nuestro cuerpo, como también lo son algunas bacterias y microorganismos que habitan allí. Sin embargo, hay partes inseparables del todo, es el caso de la mente y el cuerpo, o del cerebro y la mente, o del cerebro y el cuerpo. La relación todo/partes resulta inadecuada para analizar sistemas bioquímicos suficientemente complejos, empezando por el cuerpo humano. Se requiere la teoría de sistemas. Es una de las razones por las que utilizamos la metáfora de las cavernas y las cuevas ensambladas entre sí, para no referirnos a la relación todo/partes. Nuestro cuerpo es un hábitat para muchos microorganismos, los cuales no llegarán a relacionarse nunca con nuestro «mundo exterior», porque para ellos nuestro cuerpo es un buen entorno vital donde sobrevivir. Viven en una cueva de carne y hueso, adaptándose, nutriéndose y reproduciéndose en ella. La vida es un ensamblaje de cavernas imbricadas, algunas de las cuales son beneficiosas para sus huéspedes, otras perjudiciales. Pues bien, otro tanto ha sucedido a lo largo de la evolución con la emergencia de las mentes y los cerebros en al-

¹⁰⁸ *Ibidem*, p. 108.

gunos cuerpos. Cuerpo, mente y cerebro son inseparables entre sí, aunque discernibles. No son partes el uno del otro, cuevas sí. Veamos de qué manera.

Críticas al teatro cartesiano

Respecto a la distinción entre cuerpo, mente y cerebro, Damasio mantiene unas tesis que no todos los neurocientíficos comparten. Inspirándose en William James, afirma que «el organismo constituido por la asociación cerebro-cuerpo interactúa con el ambiente como un todo, al no ser la interacción solo del cuerpo o solo del cerebro».¹⁰⁹ Es posible imaginar al cuerpo como una caverna donde está alojado el cerebro, pero el cerebro no es una parte del cuerpo vivo, sino que ambos funcionan como un todo simbiótico. De hecho, el cerebro surgió a lo largo de la evolución para tener un control sobre el cuerpo, más que sobre el medio ambiente exterior. Siguiendo a Dennett, Damasio criticó la idea cartesiana del alma en la glándula pineal, a la que Dennett había llamado «teatro cartesiano» de manera un tanto despectiva.¹¹⁰ Damasio afirma que en el cerebro humano no existe ningún área específica capaz de procesar simultáneamente las diversas representaciones e imágenes que proceden de las diversas capacidades sensoriales. Dichas señales convergen en algunas regiones del cerebro, por ejemplo las cortezas entorrinales y perirrinales.¹¹¹ Sin embargo, si algunas de esas regiones se lesionan, la integración de los fenómenos mentales se sigue produciendo, aunque aparezcan discapacidades y disfunciones. Por tanto, el cerebro no funciona como un homúnculo que tuviésemos dentro de nuestra mente: «el yo, que dota a nuestra experiencia de subjetividad, no es un conocedor central ni un inspector de todo lo que ocurre en nuestra mente».¹¹² Algunos cerebros han generado un yo y una con-

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 111.

¹¹⁰ Dennett, D. (1991), *Consciousness Explained*, Little, Brown, Boston.

¹¹¹ Damasio (2009), *op. cit.*, p. 118.

¹¹² *Ibidem*, p. 262.

ciencia, es el caso de los cerebros humanos, pero eso no implica que la conciencia sea el centro del cuerpo, ni tampoco el cerebro. Nadie es consciente de todo lo que sucede en la mente, ni mucho menos de cuanto ocurre en el cuerpo, puesto que hay infinidad de procesos mentales y fisiológicos (por ejemplo los flujos electroquímicos entre neuronas) de los que el cerebro no es consciente. Por la misma razón, conocemos una mínima parte de lo que pudiera ocurrir en el entorno exterior. Los estímulos externos han sido filtrados previamente por los sentidos, los cuales perciben ante todo aquello que resulta relevante para los intereses del cuerpo humano. Según Damasio, el cerebro es un órgano completamente integrado en el cuerpo e inseparable de él. Antes de hacerse una imagen del entorno exterior, el cerebro se hace una imagen del cuerpo propio. Solo a través de esa propiocepción accedemos a tener una idea del mundo exterior. Desde una perspectiva evolutiva, los cerebros surgieron para coordinar el organismo que los posee y para controlarlo en la medida de lo posible: «en nuestros inicios, primero hubo representaciones del cuerpo propiamente dicho y solo posteriormente hubo representaciones relacionadas con el mundo exterior».¹¹³ Dicho de otra manera: «cuando aparecieron cerebros capaces de pensar, empezaron pensando en el cuerpo».¹¹⁴

Estas propuestas de Damasio son discutibles, sin duda, pero tienen gran interés para el tema tratado en este libro, por eso vamos a detenernos en ellas. Si Damasio tuviese razón, el cerebro conocería en primera instancia la caverna corporal en la que está ubicado; es decir, el cuerpo donde el cerebro se inserta. Ocurre además que dicho cuerpo interactúa con un entorno exterior, el mundo. Este mundo exterior es el de la caverna platónica, pero de las tesis de Damasio podemos inferir que hay otra caverna previa para el cerebro humano: el cuerpo donde se inserta, y al que intenta controlar. La expresión «cavernas de cavernas» adquiere así un sentido preciso. El cerebro puede «conocer» el mundo exterior, pero solo a través del cuerpo propio. En conclusión:

¹¹³ *Ibidem*, p. 264.

¹¹⁴ *Ibidem*, p. 265.

Aunque existe una realidad externa, lo que sabemos de ella nos llegaría por medio del cuerpo propiamente dicho en acción, a través de las representaciones de sus perturbaciones. Nunca sabríamos lo fiel que nuestro conocimiento es a la realidad «absoluta». Lo que precisamos tener, y yo creo que efectivamente tenemos, es una notable consistencia en las construcciones de la realidad que nuestro cerebro hace y comparte.¹¹⁵

Las construcciones que el cerebro se hace del mundo exterior han de ser consistentes, es decir, fenómenos bien contruidos, como diría Leibniz. Además, han de favorecer la supervivencia del cuerpo, e incluso su bienestar, como luego veremos. Trátese de la caverna natural (la *biophysis*), de la caverna cultural (la *pólis*) o de la caverna digital (el tercer entorno), sus objetos y procesos solo son cognoscibles a través del sistema sensorial del cuerpo, el cual conforma la mampara de sombras de la que habló Platón. Si expandimos su alegoría, el cerebro y sus neuronas están presas en la caverna corporal y también obligadas a contemplar y sentir lo que el mundo exterior proyecta sobre los sentidos. El cerebro es un órgano interno que solo se comunica con el exterior a través de los sentidos y las «imágenes perceptuales» que estos aportan. La alegoría platónica puede aplicarse al modelo damasiano, siendo los sentidos la mampara, el cuerpo la caverna, las neuronas y sistemas neuronales los prisioneros, y los agentes externos los hombrecillos que proyectan objetos sobre nosotros, a través de los sentidos. De hecho, Damasio habla del «teatro del cuerpo».¹¹⁶ Por nuestra parte, hablaremos de la *triple caverna* y diremos que en ese teatro no hay un único espectador, sino muchos. Están ubicados en el cerebro e interpretan a su manera las diversas imágenes que los sentidos proyectan sobre ellos. Me estoy refiriendo a las neuronas y sus conexiones. No tienen conciencia, pero procesan información y la valoran.

¹¹⁵ Ibidem, pp. 270-271.

¹¹⁶ Ibidem, p. 186.

Dimensiones de la caverna mental

Las imágenes que hay en el cerebro son de tres tipos. En primer lugar, las *imágenes perceptuales*, que son las transmitidas por los sentidos. Obsérvese que en ellas se incluyen las letras y las palabras que aparecen escritas en este libro, hay cuevas literarias. En segundo lugar, las *imágenes memoradas*, que son aquellas que cualquier persona puede evocar y que proceden de experiencias pasadas. Piensen Vdes. en alguno de los apartados que han leído o en cualquier otro recuerdo que les venga a la cabeza. En tercer lugar, las «imágenes de algo que todavía no ha ocurrido y que, en realidad, puede que nunca ocurra».¹¹⁷ Según Damasio, la capacidad de prever acontecimientos y de imaginar el futuro no la tienen todas las mentes; es específica de los cerebros, y en particular de los cerebros humanos. Si ello es así, podemos discernir hasta tres clases de imágenes en el cerebro: las que percibimos actualmente, las del pasado y las de futuros posibles imaginados. Nuestra caverna cerebral tiene tres dimensiones, tantas como el tiempo. Por tanto, nuestro cerebro incluye una pluralidad de mundos, unos más reales que otros, pues no todos se nos presentan con la misma intensidad, y algunos de ellos los concebimos como ficciones, lo cual no implica que no tengan relevancia para nosotros: nuestros deseos es un ejemplo claro, así como nuestros proyectos para el futuro inmediato. Concluiremos que los tres tipos de imágenes son reales, pero reales para nosotros, como subraya Damasio:

Esas varias imágenes (perceptuales, memoradas del pasado real y recordadas de planes para el futuro) son construcciones del cerebro del propio organismo. Todo lo que uno puede saber a ciencia cierta es que son reales para uno mismo, y que otros seres forman imágenes comparables. Compartimos nuestro concepto del mundo basado en imágenes con otros seres humanos, e incluso con otros animales; si nuestros organismos estuvieran diseñados de manera distinta, las construcciones que hacemos del mundo que nos rodea también

¹¹⁷ *Ibidem*, p. 120.

serían diferentes. No sabemos, y es improbable que lo lleguemos a saber nunca, a qué se parece la realidad «absoluta».¹¹⁸

Esa realidad «absoluta» es una idea abstracta, que solo existe como tal en nuestro cerebro. Estamos en nuestra propia caverna y ella es la que nos proyecta imágenes del pasado, del presente y relativas al futuro. De haber una realidad absoluta, esta ex-iste, en el sentido teológico de la palabra «existir», al que ya aludimos en el apartado 2 y que ha sido desarrollado por Agustín García Calvo en varias de sus obras, por ejemplo en *De Dios*.¹¹⁹ No hay imagen de ninguna realidad absoluta en el cerebro, lo cual no impide que, gracias al lenguaje, se pueda construir esa idea y proyectarla al pasado o al futuro, en forma de Espíritu Absoluto hegeliano, o de cualquier otra manera. Algunas de las imágenes que tenemos en nuestro cerebro son sombras aportadas por nuestros sentidos y serían diferentes si tuviéramos otras capacidades sensoriales. Son reales para nuestro cerebro, y algunas muy reales, puesto que las percibe una y otra vez. Lo notable es que podamos compartir (parcialmente) con otros seres vivos esas imágenes que captamos en nuestra propia cueva cerebral. Para ello, es preciso que sus cerebros sean capaces de generar *mapas de imágenes*, como nosotros. Según Damasio, en esto consiste el cerebro, en ser capaz de construir mapas, y en ello se diferencia de las mentes que poseen otros muchos seres vivos y que solo procesan información.

En cualquier caso, de ninguna manera podemos afirmar que en nuestro cerebro existe una única realidad, puesto que hay imágenes del pasado, del presente y del futuro, y no todas encajan entre sí. Nuestras imágenes mentales son reales para nosotros, por eso las creaciones literarias y artísticas tienen un grado de realidad, así como las creencias religiosas. Hasta ahí, estamos en nuestra propia cueva mental. Sin embargo, compartimos algunas de esas imágenes con otros seres vivos, incluso vivimos en un *habitat* y un *Lebenswelt* común con otras personas, y también con animales. Aun estando en una cueva cerebral y corporal, no estamos solos. El hecho de compartir

¹¹⁸ Ibidem.

¹¹⁹ García Calvo, A. (1996): *De Dios*, Zamora, Lucina.

imágenes con otros seres vivos dotados de cerebro produce una impresión de realidad mayor que la que tienen nuestras imágenes oníricas o nuestras fantasías de futuro. Las imágenes compartidas parecen más reales porque el cerebro las vive así. Unas están marcadas como más reales que las demás, y ello por nuestro propio cerebro. También los sentidos son marcadores de realidad, al igual que los lenguajes. Si, por ejemplo, chocamos con algo duro o nos dan una bofetada, la percepción de dolor es inmediata y con ella experimentamos una intensa sensación de realidad, que a veces dura tiempo, tanta como siga doliendo. Duele, luego existo. Y no solo existo yo, sino también lo que me causa dolor. Esto vale para las sensaciones presentes, pero los dolores recordados y los dolores que uno puede temer en el futuro son de índole muy diferente.

Podemos concluir que hay sensaciones, como el placer y el dolor, que pueden sacarnos de nuestra caverna imaginaria y hacernos experimentar un mayor grado de realidad, a veces compartido con otros seres vivos; pero es el cerebro el que mide ese grado de realidad, en función de las necesidades de la caverna corporal a la que coordina. El cuerpo es nuestra caverna, pero se trata de una caverna natural, a diferencia de los tecnocuerpos artificiales, que también son reales, pero menos. Cuando el cerebro consigue salir de su caverna propia y accede al mundo exterior, por ejemplo cuando se encuentra con mentes ajenas, experimenta otra modalidad de realidad, que cambia su vida, literalmente. Valgan los recién nacidos como ejemplo. Su *Lebenswelt* es intensamente real y está construido mediante necesidades básicas, que pueden ser satisfechas o no. En situaciones así, ya hay mente, el cerebro se está formando y todavía no hay conciencia. Sin embargo, el cuerpo tiene muy claro el imperativo de sobrevivir, y por eso gime, llora, grita y patalea. También sonríe, y cautivadoramente, como si supiera de cavernas. El encuentro con otra mirada y con otros gestos, en situaciones así, se vive como real, como muy real. Ello no impide que, en algunos casos, uno esté viendo una muñeca o una imagen en televisión. La sensación de realidad en el cerebro es un sentido interno, al igual que el dolor y el placer. Los sentidos internos y externos construyen realidades. Por eso hay una pluralidad de realidades, no una sola.

El cerebro y la lucha por la vida

Conviene profundizar algo más en las sensaciones que provienen de los sentidos internos, como el placer y el dolor. De ellas depende la supervivencia y el bienestar mayor o menor del cuerpo humano. Para Damasio, el cerebro es un órgano que surgió a lo largo de la evolución natural como un mecanismo adaptativo, con la finalidad de favorecer la supervivencia corporal:

Si lo primero para lo que se desarrolló evolutivamente el cerebro es para asegurar la supervivencia del cuerpo propiamente dicho, entonces, cuando aparecieron cerebros capaces de pensar, empezaron pensando en el cuerpo. Y sugiero que, para asegurar la supervivencia del cuerpo de la manera más efectiva posible, la naturaleza dio con una solución muy efectiva: representar el mundo externo en términos de las modificaciones que causa en el cuerpo propiamente dicho, es decir, representar el ambiente mediante la modificación de las representaciones primordiales del cuerpo propiamente dicho siempre que tiene lugar una interacción entre el organismo y el ambiente.¹²⁰

Salir de la caverna nos lleva a la lucha por la supervivencia, y por tanto a la teoría darwinista de la evolución, que conforma un nuevo teatro del mundo, particularmente duro, dramático y despiadado. En la caverna platónica los prisioneros miran. En la caverna darwiniana conocen, pero además sienten, sufren y solo a veces disfrutan. Estas sensaciones no provienen de sus sentidos externos, sino de los sentidos internos del cuerpo, que también están controlados por el cerebro. Caso de haber engaño en relación al dolor o al placer que se siente, el engaño no viene del mundo exterior, sino del propio cuerpo. Además de las sombras externas, que son proyectadas desde el exterior, también hay sombras internas, que pueden proyectar sobre el cerebro sensaciones artificiales de dolor o de placer. De hecho, este es el caso de muchas drogas, algunas de las cuales son fabricadas por el propio cuerpo, como las endorfinas, las cuales producen sensación

¹²⁰ Damasio (2009), *op. cit.*, p. 265.

de placer y ayudan a controlar el dolor. Cuando el dolor es excesivo es frecuente que el cerebro colapse, padeciendo un desmayo. Pero los desmayos también pueden ser causados por algunos recuerdos, así como por otros malestares y procesos mentales. El cerebro tiene sus propios mecanismos de defensa, al igual que el cuerpo. La inmensa mayoría de esos dispositivos son automáticos y tienen su origen en estadios primitivos de la evolución natural, de modo que difícilmente pueden ser considerados como específicamente humanos. En la lucha por la supervivencia, los cuerpos y los cerebros han construido sistemas eficaces de supervivencia. Aquí no hay *cósmos noetós* alguno, este solo surge en la cueva cerebral y referido al pasado o al futuro, como deseo alucinatorio de un mundo ideal, es decir como caverna ideal. Sin embargo, para sobrevivir en la biosfera se requieren otros mecanismos, aparte de la capacidad de generar imágenes perceptuales. El cuerpo ofrece un amplio repertorio de ellos, algunos conscientes, otros inconscientes. No todos tienen conexión con el cerebro, este no controla todo el cuerpo, ni mucho menos. Llegamos así a una nueva modalidad de dualismo: la oposición entre lo consciente y lo inconsciente.

Comentemos brevemente lo que dice Damasio sobre el dolor, al que dedica mucha mayor atención que al placer, precisamente porque el dolor es un mecanismo de supervivencia, mientras que el placer se orienta al bienestar. Para él, la supervivencia y el bienestar son los valores biológicos por antonomasia, al menos para los seres humanos. Pero el dolor y el placer se producen en el cerebro:

lo que llamamos dolor o placer es el nombre para el concepto de un determinado paisaje del cuerpo que nuestro cerebro está percibiendo [...] la liberación de endorfinas (la morfina del organismo), que se unen a receptores opioides (que son similares a aquellos sobre los que actúa la morfina), es un factor importante en la percepción de un «paisaje de placer», y puede suprimir o reducir la percepción de un «paisaje de dolor».¹²¹

¹²¹ Ibidem, p. 300.

El cerebro produce endorfinas de manera natural, puesto que estas son marcadores de placer que se transmiten de neurona en neurona, generando sensaciones placenteras. Desde que los científicos han aprendido esto, la producción de endorfinas artificiales se ha convertido en un negocio muy rentable, dados los indudables beneficios que aporta a los enfermos, y quizá también a las personas sanas. Las drogas sintéticas son otro buen ejemplo de aquellos «objetos artificiales» de los que hablaba Platón. En este caso, los titiriteros no proyectan objetos ficticios, sino sensaciones ficticias, y lo hacen directamente al cerebro, porque saben los efectos placenteros que van a producir allí. Llegamos con ello a una especie de «caverna neuronal», todavía más microcósmica que la caverna cerebral. En realidad, se trata de una nanocaverna, porque esas reacciones químicas tienen lugar a escala nanométrica.

En todo caso, las ficciones no solo son visuales, auditivas o penta-sensoriales, también pueden afectar a los sentidos internos del cuerpo, y más concretamente a las sensaciones de dolor o de placer, que son de las más primitivas en cualquier animal con cerebro. Hay placeres engañosos, desde luego, pero también dolores ficticios, como los psiquiatras, psicólogos y psicoanalistas saben. La caverna cerebral tiene su propia estructura, que es innata, como Damasio subraya una y otra vez: «llegamos a la vida con un mecanismo preorganizado para conferirnos experiencias de dolor y placer».¹²² Evolutivamente, dichos mecanismos surgieron como un recurso en la lucha por la supervivencia y han ido mutando y evolucionando a lo largo de los tiempos, hasta llegar a la actual configuración del cerebro y de los sentidos internos humanos:

¿Qué utilidad tiene poseer tal mecanismo preorganizado? ¿Por qué habría de existir este estado adicional de molestia en lugar de únicamente la imagen del dolor? Solo podemos aventurarlo, pero la razón debe tener algo que ver con el hecho de que el sufrimiento nos pone sobre aviso. Sufrir nos ofrece la mejor protección para la supervivencia puesto que aumenta la probabilidad de que los individuos hagan

¹²² *Ibidem*, p. 300.

caso de las señales de dolor y actúen para evitar su origen o corregir sus consecuencias.¹²³

Sufrir para sobrevivir, esta es la base del diseño del cerebro, según Damasio. A diferencia del *cósmos noetós* platónico, la caverna darwiniana no está presidida por la idea del Bien. Cuando uno sale de la cueva propia, por ejemplo al despertar, se encuentra con otras personas, con muchos objetos y paisajes, también con animales y seres vivos, que sirven para su nutrición, y por ende para su supervivencia. Los cinco sentidos externos son indispensables para ganarse la vida en el mundo exterior. Pero el cerebro también está muy pendiente del mundo corporal interno, y concretamente de sus sensaciones. Esta es la peculiaridad de la teoría de Damasio. Sea cierta o no, nos ha permitido indagar otra modalidad de caverna, en este caso la corporal/cerebral. También nos ha permitido mostrar que no hay principio del placer sin principio del dolor, y que este segundo está subordinado a un valor natural o biológico, la supervivencia. Sobre todo, ahora tenemos claro que hay objetos y sustancias artificiales que pueden actuar directamente sobre el cerebro, generando en él percepciones ficticias y artificiales, sean estas perceptivas, rememorativas o futuristas. Cada una de las tres dimensiones de la cueva cerebral tiene sus pliegues cavernarios. Sigamos adelante.

Cerebros, mentes y conciencias

A lo largo de este apartado hemos distinguido repetidas veces entre cerebro, mente y conciencia. Para terminar, precisaremos brevemente sus diferencias básicas, siempre partiendo de las propuestas del neurólogo portugués, que nos parecen muy sugerentes, aunque solo sea para seguir investigando.

Según él, «en lo que a la mente y la conciencia respecta, la evolución nos ha dado diferentes tipos de cerebro. Un tipo es el cerebro que genera comportamiento, pero que no parece tener mente o conciencia, y un ejemplo es el sistema nervioso de la *Aplysis californica*,

¹²³ *Ibidem*, p. 301.

el caracol marino que tuvo mucho éxito en el laboratorio del neurobiólogo Eric Kandel. Otro tipo de cerebros produce toda la gama de fenómenos —comportamiento, mente y conciencia—, y su principal exponente es el cerebro humano. Y hay un tercer tipo de cerebro que produce claramente comportamiento, y es probable que produzca también una mente, aunque no resulta tan evidente que genere conciencia en el sentido que aquí nos planteamos, y cuyo ejemplo es el cerebro de los insectos».¹²⁴

Damasio afirma también que hay criaturas vivas desprovistas de cerebro, por ejemplo las células, que muestran un comportamiento en apariencia inteligente y orientado a objetivos.¹²⁵ Curiosamente, practica una especie de antropocentrismo a escala microscópica, porque compara las células con los seres humanos y les atribuye un comportamiento «inteligente»:

En muchos sentidos una célula individual nos ofrece una visión previa de lo que un organismo individual como el nuestro llegaría a ser. La podemos considerar como una especie de abstracción animada de lo que somos. El citoesqueleto es el armazón que a manera de andamiaje organiza el cuerpo propiamente dicho, al igual que sucede con el esqueleto óseo en nuestro caso. El citoplasma corresponde al interior del cuerpo propiamente dicho con todos sus órganos. El núcleo es el equivalente de un cerebro. La membrana celular equivale a la piel en el cuerpo humano. Algunas de estas células individuales cuentan hasta con un equivalente de nuestras extremidades, los cilios, cuyos movimientos armonizados les permiten nadar.¹²⁶

Como puede verse, la tentación de utilizar metáforas orgánicas y corporales sigue siendo muy fuerte, no olvidemos que Hobbes comparó al Estado con un cuerpo humano con un conjunto de órganos. Incluso hoy en día, se sigue hablando de organizaciones como de algo muy

¹²⁴ Damasio (2010), *op. cit.*, p. 62

¹²⁵ *Ibidem.*

¹²⁶ *Ibidem*, p. 64.

natural en el ámbito social, sin tener en cuenta que a esa palabra le subyace la metáfora organicista recién mencionada. En el apartado siguiente volveremos sobre este tipo de sesgos metafóricos, que sin duda también existen en nuestras propuestas, dado que estamos utilizando una y otra vez la metáfora de las cavernas y las cuevas. Aun así, esta segunda metáfora tiene la ventaja de no ser antropomórfica, al menos en principio, aunque tanto las cuevas como las cavernas acaban siendo hábitats mentales o corporales de los seres humanos, y por ende se antropomorfizan. Sobre todo, esta segunda metáfora parte de estructuras topológicas muy distintas a las de los cuerpos orgánicos antropomorfizados, puesto que se ensamblan las unas en las otras sin solución de continuidad, como si fueran estructuras fractales. Como dice Damasio, «cada uno de nuestros organismos pluricelulares está ensamblado siguiendo esa misma estrategia básica (la de la célula), es decir, agregando miles de millones de células a fin de constituir tejidos, uniendo diferentes tipos de tejidos para formar órganos, y conectando y relacionando diferentes órganos para de este modo formar sistemas». ¹²⁷ ¡Estamos refiriéndonos a cavernas entretejidas, o interconectadas!

La mente es algo más complejo que un sistema perceptivo, fisiológico o motriz. Otro tanto cabe decir de la conciencia y del yo, que son sistemas emergentes a partir de los cerebros y las mentes, pero considerablemente más complejos y con diferentes espacios de capacidades. Las neuronas no inventaron las señales eléctricas, estas ya existen en organismos unicelulares, como los paramecios. ¹²⁸ Sin embargo, utilizaron esas cargas eléctricas para funciones diferentes: no solo para determinar el comportamiento de la célula, sino para influir en otras células, como sucede en el caso de las neuronas. Dicho de otra manera, las neuronas (y las mentes que surgen de ellas) son entidades relacionales, no sustanciales. Lo importante no es lo que son, sino lo que hacen, es decir, los flujos electroquímicos que transmiten a otras neuronas, y estas a otros tipos de células, como las que producen movimientos o generan sensaciones.

¹²⁷ *Ibidem*, p. 65.

¹²⁸ *Ibidem*, p. 70.

Cuando la corriente eléctrica llega a la punta de la neurona, la sinapsis, provoca la liberación de una molécula química, un transmisor, que a su vez actúa sobre la célula inmediatamente siguiente de la cadena, y cuando la célula siguiente es una fibra muscular, la consecuencia es el movimiento.¹²⁹

Las acciones corporales (y mentales) son consecuencia de las relaciones y conexiones entre unas y otras células, y en particular entre las neuronas y otros tipos de células, puesto que son las neuronas las que transmiten los impulsos para la acción. Damasio llega a afirmar que «las neuronas existen en beneficio de todas las demás células corporales».¹³⁰ Como mínimo, «las neuronas mantienen una estrecha relación con las otras células del cuerpo».¹³¹ De hecho, son de las pocas células que no se reproducen, aunque sí que pueden regenerarse (a veces) y nutrirse, gracias al riego sanguíneo. Aun estando inmóviles en la caverna cerebral, las neuronas se comunican entre sí, y también se relacionan con otro tipo de células corporales. Su función es la relación.

No vamos a proseguir con el comentario de los textos de Damasio, porque lo dicho recientemente puede bastar para hacer una nueva sugerencia «cavernaria»: las propias células conforman una caverna para sus respectivos núcleos, donde está concentrado el ADN. Desde esta perspectiva, altamente especulativa, las metáforas de la cueva y la caverna podrían prolongarse a otra escala, todavía más microscópica que las anteriormente comentadas. La membrana celular conformaría las «paredes de la caverna» y las moléculas de ADN serían las prisioneras, dedicándose a comunicarse, es decir, a codificar los mensajes electroquímicos que dan vida a las células. No vamos a dar ese paso, simplemente se trata de sugerirlo. Siempre hay una cueva más en el trasfondo de cualquier caverna que vayamos encontrando. La alegoría cavernaria no tiene fin, es indefinida, tanto

¹²⁹ *Ibidem*, p. 71.

¹³⁰ *Ibidem*.

¹³¹ *Ibidem*, p. 74.

por lo que respecta a los macrocosmos como a los microcosmos. Lo notable es que siempre hay base científica y conceptual para interpretar el mundo como un ensamblaje continuado de cavernas, y no como un conjunto de órganos y organismos relacionados entre sí como la parte y el todo.

Ni la conciencia es una parte de la mente ni la mente es una parte del cuerpo. Sus interrelaciones son más complejas que las de la parte y el todo, o, si se prefiere, más sistémicas. La metáfora de la caverna puede facilitar el análisis de dichas relaciones, mientras que la alegoría orgánica suele generar muchas confusiones conceptuales. Por ejemplo los monismos, así como los dualismos ontológicos y epistemológicos. Estamos compuestos por una pluralidad de mundos engarzados entre sí, y a veces inseparables, aun siendo discernibles, como sucede con las cuevas y las cavernas.

Eso sí, en el caso de las cavernas literarias podemos pasar página y dar por cerrado un epígrafe. Pasemos a comentar nuevas formas de caverna.

Cavernas sociales

Las cuevas genéticas

Al igual que otros animales, la especie humana aparece distribuida a lo largo del espacio y del tiempo. Su identidad es plural: en parte está en sus genes, en parte en su cerebro, pero también hay formas importantes de identidad social, como los lenguajes, las culturas y las ciudades, por mencionar únicamente tres modalidades de caverna social. En el apartado anterior examinamos la condición cavernaria del cuerpo y del cerebro, en este vamos a penetrar en varios espacios sociales para atisbar sus múltiples pliegues, recovecos y complejidades, señalando siempre sus aspectos sombríos y engañosos, no solo sus luces y ventajas, que también son ciertas.

Antes de pasar a ello diremos dos palabras sobre una modalidad específica de cueva, la genética, dentro de las cavernas naturales. Los seres vivos suelen habitar en nichos medioambientales a los que han conseguido adaptarse tras múltiples fracasos y algún éxito evolutivo, mediante el cual una nueva especie emerge y se consolida en un determinado ecosistema. Cada uno de esos nichos ecológicos funciona como una reserva natural, es decir, como una caverna, porque permi-

te la supervivencia de las diversas especies que allí habitan, aunque sea al precio de que sus correspondientes individuos mueran, se reproduzcan y, en algunos momentos, experimenten algún bienestar, e incluso placer, caso de que tengan desarrollada esa capacidad de sentir. Los animales de sangre fría, por ejemplo, pueden hibernar durante meses, a la espera de que el sol active sus funciones fisiológicas, incluida la de sentir mayor o menor calor. En un ecosistema conviven múltiples especies en un equilibrio más o menos estable, que incluye la presencia de depredadores y depredados, con los consiguientes ciclos de vida y muerte. Cada una de esas especies se reproduce siguiendo diferentes mecanismos fisiológicos, que son constitutivos para cada uno de sus individuos. Los genes transmiten las capacidades de percepción, movilidad, nutrición y reproducción de cada especie, convirtiéndose en los generadores de cada caverna específica. Un ecosistema es un complejo ensamblaje de cuevas donde cada especie autogenera su propia secuencia de subcuevas singulares, engarzadas a lo largo del tiempo por la vía de la reproducción.

Los seres humanos también procedemos de cuevas humanas previas, compuestas por nuestros antepasados. Ellos son quienes nos enseñaron a hablar y a percibir el mundo exterior, así como a desarrollar algunas de nuestras capacidades congénitas. La evolución de una especie, incluida la humana, puede ser considerada como una secuencia arborescente de cuevas que se suceden en el tiempo. El mito platónico ponía a los seres humanos en un escenario espacial. El decurso del tiempo a lo largo de los siglos vale también como ilustración de la gran caverna natural donde cohabitamos con otras especies vivas. Procedemos de una cueva materno-paterna, y nuestros antepasados también. Esa secuencia de cuevas compone una profundísima caverna, denominada «especie» cuyos orígenes se pierden en la noche de los tiempos. Cada persona, al nacer, sale de una cueva corporal, el útero materno, y tiene que adaptarse y vivir en otra modalidad de caverna, el *Lebenswelt*, en donde encuentra a los prisioneros que le han tocado en suerte como compañeros de la caverna social correspondiente. Allí vivimos nuestro ciclo de noches y días, alternando los estados de vigilia con los de sueño. Al dormir, retornamos durante unas horas a nuestra cueva cerebral, que tiene sus sombras y sus

luces íntimas. Al despertarnos, volvemos a participar en la caverna colectiva que nos ha tocado en suerte. Allí no solo hay personas, sino también paisajes (paredes de la cueva), especies, relatos y, cómo no, el juego permanente entre luces y sombras que adopta la forma de noches y días.

Hay especies con ciclos de vida cortos y largos. Hay flores de un día y sombras de una noche. Hay ecosistemas efímeros y duraderos. Cada ecosistema puede ser considerado como una caverna donde confluyen múltiples cuevas específicas, cada una de las cuales se engraza con la secuencia de cuevas temporales que conforma a cada especie. La dotación genética permite el desarrollo de determinadas capacidades a lo largo de cada ciclo vital. En el caso de los seres humanos, las capacidades de relación con el exterior aumentan si hay luz y disminuyen con la oscuridad, gracias a una estructura sensorial basada en la vista. La alegoría platónica es androcéntrica y recurre a una escenificación estrictamente visual, en lugar de imaginar otras modalidades de cavernas sensoriales. El imago-centrismo platónico concibe la luminosidad como el mundo de las ideas y la verdad, mientras que la oscuridad y las sombras son el hábitat de las sombras y el engaño. La contraposición entre luces y sombras, y por ende entre verdad y falsedad, es parte constitutiva de la metáfora platónica, que ha tenido múltiples versiones a lo largo de la historia, incluida la versión ilustrada, basada en el triunfo de las luces y el rechazo de las sombras, siguiendo la estela del Dios Bíblico. Ahora bien, si nos ponemos en el lugar de otras especies vivas, por ejemplo los topos, o los murciélagos, la oscuridad sería el Reino del Bien y la luz el Reino del Mal. Otro buen ejemplo son los fondos marinos abisales donde viven múltiples especies vivas que serían arrasadas si de golpe llegara la luz solar. En cambio, la versión temporal de la caverna que acabamos de proponer vale para los hijos de las luces, como los animales terrestres diurnos, o para las plantas, pero también para los hijos de las sombras, los cuales perciben, se mueven, se nutren, se reproducen y mueren entre tinieblas. En suma, la alegoría platónica puede ser ampliada en varias direcciones si pensamos en términos de especies vivas y no solo de seres humanos.

En el caso de los ecosistemas biofísicos, las condiciones medioambientales son variables, así como los recursos disponibles. Para sobrevivir, son precisas las variaciones y las mutaciones, cuando no las emigraciones. Las distintas especies compiten duramente entre sí por un conjunto de bienes indispensables para su supervivencia e intentan menguar los múltiples males que la naturaleza distribuye al azar. En cada cueva específica ubicada en una caverna ecosistémica los males son muchos, los bienes escasean. Para que una especie consiga sobrevivir, sus ejemplares han de diseminarse en el espacio y en el tiempo, incrementando así su probabilidad de supervivencia. Con el fin de que la especie perdure y lo haga en un lugar concreto, los individuos han de reproducirse, con todo lo que ello implica a nivel fisiológico, corporal y vital. Resultado: cada especie conforma una tribu de prisioneros cautivos en su respectivo nicho vital, donde nacen, viven y mueren, manteniendo en sus cuerpos su condición genética, mental y, en su caso, social; es decir, *su naturaleza específica*. Concebida la biosfera como una multiplicidad de cuevas específicas distribuidas, y por tanto como una gran caverna natural, las especies interactúan entre sí, es decir, cohabitan en ecosistemas determinados, beneficiándose y perjudicándose las unas a las otras. En la caverna platónica había compañerismo, en la natural hay pugnas y conflictos.

Mirada así, la biosfera aparece como una pluralidad de cuevas genéticas y corporales, siendo cada especie una de ellas, siempre en peligro de extinción. Cada caverna específica temporal está formada por poblaciones distribuidas en la biosfera, compuestas por individuos que son prisioneros de su propia naturaleza, la cual les determina a percibir, sentir y vivir el mundo de una manera específica. Los códigos genéticos conforman los muros de la prisión, puesto que definen y limitan las capacidades de cada especie, sin perjuicio de que a lo largo de la vida puedan mutar y variar. Particularmente notable resulta la existencia de especies sociales, las cuales construyen otra modalidad de caverna, la caverna social, de la que vamos a ocuparnos a continuación. Un hormiguero, una colmena o una ciudad son cavernas sociales canónicas. Cada una de ellas contiene subcavernas, cuevas y subcuevas. Lo notable es que a esas cavernas genéticas, ce-

rebrales y corporales se les superponen otras cuevas, que son artificiales, es decir, obra colectiva. En el caso de los seres humanos, son las casas, los pueblos y las ciudades, y hoy en día la cueva digital, compuesta por diversas pantallas, más o menos táctiles.

No vamos a ocuparnos de las especies en tanto cavernas biológicas. Su evolución y sus transformaciones fueron teorizadas por Lamarck, Darwin y otros muchos, bajo el título de evolución de las especies. En este epígrafe solo queremos dejar constancia de que también la biología y la genética pueden ser analizadas desde el punto de vista cavernario en el que nos hemos situado. Eso sí, teniendo en cuenta que los seres vivos estamos confrontados con cavernas de cavernas, y no con cavernas a secas. Valga recordar lo que dice Craig Venter, uno de los mayores creyentes en el determinismo genético:

Uno de los descubrimientos más profundos que he hecho a lo largo de mi investigación es que no se puede definir una vida humana ni ninguna otra vida en base únicamente al ADN. Sin entender el entorno en el que existen las células o las especies, la vida no puede ser entendida. En último término, el entorno de un organismo es tan único como su código genético.¹³²

Hay cavernas sensoriales, mentales, genéticas y medioambientales. Ninguna de ellas es la determinante. En todo caso, estamos ante determinaciones plurales, es decir, ante cavernas de cavernas. No vamos a visitar la cueva genética, según la cual cada especie es prisionera de su ADN. Existe, sin duda, pero no es la única caverna relevante. Para terminar este librito vamos a decir algo sobre las cavernas sociales y culturales, a las que hemos aludido más de una vez, pero sin adentrarnos en ellas. Empezaremos por las cavernas del lenguaje. Al fin y al cabo, Vdes. y nosotros estamos compartiendo la presente cueva de letras gracias a que los idiomas conforman cavernas lingüísticas donde habitan mentalmente miles y millones de personas. Por cierto: no piensen Vdes. que este libro tiene un autor único. Toda autoría surge de una cueva plural.

¹³² Venter, C. (2007): *A Life Decoded*, Nueva York, Penguin, p. 3.

Los ídolos de Bacon

La cueva cerebral existe y funciona como tal, pero es posible salir de ella por la vía de la acción y de la interacción con otros sujetos, y también con algunos objetos, artificiales o naturales. En este epígrafe diremos que la boca de la cueva cerebral radica en la capacidad de actuar, y más concretamente en la capacidad de actuar comunicativamente con otras personas. La intercomunicación entre cuevas abre una vía para descubrir algunos pliegues y recovecos cavernarios, e incluso para encontrar diversas vías de salida de la cueva propia. Eso sí, para entrar a continuación en una caverna diferente.

Un filósofo platónico intenta salir de la cueva sensible remontándose a las ideas. Quienes no somos platónicos también recurrimos a las palabras, pero sin pensar que expresan ideas, y mucho menos ideas eternas. Ante todo, intentamos denunciar la posible condición engañosa de las palabras, lo cual es posible, basta con compararlas con las que usan otros prisioneros que habitan mentalmente la misma lengua. A partir de ahora subrayaremos la condición social de la caverna, sin olvidar nunca su carácter ficticio: vivir en sociedad no implica vivir en algún mundo real, y mucho menos en la realidad «auténtica». Sobre todo, entenderemos la caverna social como un teatro para la acción, no para la contemplación.

Para empezar, evocaremos algunos textos de Francis Bacon en su *Novum Organum*. Él distinguió cuatro especies de ídolos en el espíritu humano: los de la tribu, los de la caverna, los del foro y los del teatro. Los de la caverna tienen su origen en la naturaleza individual de cada cual, mientras que los de la tribu provienen de la naturaleza de los seres humanos en general. Preludiando a las neurociencias actuales, Bacon afirmó que «todas las percepciones, tanto de los sentidos como del espíritu, tienen más relación con nosotros que con la naturaleza».¹³³ Y añadió a continuación: «El entendimiento humano es, con respecto a las cosas, como un espejo infiel que, recibiendo sus rayos, mezcla su propia naturaleza a la de ellos, y de esta suerte

¹³³ Bacon, F. (1979): *Novum Organum*, Barcelona, Fontanella, § 41, p. 40.

los desvía y corrompe». ¹³⁴ Aun siendo el fundador del método experimental, su empirismo no era ingenuo, porque desconfiaba de la percepción humana, que suele estar cargada de intereses y prejuicios. A finales del siglo XX, Richard Rorty ha formulado el mismo tipo de críticas. Por nuestra parte, ya hemos dicho que la percepción opera como una caverna, prefigurando lo que puede ser percibido y lo que no, así como lo que nos interesa para sobrevivir y lo que no. Los ídolos a los que Bacon llama de la caverna, en cambio, son individuales, de modo que usó la alegoría platónica en un sentido muy diferente al nuestro. Aun así, Bacon subrayó que los errores pueden provenir «de las lecturas y de aquellos a quienes uno reverencia y admira». ¹³⁵ En términos generales, consideró que «el espíritu humano es cosa en extremo variable, llena de agitaciones y casi gobernada por el azar». ¹³⁶ Por tanto, Bacon fue uno de los primeros pensadores que desconfió radicalmente del ser humano en tanto sujeto cognoscente, rememorando algunas de las críticas de los escépticos griegos. También fue uno de los primeros filósofos que, siguiendo la tradición de Sócrates, desconfió de las palabras. Por eso distinguió un tercer tipo de ídolos, los del foro:

Los hombres se comunican entre sí por el lenguaje; pero el sentido de las palabras se regula por el concepto del vulgo [...] los hombres se ven lanzados por las palabras a controversias e imaginaciones innumerables y vanas. ¹³⁷

Hay que desconfiar de las palabras y de las ideas, porque muchas de ellas nos remiten a entidades ficticias que pretenden ser reales y no lo son, de modo que conllevan engaños, o cuando menos sesgos. Las lenguas comunes valen para expresarse, comunicarse y transmitir información, pero no está claro que sean vehículos fiables de conoci-

¹³⁴ *Ibidem*.

¹³⁵ *Ibidem*.

¹³⁶ *Ibidem*, § 42, p. 41.

¹³⁷ *Ibidem*, § 43, p. 41.

miento. Tampoco lo son los sistemas filosóficos, los cuales conforman el cuarto tipo de ídolos, los del teatro: «el espíritu humano se siente inclinado a suponer en las cosas más orden y semejanza del que en ellas se encuentra; y mientras que la naturaleza está llena de excepciones y diferencias, el espíritu ve por doquier armonía, acuerdo y similitud». ¹³⁸ Habiendo visitado la caverna cerebral, podemos suponer cuál es la causa de este exceso de orden: para mantener el equilibrio corporal y mental, y por ende para sobrevivir, el cerebro ha desarrollado mecanismos específicos, en particular aquellos que intentan poner conocimiento, orden y determinación allí donde hay desconocimientos, caos e incertidumbre. Esto no lo dice Bacon, pero su argumentación se asemeja a la de Damasio, aun siendo estrictamente filosófica, no científica. Por lo que a nosotros respecta sacaremos una conclusión tajante: la idea platónica del Bien es uno de los principales ídolos del teatro filosófico.

En suma, hay que desconfiar de los instrumentos cognoscitivos de los que disponemos, trátase de las percepciones, de las ideas o de las palabras. La mente humana tiende a ver mejor lo positivo que lo negativo y el orden que el desorden. Con el fin de simular que conoce y controla el entorno exterior, lo cual aporta seguridad y confianza al cerebro, el espíritu humano proyecta orden (y órdenes) sobre el mundo, siendo así que la naturaleza es ante todo pluralidad, diferencia y, si se quiere azar. Anticipando el falsacionismo metodológico de Popper, Bacon dejó muy claro que «es principalmente en la experiencia negativa donde se encuentra el fundamento de los verdaderos principios». ¹³⁹ Dicho en nuestros propios términos: para hacer filosofía es preferible partir del dolor que del placer y del agnosticismo que del dogmatismo. No hay por qué rehuir las cavernas ni sus juegos de luces y sombras, siempre que no creamos en las apariencias que allí percibimos, sobre todo si son artísticas. Mientras vivamos el mundo como algún tipo de caverna ficticia, y quizás engañosa, permaneceremos críticos ante lo que vemos o sentimos. Deslumbrados por el amanecer cotidiano, somos demasiado propensos a dejarnos llevar

¹³⁸ *Ibidem*, § 45, p. 42.

¹³⁹ *Ibidem*, § 46, p. 43.

por lo luminoso y por lo brillante, y a creer en ello. Anticipándose a Descartes, Bacon enseñó a desconfiar de los sentidos: «los sentidos por sí mismos son muy limitados y con frecuencia nos engañan».¹⁴⁰

Sin embargo, los lenguajes son más peligrosos que los sentidos, por lo que a la capacidad de engañar y de mentir respecta. Los principales enredos del conocimiento provienen de las palabras:

Los más peligrosos de todos los ídolos son los del foro, que llegan al espíritu por su alianza con el lenguaje [...] las definiciones no pueden remediar ese mal, porque las definiciones se hacen con palabras, y las palabras engendran las palabras.¹⁴¹

Según Bacon, lo importante son los hechos, los cuales no deben ser confundidos con las percepciones de los sentidos. No basta con observar algo para que se convierta en un hecho científico. Para que eso suceda, se requieren muchas observaciones, experimentos y mediciones que son realizadas por otros científicos, no por el descubridor del nuevo hecho. Hay que distinguir claramente entre los hechos y sus percepciones, y también entre los hechos y sus formulaciones en una lengua concreta. Muchas palabras aluden a cosas que no existen, por ello deben ser analizadas y criticadas antes de ser usadas. En el fondo, para zafarse de los ídolos del foro y conseguir *desengañarse de las palabras*, Bacon recomendó construir un instrumento para conocer, y no solo para comunicarse, al que siglos después se le ha denominado *lenguaje científico*. Siguiendo su estela, Galileo afirmó que el mundo está escrito en lenguaje matemático. En lugar de mirar a simple vista, de fiarse del sentido común y de pensar que, como vemos a diario, la Tierra está inmóvil y el Sol gira diariamente en torno a ella, Galileo formuló un hecho científico (la Tierra gira en torno al Sol) frente la observación sensorial que es común a muchísimos seres humanos: el Sol se mueve diariamente a lo largo del firmamento, desde el orto hasta el ocaso. La emergencia de la ciencia moderna ha sido un intento (exitoso) de salir de la caverna de los lenguajes

¹⁴⁰ *Ibidem*, § 50, p. 45.

¹⁴¹ *Ibidem*, § 59, pp. 48-49.

naturales, los cuales proyectan más sombras que luces, por lo que al conocimiento de la naturaleza respecta. Para investigar la naturaleza hay que recurrir a las matemáticas y a los experimentos, es decir, a los lenguajes científicos (que son varios, no uno solo). Ahora bien, haber salido de la caverna de los lenguajes naturales, como han hecho los científicos, no les ha conducido a ningún mundo ideal, sino a otras cavernas más complejas, que han tenido que investigar: el origen del universo, la evolución de las especies, el inconsciente en las mentes humanas, las paradojas en teorías de conjuntos, los agujeros negros, la incertidumbre cuántica, y, cómo no, las múltiples cavernas biológicas, que siempre están interrelacionadas, procedan del genoma o del proteoma, sean de la especie humana o de otras especies. La investigación científica ha ido de caverna en caverna a lo largo de la historia y, si en el apartado precedente pensábamos que la caverna mental era la más importante, ahora diremos que la caverna que nos determina «de verdad» es la lingüística, y dentro de dos apartados pasaremos a explorar, aunque sea muy brevemente, otras cavernas sociales, que han predominado y siguen predominando; es decir, que han tenido cautivos y siguen cautivando a los seres humanos. Las cavernas sociales y culturales han proliferado en la especie humana: las ha habido religiosas, ideológicas, políticas, morales, estéticas, jurídicas y, cómo no, también ha habido y hay cavernas económicas. El dinero conforma las paredes de una de ellas, el capital ha generado otra, hoy en día dominante en muchos países. Visitémoslas, aunque sea fugazmente.

Las cavernas lingüísticas

La cueva cerebral existe y funciona como tal, pero es posible salir de ella por la vía de la acción y de la interacción con otros sujetos. En este epígrafe diremos que la boca de la caverna cerebral radica en la capacidad de actuar en el mundo, contrastando los fantasmas propios con el mundo exterior y con los microcosmos o cavernas ajenas. El primer paso para salir de la cueva consiste en actuar comunicativamente con otras personas. Conversando con otros y, sobre todo, haciendo cosas conjuntamente, las respectivas cavernas se interrela-

cionan y devienen comparables, aun siendo singulares e irreducibles entre sí. La comparación e interrelación entre las cuevas personales respectivas abre una vía para descubrir pliegues y recovecos cavernarios, así como para encontrar algunas vías de salida, o al menos imaginarlas. El recurso básico es la analogía, o si se quiere la metáfora: ponerse en el lugar del otro (la *place d'autrui*, que decía Leibniz) y descubrir que mi relación con el mundo es comparable a la que otros tienen con él, aun siendo diferentes e irreducibles a mí.

El filósofo platónico intenta salir de su propia cueva accediendo a las ideas atemporales, es decir, intentado remontarse hacia la divinidad. Los no platónicos recurrimos a las palabras, a los números, a las analogías, a las proporciones y a las metáforas, pero sin creer en la realidad de las ideas ni en los signos que las expresan, aunque los usemos. Siguiendo a Bacon, hay que denunciar la posible condición engañosa de las palabras y las ideas, la cual se suele poner de manifiesto cuando la cueva propia es comparada con otras cuevas ajenas. A partir de ahora subrayaremos la condición relacional de las cavernas, así como sus componentes sociales, sin olvidar nunca el carácter fenoménico y ficticio del mundo, considerado «en sí mismo». Sobre todo, entenderemos las cavernas sociales como escenarios para la comunicación y la acción, en lugar de verlas como un espacio para la contemplación de pretendidas esencias eternas. Dicho de otra manera: las cavernas lingüísticas conforman escenarios teatrales donde se puede dialogar y reflexionar críticamente sobre las ideas, relacionándose para ello con otros compañeros de prisión. Aunque nunca se logre, se puede pensar en la fuga y recorrer las líneas de fuga de las que habló Deleuze. Dichas líneas no existen a priori, se crean al actuar.

Cada idioma genera una cavidad social específica, donde miles o millones de personas se constituyen como sujetos y aprenden a estar en el mundo, es decir a vivir en la cueva de las palabras que hablan del mundo. Además, surgen múltiples subcavernas, algunas de las cuales merecen atención específica. Retomando lo dicho sobre la caverna digital, comentaremos en primer lugar la *caverna publicitaria*, cuya incidencia social crece y crece sin parar en las últimas décadas, hasta el punto de generar una especie de supercaverna que interconecta y prende en sus seductoras añagazas a múl-

tiples cerebros, orientando y determinando sus preferencias y sus deseos. Posteriormente nos ocuparemos de las *cavernas políticas*, que hoy en día se han reducido prácticamente a un subespacio de la caverna publicitaria. Para terminar, nos adentraremos un instante en el baúl de los tesoros imaginarios, es decir, en la caverna financiera. Es la más típica de nuestra época y posiblemente la más poderosa. Los bienes (y males) económicos y los flujos de dinero suelen ser considerados como la realidad por antonomasia, a juicio de la gran mayoría de tecnocavernícolas. Hay teóricos, incluso, que afirman que maximizar la función de utilidad (beneficios económicos) es la regla básica para cualquier consumidor o agente racional. Dicho de otra manera: si alguien encuentra dinero en su propia cueva, los ojos le harán chiribitas. Hay quienes viven felices contando sus monedas y de ninguna manera quieren salir de esas cavernas cuyas paredes están forradas de dinero. Los billetes de banco (dólares, euros, libras, etc.) aportan las pinturas de las cavernas financieras contemporáneas.

La caverna publicitaria

Los mercados conforman un espacio social típico en casi todas las ciudades, incluidas las ciudades de los muertos. Hay cementerios donde el metro cuadrado vale más que en la ciudad de los vivos. Históricamente, los mercados fueron recintos específicos en las villas y en las urbes, pero había otros lugares relevantes (castillos, iglesias, estadios, incluso casas). Hoy en día, todos los espacios urbanos, salvo algún recinto *underground*, están subordinados a los mercados. Su valor lo define el precio del metro cuadrado.

Antiguamente, para ir a los mercados había que desplazarse, fuese para comprar, para vender o simplemente para curiosear y entretenerse. La emergencia del mundo digital, que ha sido posible gracias al desarrollo y consolidación del sistema tecnológico TIC, ha transformado radicalmente la estructura de los mercados, puesto que los ha introducido en nuestras casas y en último término en nuestros cerebros, gracias a la publicidad. No solo hay una economía de mercado sino que nuestras mentes y nuestros cerebros están de manera casi

continúa atentas a los mercados. Casi todas las pantallas, públicas o privadas, son escaparates publicitarios, sin perjuicio de que tengan otras funciones. Una de las grandes empresas tecnocientíficas de nuestra época, Google, distribuye gratuitamente productos tecnológicos costosos y sofisticados porque ha conseguido seducir a tantos usuarios con su buscador y demás complementos que su principal modelo de negocio está basado en los anuncios. Otro tanto cabe decir de YouTube y de varias redes sociales de amplísima difusión. No citaré las firmas para no hacer más publicidad de la que ya estoy haciendo.

Hasta los medios de televisión tradicionales (prensa, radio, televisión) han tenido que adaptarse al formato digital, sea con la fórmula de la suscripción, sea mediante el modelo publicitario, sea conforme a modelos mixtos. En cualquier caso, entrar en la caverna digital implica pagar un peaje publicitario, que puede ser más o menos explícito. Las tecnologías publicitarias se han sofisticado mucho en los últimos años: uno puede estar ante una pantalla sin apercibirse de que está recibiendo continuamente mensajes publicitarios, sea mediante publicidad estática, dinámica o subliminal. Dicho tajantemente: en nuestra época, las paredes de la caverna de Platón están llenas de publicidad y los hombrecillos que las proyectan sobre nosotros son los diversos agentes y empresas publicitarias, tanto privadas como públicas.¹⁴² La regla fundamental es simple: quien quiera existir, ha de publicitarse. *Marketish or perish*. Casi todos los oficios y profesiones de la anterior época industrial han sucumbido al imperativo publicitario, integrándose así en la economía informacional. En primera instancia, el mercado está conformado por pantallas interconectadas, a través de las cuales los anunciantes emiten continuamente mensajes publicitarios. Esta hipótesis se aplica también a buena parte de los movimientos sociales contestatarios, que están igualmente sometidos al imperio de publicitar sus ideas y sus acciones.

¹⁴² Valga España como ejemplo. Hace pocos años han empezado a proliferar mensajes publicitarios firmados por el «Gobierno de España» en la prensa, la radio, la televisión y en los nuevos medios. La comunicación y la publicidad son acciones fundamentales en la gobernanza actual.

¿Cómo liberarse de esa caverna, denominada global? Apagando los aparatos electrónicos que nos conectan a ella, no hay otro modo. ¡Huelga general de medios, antiguos y nuevos, aunque solo sea durante un día, o durante una hora! No todos los seres humanos están en ella, pero la mayoría sí, al menos en los países donde las sociedades de la información se han desarrollado ampliamente y han calado en la población. La caverna publicitaria remeda muy bien la alegoría platónica, debido a que los expertos en ella no solo muestran cosas y objetos deseables, sino también imágenes de personas, incluidas bellezas femeninas y masculinas, llamadas modelos, como si de entidades eidéticas se tratara. En este caso, los titiriteros de Platón son los diseñadores publicitarios, los cuales no solo pretenden convencer, sino ante todo seducir, tocando las componentes emocionales y pasionales de las personas. Para ello, recurren a técnicas psicológicas sofisticadas, que superan los umbrales de conciencia de los clientes potenciales e inciden directamente sobre mecanismos cerebrales inconscientes, que funcionan a nivel subliminal, automáticamente. La caverna publicitaria se conecta así a las cuevas mentales, directamente, apelando a las emociones y los sentimientos, que devienen los nuevos ídolos de la caverna. También se apela a los ídolos del teatro, a los del foro, a los de la tribu y, dicho brutalmente, a cualquier tipo de engaño que pueda ser eficaz a la hora de vender. La caverna digital es un gran mercado publicitario, un auténtico zoco electrónico que canaliza la oferta y la demanda de muchísimos productos, y progresivamente también de servicios. Particularmente importante es el subsector del entretenimiento, sobre todo en televisión (*reality shows*), pero también en Internet (videojuegos, películas, chistes, *tuits*, pornografía, etc.). Casi todos los productos electrónicos que se difunden en la sociedad-red llevan una impronta publicitaria. Por eso hay que hablar de la *economía del marketing*, además de la economía de mercado. O, si se prefiere, de la *Advertising Age*, como se titula una revista norteamericana que se creó en Chicago en 1930 y que continúa publicándose. La producción publicitaria de las mercancías se ha convertido en un componente estructural de las economías de consumo, en la medida en que la producción industrial se ha desubicado a otros países, aumentando el sector servicios y las importa-

ciones, pero reduciéndose el sector productivo. Para conseguir que la gente consume es imprescindible la publicidad, de modo que la competencia entre las empresas es, ante todo, publicitaria, con porcentajes enormes de inversión anual en publicidad en el caso de las grandes empresas. Estar en el mercado requiere tener productos para vender, aunque se hayan producido en otros países; pero la publicidad y la comercialización son imprescindibles, convirtiéndose en áreas empresariales fundamentales en los países desarrollados.

La caverna política

Otro tanto sucede en el ámbito político, donde la publicidad y las estrategias de comunicación han pasado a conformar casi toda la actividad política de los partidos, así como la acción de gobierno y de oposición. Tanto lo que se pretende hacer como lo que se hace ha de ser comunicado a la población, con el fin de ganarse el favor y el apoyo de la mayoría. La eficacia en la comunicación deviene una de las principales artes políticas, por eso se admira a aquellos que son *buenos comunicadores*, es decir, que saben transmitir su mensaje al electorado. Como resultado, la política se convierte en un espectáculo, en una escenificación mediática, y el control de dichos escenarios mediáticos pasa a ser un objetivo indispensable para lograr el fin último de la actividad política, que no es sino la conquista del Poder. Ciertamente es que, en principio, el poder no es más que un medio, puesto que permite llevar adelante las iniciativas, acciones y programas que cada partido preconiza; pero la necesidad de comunicar lo que uno hace resulta tan perentoria como el hacer mismo, al menos en los países donde se practica la tecnopolítica, que está fuertemente influida por los medios de comunicación.

El ejemplo canónico son las contiendas electorales, que requieren grandes inversiones económicas para poder *competir por el poder*. Antes que nada, un candidato a Presidente de un Gobierno hace publicidad de sí mismo, de su partido, de sus siglas y de sus lemas, que han sido cuidadosamente elaborados por los correspondientes expertos en *marketing* electoral del partido. Cuando los partidos políticos se presentan a unas elecciones, ante todo hay mensajes publicitarios

que compiten entre sí. Salvo en momentos excepcionales, por ejemplo de crisis, las contiendas electorales del siglo XXI no son combates entre ideas y programas, sino competiciones entre empresas tecnopolíticas que proponen diferentes mercancías al electorado, así como personas que puedan suscitar apoyo y confianza. Las imágenes de los líderes y sus familias, junto con los mensajes publicitarios de cada partido, conforman la proyección que los titiriteros de la política lanzan al electorado, que está preso por su derecho a votar, hasta el punto de dejar de ser ciudadano para convertirse en elector, es decir, en cliente (o al menos simpatizante) de uno u otro partido político. La selección de los respectivos candidatos se hace en función de estudios previos de mercado, es decir, de encuestas demoscópicas de aceptación o rechazo. La demoscopia es uno de los procedimientos para explorar la caverna política, pulsando las actitudes y preferencias del electorado. Los mercados mediáticos han devorado a la política tradicional al convertir a los políticos en mercancías de diseño que compiten en la caverna publicitaria. Cada cual ha de atenerse a su rol, que ha sido prefijado en gran medida por los diseñadores de campaña, aunque a veces dejen un ápice a la improvisación, sobre todo en el caso de políticos experimentados. Como en la caverna de Platón, lo importante es la imagen que cada cual ofrece a sus posibles votantes, que suelen ser prisioneros de las siglas a las que votan. Esa imagen ha sido cuidadosamente construida por expertos en *marketing* político, al igual que los lemas, los iconos y las consignas de cada partido. Los candidatos deben seguir el guión preestablecido para la campaña, ateniéndose estrictamente a la imagen diseñada para ellos; por eso se convierten, salvo raras excepciones, en sombras proyectadas por los titiriteros de la caverna política. Otro tanto cabe decir de los discursos: cada político dispone de un «argumentario» elaborado previamente y tiene quien le escriba sus discursos. Un buen político ha de limitarse a ser eco fiel de esos discursos, ateniéndose al pie de la letra a los mensajes y titulares a lanzar y, en todo caso, leyendo bien y gestualizando bien, como si creyera en lo que dice. De esta manera, la tecnopolítica se convierte en una representación teatral, donde las acciones de cada partido son altamente previsibles. La espontaneidad y la creatividad de los líderes suelen ser consideradas

peligrosas por los aparatos de los partidos, que son el equivalente a los hombrecillos que proyectaban objetos y personas de todo tipo en la caverna platónica. Hoy en día hay tecnopolíticos, es decir, constructores tecnológicos de lo que hay que hacer y decir, así como de lo que hay que ver. El *marketing* político tiene una importancia estratégica e, incluso, puede ser considerado como la acción política por excelencia. *Comunicar es gobernar*.

Desde esta perspectiva, la democracia se caracteriza por la existencia de una *caverna partida*, donde unos prisioneros se identifican con los gestos, discursos y promesas de unos partidos, y otros con las ideas y programas de los partidos rivales. La boca de la caverna es el lugar del poder y distintas organizaciones intentan llegar e instalarse allí, compitiendo ferozmente entre sí. La idea platónica del Bien ha sido reemplazada por la del Poder, cuya posesión pretendidamente aseguraría el control y dominio de toda la caverna y, en su caso, la posibilidad de liberarse de la prisión y acceder a un «mundo nuevo», o al menos a un «mundo mejor». La pugna por el Poder está regulada mediante leyes y procedimientos que regulan la competición entre los diversos partidos, aunque también hay quienes impugnan o sesgan las reglas de juego. Todo vale por lograr el Poder, que es entendido como el Bien Político Máximo. Sin embargo, lo normal es que el poder se parcele y que unos partidos manden en unos territorios o sectores, y otros en otros. Pero el objetivo de todos ellos siempre es el mismo, tanto en lo pequeño como en lo grande: conseguir el Poder. Hay otras ideas y valores a tener en cuenta (libertad, igualdad, solidaridad, justicia y progreso, por ejemplo), pero solo pueden ser realizadas si el partido propio llega al Poder y lo ejerce durante el mayor tiempo posible. Al final de la contienda democrática se recuentan los votos y aquel que cuenta con el apoyo de más prisioneros pasa a ejercer el poder durante un tiempo prefijado: una legislatura, un mandato. Resulta entonces que el Poder deja de ser la idea platónica máxima y se convierte en poder, es decir, en una capacidad limitada de acción que nunca implica la liberación de la caverna, aunque sí puede acarrear algunas transformaciones en ella. Lo importante es que también a lo largo de la acción de gobierno la necesidad de comunicar y publicitar lo que se hace sigue siendo perentoria. Los partidos po-

líticos dependen estrictamente de los medios de comunicación para conseguir el poder, pero también para ejercerlo. La caverna política está profundamente mediatizada por la caverna mediática, de modo que esta última se convierte en el escenario de la acción política, y por tanto en la pantalla donde se proyectan los gobernantes y sus acciones de gobierno. Y lo mismo cabe decir de parlamentarios y jueces. La caverna política también está partida en base al principio de la división de poderes, pero la dependencia respecto de los medios de comunicación afecta profundamente a los tres poderes democráticos, no solo al ejecutivo.

El político siempre ha de estar pendiente de lo que ocurra en los medios de comunicación y en la opinión pública, los cuales componen la pantalla sobre la cual se proyectan las acciones políticas que gobernantes y oposición llevan a cabo. Los partidos políticos actuales necesitan tener *políticas de comunicación*, es decir, estrategias para emitir mensajes en la parte de la cueva que cada cual controla, y en su caso en el conjunto de la caverna. Casi todos los medios de comunicación se han decantado previamente por unos u otros partidos, de modo que la propia pantalla de proyección está partida, no solo la caverna. Esto sucede desde un punto de vista partidario, pero también desde una perspectiva territorial. La alegoría platónica tuvo como referente a la humanidad, o al menos así ha sido interpretada. En cambio, cada caverna política ha sido construida (y constituida) para un determinado Estado o Nación, conforme al principio de partición territorial que divide a los seres humanos según sus países y nacionalidades. Vista la actividad política en su conjunto, está compartimentada varias veces: por Estados, por Poderes del Estado, por Administraciones, por Territorios, por edades (no todos tienen derecho a voto) y, en algunos sitios, también hay partición por criterios de género, religión o clase social. Eso sí, el discurso ideológico predominante suele ser el de la Unidad de la Caverna. Puesto que hablar de Partidos Unidos sería una contradicción *in terminis*, se lanzan consignas sobre el Pueblo Unido y sobre la Patria Una, mayormente para oponerse a la Patria vecina o para subyugar a otras patrias más pequeñas o menos poderosas. Cuando hay que pactar entre partidos, el criterio básico es claro: repartir los recursos, las competencias, las

prebendas. Eso sí, en nombre de algunas grandes Ideas que son enfáticamente publicitadas.

Podríamos prolongar esta línea de argumentación, pero lo dicho hasta ahora basta como sucinta descripción de la caverna política, que tantos conflictos y muertos ha causado a lo largo de la historia. La pugna política es una contienda entre varias tribus cavernarias, cada una de las cuales habita en su subcaverna correspondiente, donde también se establece una lucha feroz por el Poder. Y así sucesivamente, caverna tras caverna, hasta llegar a la caverna mental de cada cual. La condición cavernaria vale para unas y otras tendencias políticas, en la medida en que están fundadas en creencias irreductibles entre sí y con fuerte componente emocional.

Para salir de la caverna política la vía más adecuada no es la búsqueda del Poder, sino el exilio, sea interior o exterior. La cárcel y la muerte son las otras dos salidas habituales. Siendo el autoexilio una actitud aconsejable, tiene el inconveniente de que, cuando se practica por traslado a otro país, suele conducir a una nueva caverna política, a cuyas paredes, reglas y partidos hay que adaptarse. En el fondo, las cavernas políticas no son sino una modalidad de caverna social, que surgen por la condición social del ser humano y por su necesidad de comunicarse con los demás. Los idiomas conforman simas muy profundas, pero las Constituciones, Estados y ciudades aportan formas específicas de caverna social, más pequeñas, pero más determinantes. Algunas resultan relativamente llevaderas, pero siempre desde el supuesto de la existencia escindida, que es constitutiva de los seres humanos en la medida en que tienen lenguaje, como Freud señaló hace más de un siglo.

Las cuevas financieras

Galileo afirmó que la naturaleza está escrita en lenguaje matemático y que los números y las figuras constituyen el alfabeto para conocerla. Combinando esa tesis galileana con la metáfora de Platón, podríamos pensar que la vía para evitar las añagazas de la caverna radica en la ciencia, y más concretamente en el lenguaje matemático. Los ídolos baconianos de la tribu residen en los lenguajes naturales, mientras

que las matemáticas aportan conocimiento fiable, exacto y comprobable. Desde el Renacimiento, muchos científicos han confiado en las matemáticas como medio para luchar contra las diversas cavernas que dominaron a las sociedades medievales europeas.

El gran ejemplo del engaño de nuestros sentidos es el movimiento de la Tierra en torno al Sol. Nuestra percepción nos dice que, salvo cuando se produce un terremoto, lo cual es muy raro, la Tierra está inmóvil. En cambio, vemos moverse al Sol por el firmamento un día sí y otro también. Pues bien, contrariamente a las apariencias sensibles, es la Tierra la que se mueve en torno al Sol, y eso puede demostrarse matemáticamente: *Eppur si muove!* El lenguaje matemático permite distinguir lo sensible de lo inteligible y, por tanto, constituye la vía para salir de la caverna. Buena parte de la ciencia moderna, así como la Ilustración, surgió de la tentativa de escapar de la caverna de los engaños siguiendo el hilo de los números, de las figuras geométricas y de las ecuaciones. Los resultados fueron significativos. La matematización de la física y la teoría newtoniana de la gravitación universal muestran que es posible salir de las cavernas conceptuales, por muy arraigadas que estén. Las fórmulas matemáticas permiten explicar fenómenos aparentemente diversos en base a las mismas leyes, por ejemplo los movimientos de los planetas y los satélites dentro del sistema solar, la caída de los graves, las mareas y otros fenómenos naturales. Sin embargo, la cosmología del siglo XX ha mostrado que esas teorizaciones, aun siendo útiles y verosímiles, solo nos habían llevado a descubrir otra caverna, la solar, detrás de la cual hay otros muchos sistemas y galaxias en el Universo, muy alejadas del planeta Tierra, que componen otros tantos mundos posibles, haya vida en ellos o no. Valgan los agujeros negros como nueva encarnación de la alegoría platónica, en la medida en que no solo devoran la materia, sino también la energía, sin que nada pueda acercarse a su boca sin desaparecer en el torbellino. La ciencia moderna nos sacó de la cueva bíblica, pero nos ha conducido al descubrimiento de otras cavernas, y ello tanto a nivel macro como a nivel micro, o mejor, nano. Las nanotecnologías de finales del siglo XX han posibilitado el descubrimiento de nuevas cavernas naturales, que han sido detectadas a escala nanométrica y que hasta entonces habían permanecido desconocidas.

Las matemáticas pueden servir para salir de algunas cavernas, pero ante todo permiten descubrir otras nuevas, incluyendo algunas tan bellas como el fractal de Mandelbrot.

Hoy en día conviene parafrasear la frase de Galileo y decir que también las relaciones sociales han de ser interpretadas en términos matemáticos, y más concretamente mediante simulaciones informáticas. Si algo caracteriza a nuestra contemporaneidad es la omnipresencia de números, algoritmos y programas de *software* que permiten designar, representar y simular todo tipo de objetos, relaciones y procesos, tanto naturales como sociales. Valgan como ejemplo los números propios que identifican a cada persona y que proliferan en el mundo digital, contraseñas incluidas, la secuenciación del código genético, las diversas distribuciones estadísticas y los sistemas de indicadores, que son imprescindibles en ciencias sociales. Estos son algunos de los fuegos artificiales de la caverna numérica, la cual tiene múltiples recovecos y oquedades. Desde algunas de esas cuevas, como ya insinuamos en el caso del ADN, se proyectan cifras, programas y órdenes a nuestras mentes, las cuales están sometidas a los flujos de información y a los diversos códigos inherentes a nuestros cuerpos. Las cavernas matematizables se engarzan con otro tipo de cuevas y las determinan. Las tecnociencias formales han inventado nuevos sistemas de signos que permiten «leer», es decir, representar e interpretar diversos procesos naturales que tienen lugar en nuestro cuerpo y en nuestras células, y previsiblemente también en nuestras neuronas. No nos referimos ya al lenguaje matemático de la época de Galileo, sino a los distintos lenguajes informáticos que se han desarrollado en el siglo XX, posibilitando la emergencia de la Gran Caverna Virtual, o Tercer Entorno, entre otras cosas.

Somos prisioneros de dichos códigos internos, los cuales nos constituyen. Además, los seres humanos han sido apresados por otro sistema de signos de origen aritmético, a saber: los números que permiten representar los procesos económicos y, en particular, contar el dinero que cada cual tiene. La cueva (escondite, baúl) de los tesoros es otra de las grandes encarnaciones de la caverna platónica. No está dominada por la idea del Bien sino por la del Dinero y, en términos más abstractos, por la idea del Capital. La llamaremos Cueva Capital,

o cueva del capitalismo, que hoy en día ha pasado a ser capitalismo informacional.

Los economistas clásicos padecieron algo la influencia platónica, puesto que teorizaron sobre la riqueza (Adam Smith) y sobre los bienes económicos, en lugar de interesarse por la pobreza, como recientemente ha hecho Amartya Sen. La noción misma de bien económico trasluce la raigambre platónica y sesgada de buena parte de la teoría económica, sobre todo por no haber una teoría sobre los males económicos, los cuales son muchos, y muy variados. El supuesto de que la riqueza es el bien y la pobreza el mal económico resulta altamente discutible, pero ha impregnado la historia de la economía. Como esos bienes económicos, además de ser bienes (pretendidos bienes), tienen precio en el mercado, es posible cuantificarlos. En consecuencia, ha sido posible aritmetizar la idea platónica del Bien, es decir medirla, aunque solo sea desde una perspectiva económica. La creencia de que los bienes económicos son medibles y de que la unidad de medida es el dinero está ampliamente difundida entre los prisioneros de la Caverna Capital, hasta el punto de que muchos creemos conocer el valor de nuestro patrimonio o el estado de nuestra cuenta corriente. Una persona consultando en el cajero automático una y otra vez el estado de sus cuentas, y por ende de su haber y de su debe, ejemplifica perfectamente la dimensión económica de la caverna virtual, la cual está dominada por la Caverna Capital, aunque muchos no sean conscientes de ello. El mundo del dinero electrónico (red Swift, cajeros bancarios, tarjetas de créditos, transferencias electrónicas, etc.) tiene tanta o mayor importancia que Internet en el proceso de globalización, a pesar de que los prisioneros digitales solo ven y hablan de Internet, como si estuviesen en la cueva de Montesinos, también llamada de las Maravillas. Sancho Panza contaba cuidadosamente las monedas que había en su bolsa, tenía clara la noción de Bien que a él le interesaba y por eso quería ser Gobernador, para administrar las riquezas de un Reino, aunque fuese tan pequeño como una ínsula, irónicamente bautizada por Cervantes como Barataria. Don Quijote fue presa de la caverna del amor platónico, de la cual Sancho estaba completamente liberado. Sin embargo, el escudero siempre estuvo cautivo de la caverna del Dinero, entre otras cuevas que él frecuenta-

ba y que no tenían que ver con Dulcinea, sino con la holganza, la comida y el placer. Si leyéramos la obra de Cervantes desde la perspectiva de dos cavernas andantes, muy distintas entre sí pero engarzadas, dispondríamos de una buena imagen de lo que estamos intentando sugerir en este libro: diálogos y aventuras de caverna en caverna.

Mas retornemos a nuestras pequeñas cuevas electrónicas, por ejemplo a nuestras tarjetas de crédito y débito, o simplemente a nuestras cuentas bancarias, accedamos a ellas por Internet o no. La mayoría de los seres humanos creemos firmemente en la realidad del dinero, en particular la de nuestro dinero. Dicho de otra manera: las paredes de nuestra cueva personal están tapizadas de dinero, sea este real o imaginario (deseo de tener más). Así son las cuevas del pequeño Capital. En cuanto a la gran caverna financiera, su paradigma es el *broker* que invierte grandes cantidades de dinero ajeno en los primeros minutos de una sesión en las Bolsas interconectadas, y ello en función de una serie de indicadores que determinan su conducta como representante de fondos de inversión. El pequeño ahorrador vive mentalmente en la pequeña cueva de sus miserias, el *broker* juega en el casino global y es capaz de enviar a miles de personas a la pobreza por efecto de sus acciones especulativas, que incrementan los bienes (el capital) de unos pocos.

Hemos puesto dos ejemplos sencillos del actual capitalismo financiero. Funciona en base a las luces y sombras (ganancias y pérdidas cuantificadas) que aportan los diversos indicadores económicos. Por las Bolsas interconectadas solo fluyen bits, es decir ceros y unos, pero dichos bits representan millones de dólares y de euros. Por nuestras cuentas corrientes también fluye el dinero, que es como la energía de nuestra cueva económica (su *dinamis*, su fuego), aunque su destino consista frecuentemente en ser devorado por los agujeros negros financieros que generan los especuladores. Lo importante es que los flujos de dinero se miden matemáticamente, tanto en lo pequeño como en lo grande, tanto en las ganancias como en las pérdidas. Aparte de su estado físico y mental, cada cual tiene su propio *estado de cuentas*, es decir, sus bienes económicos en el tercer entorno, los cuales conforman su cueva financiera propia. En conjunto, todas esas cuevas conforman la caverna económica, cuyas paredes,

suelos y techos están recubiertos por números que van cambiando de valor, para beneficio de unos y perjuicio de otros. La caverna financiera no es una gran cueva única, como la de Platón, sino que está compuesta por una multiplicidad de cuevas distribuidas, cada una de las cuales contiene tesoros singulares, todos ellos medibles en dinero. La topología de la cueva financiera es parecida a la de Internet, aparentemente, pero no hay que confundirlas a las dos, por mucho que estén interrelacionadas y, por así decirlo, caminen de la mano, como Don Quijote y Sancho Panza. La caverna financiera está fuertemente jerarquizada y centralizada, sin perjuicio de ser una caverna distribuida. Obvio es decir que sus convulsiones internas (crisis), cuando las hay, generan daños irremediables en múltiples cuevas individuales y colectivas. Respecto al modo de escapar de la Caverna Capital, una vez interiorizada, a nadie se le ha ocurrido el procedimiento, que nosotros sepamos.

Eso sí, la caverna cerebral puede sentirse libre, e incluso feliz, aun estando en plena ruina económica. Es una vía de escape individual. El problema consiste en liberarnos colectivamente de la cueva financiera, aun sabiendo que eso implicará pasar a otra caverna, quizá peor.

Epílogo

Este libro está escrito desde varias cuevas, su autoría es plural. El panorama cavernario esbozado ha sido diverso, e incluso abigarrado. Ahora deja su matriz, es parido y pasa a la caverna social. Su contenido es simple: se trata de un comentario a dos frases de Deleuze sobre Leibniz: el mundo es «infinitamente cavernoso» porque «siempre hay un pliegue en el pliegue, como también hay una caverna en la caverna». Deleuze tiene razón, empíricamente hablando. Sin embargo, aquí hablamos de una pluralidad de cavernas, no de una multiplicidad, ni mucho menos de una infinitud. No es lo mismo.

Queda por ver cómo se relaciona la pluralidad de cavernas entre sí. Valga el ejemplo de Vdes. y nosotras, las mónadas autoras. No sabemos si tendremos suerte con Vdes., sea buena o mala. Ni siquiera sabemos quiénes son Vdes., ni si Vdes. son.

Siendo una caverna de letras, va a ser distribuida, parte en formato impreso, parte en formato electrónico. ¿Cómo? Dependerá de la editorial. Nuestro agradecimiento a sus directores, José Lázaro y Vinyet Castro-Gil, por la confianza, el cariño y el apoyo a esta proliferación de letras.

Por parte de la autoría, nos gustaría que este libro fuera de boca en boca y por ende de caverna en caverna.

JE, Donostia, 3 de mayo de 2013.

