

Cavernas virtuales y cavernas reales

Javier Echeverría

Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC)
Instituto de Filosofía

Resumen

La caverna platónica real es la naturaleza y está compuesta por una sucesión de microcuevas engarzadas en el espacio y en el tiempo, nuestros respectivos *Lebenswelten*. El lugar del filósofo es la boca de la caverna, es decir, el lugar donde se proyectan los objetos artificiales cuyas sombras son el *Lebenswelt*. El teatro, el cine, la televisión y actualmente Internet son buenas representaciones de las diversas cuevas virtuales que los humanos construimos dentro de la caverna real para representar nuestra situación en el mundo. Las sombras de la caverna platónica sólo eran visuales. Si pensamos en una caverna audiovisual, también lo que decimos y escribimos sería una ficción, un eco de palabras que otros proyectan sobre nosotros. Los recientes avances tecnológicos en digitalización de los sentidos (tacto electrónico, narices electrónicas, lengua electrónica) abren la posibilidad de construir cavernas pentasensoriales. En términos leibnicianos, éstas serían las mejores cavernas posibles.

Palabras clave: filosofía de la tecnología, tecnologías de la información y la comunicación, mundo virtual.

Abstract. *Virtual caves and real caves*

La caverna platónica real es la naturaleza y está compuesta por una sucesión de microcuevas engarzadas en el espacio y en el tiempo, nuestros respectivos *Lebenswelten*. El lugar del filósofo es la boca de la caverna, es decir, el lugar donde se proyectan los objetos artificiales cuyas sombras son el *Lebenswelt*. El teatro, el cine, la televisión y actualmente Internet son buenas representaciones de las diversas cuevas virtuales que los humanos construimos dentro de la caverna real para representar nuestra situación en el mundo.

Key words: plato's cave,

El lugar del filósofo: la boca de la caverna

Según Platón, los seres humanos vivimos en una morada-prisión, iluminada desde lo alto por la luz del sol. Entre el fuego divino y la caverna hay una senda ascendente que conduce a la boca de la caverna: llamémosla “el camino del filósofo”. Al final de esa senda hay “un

tabique, construido de lado a lado, como el biombo que los titiriteros levantan delante del público para mostrar, por encima del biombo, los muñecos”(Platón, República, 514b) . Los prisioneros no vemos más que las sombras que el fuego proyecta sobre la parte de la caverna que tenemos frente a nosotros. Consideramos reales las “sombras de los objetos artificiales transportados” (Ibid., 515c) por esos titiriteros del conocimiento. Por la boca de la cueva “pasan sombras que llevan todo tipo de utensilios y figurillas de hombres y otros animales, hechos en piedra y madera y de diversas clases; y entre los que pasan unos hablan y otros callan” (Ibid., 514c). Platón no dice quiénes transportan esos utensilios y figurillas, propondré la hipótesis de que son nuestros antecesores. Al educarnos y enseñarnos a hablar troquelan nuestra mente y nos enseñan a poner nombre a las sombras. Nosotros hacemos lo mismo con nuestros descendientes.

En suma, las cavernas reales son espacio-temporales. En ellas hay sombras duraderas, por ejemplo la naturaleza (el planeta Tierra) y las ciudades, otras son efímeras, por ejemplo nosotros mismos. Algunas microcavernas perduran en el tiempo y dejan rastros, por ejemplo escritos, hazañas, maldades u obras de arte que se convierten en referentes para los presos ulteriores. El decurso de la historia compone una compleja red de cavernas mutuamente imbricadas en el espacio-tiempo. Así es la estructura básica de la caverna real, tal y como va a ser interpretada en esta contribución.

Platón representó la caverna como un juego de luces y sombras. El sol está fuera y da luz al verdadero mundo, compuesto por ideas atemporales. En la caverna hay penumbra, si no oscuridad. Cada idea aparece descompuesta en una multitud de sombras, que a los cavernícolas nos parecen reales. La mayor aportación de Platón consistió en afirmar que nosotros mismos somos sombras proyectadas por los titiriteros del conocimiento, esos pequeños demiurgos que no sabemos con certeza quiénes son. Tomemos la senda del filósofo e intentemos llegar a la boca de la caverna, no para acceder al *cósmos noetós*, sino para indagar qué son esos utensilios y figurillas que otros proyectan sobre nuestras mentes. También hay que investigar quiénes construyen y mueven esos objetos artificiales.

Angel Gabilondo se preguntaba en su ponencia en este Congreso por el lugar del filósofo en el mundo actual. Retomando la alegoría de Platón, diré que su sitio canónico es la boca de la caverna. Puesto que cavernas empíricas hay muchas, cada cual debe intentar llegar a la boca de su caverna, es decir, conocerse a sí mismo. Sin embargo, la diseminación de microcavernas individuales no impide que surjan cavernas colectivas, puesto que el ser humano es un animal social. Las cavernas virtuales son de esa clase: cuevas de segundo orden dentro de la caverna real.

En la propuesta que estoy haciendo, al llegar a la boca de caverna no se trata de contemplar el *cósmos noetós*, más bien al contrario. Una vez allí, hay que dar la espalda al *cósmos noetós*, sobre todo en su versión teológica. La tarea del filósofo consiste en investigar los objetos artificiales que hay en la boca de la caverna y su relación con las sombras que generan, no el mundo de las ideas. Lo importante son 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 de sombras que se abre bajo sus pies, y de la cual procede.

Los objetos artificiales

Platón representa la boca de la caverna como un biombo que los titiriteros utilizan para mostrar sus muñecos a los presidiarios, todos ellos condenados de por vida a sus respectivos nichos cavernarios. El guiñol es una primera modalidad de caverna virtual, muy apta para introducir a los niños en la filosofía y las artes, al desarrollar la imaginación. Los teatros, las iglesias, las óperas, las salas de conciertos y de cine, etc., son otras tantas cuevas virtuales dentro de la caverna real, 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 párrafos. El biombo Gutenberg ha generado innumerables microcavernas literarias y filosóficas a las que los prisioneros de las letras estamos mentalmente encadenados mientras leemos. También cabe mencionar los espectáculos deportivos, o los conciertos de rock. Para muchos de los espectadores, parecería que su ascesis personal sólo es posible allí, dada la pasión con la que miran y oyen lo que ven en los estadios y en los escenarios. Vamos por la vida de cueva en cueva, incluyendo nuestra caverna doméstica.

Pensemos en el cine, una de las principales modalidades de cueva virtual en las sociedades industriales. La caverna es el patio de butacas, donde cada cual tenemos asiento asignado (en términos leibnicianos, nuestro *point de vue* en el espacio-tiempo). En la pantalla se proyectaría lo que nos sucede, tanto a nosotros como a los demás, 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 sujetos artificiales de los que somos oscura réplica? ¿Quiénes nos construyen como entidades virtuales? Pensarse como sombra de sí mismo es uno de los desafíos del filósofo.

A lo largo del siglo XX, la cueva cinematográfica ha sido superada por una nueva modalidad de caverna virtual, la televisión, a la que estamos encadenados mentalmente la mayoría de los contemporáneos. Hoy en día, el guiñol, el teatro, la música, la ópera y el cine sólo 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 éstas no han desaparecido. Todas esas modalidades de caverna virtual ilustran bien la alegoría platónica, pero sin olvidar que, en cada microcaverna propia y real, 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, tertulianos, etc. El actual espectáculo de la *dóxa* es fascinante, su éxito mundial. Los filósofos no suelen aparecer en esos escenarios, y cuando salen, salen malparados. El sitio del filósofo en la telecaverna es *la boca de la televisión*, es decir, el borde de la pantalla, que sirve de frontera entre lo real y lo virtual. Su tarea consiste en investigar cómo se construyen esos objetos y sujetos artificiales que luego son admirados o criticados por los tele-prisioneros.

La novedad que aporta la tele-caverna es su topología. Los prisioneros no están juntos y apiñados, como en el guiñol, 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 mismas sombras. Estamos ante una *caverna distribuida*. Otro tanto ocurre con Internet, que en esto se parece a la televisión. Veámoslo brevemente.

Suele decirse que Internet es una red telemática distribuida y diseminada. Cierto que es así, pero quienes de verdad están distribuidos y diseminados son los seres humanos que se conectan a Internet: las inteligencias interconectadas, como dijo Derrick de Kerckhove. La caverna electrónica tiene una estructura topológica muy distinta a la de Platón. Esta era una cueva cerrada con una única apertura arriba, por la que entraba la luz del sol. Lo que genera y sostiene todos los simulacros electrónicos, sea en TV, en los teléfonos, en los ordenadores o en los cajeros automáticos, no es la luz solar, sino la electricidad. La nueva caverna es calificada como electrónica precisamente porque todos los fenómenos y flujos que en ella se producen son eléctricos y electrónicos, desde el punto de vista de la materia y la energía. La base material y energética de Internet es artificial, producto de la industria humana. Por tanto, no sólo los objetos que pasan por la boca de la caverna son artificiales, también la energía que permite verlos, oírlos y tocarlos es artificial. Esto implica una diferencia relevante, por la sencilla razón de que la boca de la caverna no es única, sino que está diseminada, como en la caverna real. Los prisioneros no estamos concentrados en un único recinto, sino esparcidos por todo el planeta. Las interfaces de acceso al espacio electrónico (televisores, radios digitales, MP3, ordenadores, tarjetas de crédito, videojuegos, etc.) son las bocas de nuestra particular cueva electrónica, en la que estamos ensimismados viendo y oyendo cómo pasa ante nuestros ojos y oídos la realidad virtual, artificialmente construida. La caverna electrónica se superpone a la caverna real y lleva al límite el principio de artificialidad, al conseguir que esas *pequeñas cavernas electrónicas* proliferen por todo el mundo.

En este caso está mucho más 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.

Insisto en la importancia ontológica de esos *objetos artificiales* que los títriteros mueven por la boca de la caverna. Proceda la luz del sol, de los focos o de los rayos catódicos, por sí misma no basta para generar sombras. Los objetos artificiales son la mediación entre las luces y las sombras. En ello estriba uno de los problemas ontológicos de nuestra época. Para que los prisioneros tengan impresión de realidad, los objetos artificiales son indispensables. No son las ideas en sí, tampoco las apariencias. En términos platónicos, son la mediación entre la caverna y el *cósmos noetós*, una de las modalidades de alteridad de las que hablaba Gómez Pin. Hay que analizar el status ontológico de esos objetos que se interponen a la luz y generan sombras de cosas, animales, personas, etc., incluida nuestra propia sombra.

Escritura y realidad virtual

La televisión responde 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*, que luego se disemina a través de las redes. La boca de la cueva está conformada por la escritura tecnocientífica, el lenguaje-máquina, que permite analizar y sintetizar imágenes, textos y sonidos. La escritura digital permite poner en pantalla cualquier texto de cualquier lengua, así como digitalizar la voz. Una vez digitalizada nuestra voz y nuestra imagen, cualquier títritero puede editar nuestros discursos y acciones, componiéndolos a su antojo. La escritura electrónica digital ha emergido a lo largo del siglo XX y tiene poco que ver con el habla en medio físico o la escritura en soporte papel, aunque sea capaz de fagocitar a ambas. En el caso de Internet, nada es posible sin la mediación de esa escritura tecnocientífica. La caverna electrónica no está compuesta por imágenes, aunque sea eso 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, edición de textos e imágenes, etc. Los objetos artificiales del nuevo biombo no son de madera ni de piedra, sino electrónicos y digitales. Una vez construidos, son proyectados por doquier a través de la red. Cada prisionero elige su propia cueva electrónica en Internet, sea una *web*, un *chat*, un sitio *Messenger*, un *blog* o un avatar en *Second Life*. Todo lo que aparece en la pantalla de un ordenador resulta de una nueva modalidad de escritura. Como la mayoría somos analfabetos en las artes de la escritura electrónica, los ingenieros y los informáticos se toman el trabajo de crear artefactos capaces de escribir nuestra imagen, nuestra voz, nuestros gestos y nuestros movimientos, así como de transmitir esas sombras digitales por la red. 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 sólo es descifrable mediante artefactos TIC, posibilita la emergencia de esta nueva caverna

virtual.

La segunda 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. La caverna Internet está personalizada, como suele decirse. Nuestros interlocutores hacen otro tanto. Una vez que hemos aprendido mínimamente el funcionamiento del biombo electrónico, y supuesto que dispongamos de las herramientas para ello, somos titiriteros de nosotros mismos, productores de nuestra propia vida digital. 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 es un bucle que nos devuelve al interior más profundo de la cueva, a nosotros mismos.

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 son 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 o los teléfonos móviles. La caverna electrónica está diseminada y se expande por doquier.

Nos interesan las relaciones entre ambas cavernas, la natural y la artificial. Hemos dado la espalda al mundo platónico de las ideas y, situados en la boca de la cueva, miramos al abismo de las pantallas electrónicas, con el fin de investigar las relaciones entre la caverna virtual y la caverna real. Volvamos a las cavernas reales, que siguen siendo las mejores posibles.

La caverna bisensorial

En la alegoría de Platón, los prisioneros sólo miraban, era una caverna puramente visual. La capacidad perceptiva de los encerrados se reducía a la vista, coherentemente con el predominio de la componente 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?” (Platón, *República*, 515b).

Detengámonos en esta frase, con el fin de adentrarnos en una nueva modalidad de caverna, que no sólo afecta a las ondas visuales, sino también a las sonoras, y por ende al habla y al oído. El guiñol de la boca de la caverna no sólo proyectaría sombras de los objetos y personas, es decir, imágenes ficticias, sino también ecos, sonidos ficticios. Lo que uno pueda decir en una charla ya habría sido dicho por algún conferenciante artificial ubicado en la boca de la caverna. Esta no sólo estaría compuesta por sombras de objetos,

sino también por ecos de palabras.

En cambio, los enunciados en sí estarían ubicados en el campo eidético. Serían verdades o falsedades, en el sentido de Frege. En la caverna real pronunciaríamos fonaciones múltiples y engañosas, pero no porque tuviéramos intención de engañar, sino porque dentro de la caverna 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. Lo que estoy diciendo o lo que vayan Vdes. a decir o pensar, son sombras construidas desde la boca de la caverna, entendiendo boca en el sentido literal de la palabra.

Una caverna audiovisual sería *mejor caverna* que la descrita por Platón. No sólo 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 de cada cual. El *lógos* cavernario sólo tendría *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. Todas las mentiras tendrían su origen en la boca de la caverna, de la que nuestras bocas son simples instanciaciones empíricas. En segundo lugar, lo que estoy diciendo ya habría sido dicho allí, desde tiempos inmemoriales. El *lógos* humano sería un pálido eco del artificio discursivo que los ventrílocuos-titiriteros articularon desde encima del biombo. Platónicamente hablando, nosotros no hablamos, somos hablados desde la boca de la caverna. En tercer lugar, ¿en qué lengua hablan esos artífices de la palabra artificial? La multiplicidad de lenguas es típica de la caverna, mientras que en el *cósmos noetós* el *lógos* es único y en sí. ¿Qué ocurre en el biombo? Para salir del paso, evocaremos una hipótesis clásica: digamos que los titiriteros hablan la lengua adánica y ponen sus nombres originarios a las cosas. Ahora bien, ¿cuál es el lenguaje que hablan los titiriteros en el biombo virtual, por ejemplo en Internet? No son lenguajes naturales, sino *lenguajes artificiales*: lenguajes de programación, direcciones URL, *software* matemático, científico, artístico y musical, etc. Al final volveremos sobre esta cuestión.

Otros muchos problemas filosóficos podrían ser mencionados y reinterpretados desde la hipótesis de la caverna bisensorial. 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 trascendental donde se construye el discurso auténtico. Freud postuló la existencia de una entidad así, el inconsciente como lenguaje, pero explorar la caverna inconsciente nos desviaría de nuestro objetivo, que es más modesto. Se trata de concluir que no será mediante el *lógos* como salgamos de la caverna, tal y como la concibió Platón. El platonismo ortodoxo está atrapado en su propia caverna ideal y no tiene de modo de

retornar a ella tras haber ascendido al *cósmos noetós*, como el propio Platón señaló:

“¿Crees que haya que extrañarse de que, al pasar un hombre de las contemplaciones divinas a las miserias humanas, se muestre torpe y sumamente ridículo cuando, viendo todavía mal y no hallándose aún suficientemente acostumbrado a las tinieblas que le rodean, se ve obligado a discutir, en los tribunales o en otro lugar cualquiera, acerca de las sombras de lo justo o de las imágenes de que son ellas reflejo, y a contender acerca del modo en que interpretan estas cosas los que jamás han visto la justicia en sí?” (Ibid., 517d-e).

Lo que dice Platón sobre la idea de justicia podría aplicarse a la idea de bien, o a cualquiera otra del cosmos eidético. Una vez vistas las ideas en su pureza, esplendor y unicidad, difícilmente se readapta uno a la multiplicidad de justicias y bienes del mundo empírico. El filósofo que ha salido de la caverna y ha contemplado las ideas inmutables, tiene problemas para retornar al mundo empírico: “son dos las maneras y dos las causas por las cuales se ofuscan los ojos: al pasar de la luz a la tiniebla y al pasar de la tiniebla a la luz” (Ibid., 518a).

Platón se encuentra con un problema importante al volver desde el *cósmos noetós* a la caverna, pero sólo lo concibe en términos visuales. Es cierto que, tal y como es el sentido humano de la vista, tanto cuesta pasar de las tinieblas a la luz como de la luz a las tinieblas. Sin embargo, si hubiera planteado su alegoría en términos auditivos, hubiera dicho que al filósofo que retorna a la caverna también le hubiera costado hablar, oír y entender los discursos de sus antiguos compañeros de caverna. Estos no hubieran entendido lo que el filósofo que ha escuchado el *lógos* eterno dice luego en una de las múltiples lenguas naturales. ¿Cómo retornar del campo eidético con imágenes y palabras puras y conseguir transmitir las de modo que los prisioneros entiendan cómo es el campo eidético?

Los filósofos platónicos ortodoxos tendrán que solucionar la antinomia de la multiplicidad de lenguajes y la expresión del *lógos* único. Quienes no somos platónicos y, aun poniéndonos en la tesitura que relata Platón, no vemos solución al problema, sacaremos otra conclusión: negar la existencia del *cósmos noetós* y plantear la cuestión, no menos compleja, de la intercomunicación entre las diversas zonas de la caverna real.

Cuando la alegoría de Platón la interpretamos desde dos dimensiones sensoriales, nos vemos abocados a concebir la caverna real como un gran *teatro del mundo* en el que cada uno de los seres humanos interpretamos el papel que nos ha tocado en suerte. Como Leibniz dijo, no en vano era más platónico que aristotélico, las mónadas pasan de un teatro a otro y el diseño escenográfico que rige el espectáculo es la armonía pre-establecida. Para Leibniz el titiritero universal es Dios. Por nuestra parte, ya dijimos que son nuestros predecesores y educadores, que intentan hacernos ver el mundo como ellos piensan que es.

La caverna pentasensorial

Voy a añadir dos consideraciones más, que añaden mayor calado filosófico a la caverna de Platón.

Pensemos en la hipótesis de una *caverna pentasensorial*. Además de ver las sombras y hablar sobre ellas, los prisioneros podríamos tocarlas, olerlas y degustarlas. Todas esas sensaciones serían ficticias, simples proyecciones de experiencias sensoriales que han tenido lugar en la boca de la caverna y que son proyectadas sobre nuestros cerebros, de modo que creamos tener un sentido del tacto que nos dé impresión de que tocamos algo real, por ejemplo este papel, o esta mesa. Otro tanto cabría decir de lo que olemos y degustamos, todo es ficción y proyección de olores y sabores artificiales.

Pongamos un ejemplo: los titiriteros habrían concebido artilugios para que tuviéramos la impresión de bebernos un vaso de vino. Vemos el vino, movemos la copa, oímos su deslizamiento, percibimos los aromas, sentimos en la lengua si tiene tanino o no, evocamos algunos sabores frutales al degustarlo en el paladar... Creemos incluso que, al ingerirlo, el vino tiene efectos reales en nuestro estómago y en nuestro cerebro.

Todo es una apariencia, según Platón. Si la caverna es pentasensorial, nuestras percepciones son ficticias, simples proyecciones del vino artificial que los titiriteros fabricaron en su biombo y luego sirvieron a través de nuestros cinco canales sensoriales. En unas condiciones así, ¿cómo podríamos saber que hay materia en el mundo, si lo importante es la idea de materia del *cósmos noetós*, no la multiplicidad de formas materiales del mundo empírico? La hipótesis de una caverna pentasensorial pone en cuestión la propia existencia de la materia, que bien podría ser una simple proyección de la materia artificial producida por los titiriteros-demiurgos. Percibir que algo es duro o blando, oloroso o sabroso, sólo es una añagaza, un engaño pentasensorial.

Esta es una de las razones por las que la digitalización de los cinco sentidos tiene relevancia filosófica. Como pudimos comprobar en el taller del martes 3 de octubre en el Parque Tecnológico de Miramón (San Sebastián), hoy en día se han producido grandes avances en el ámbito de las ciencias sensoriales. No sólo hay imágenes, sonidos y textos digitalizados, también los olores, los sabores y las sensaciones táctiles son digitalizables, informatizables e incluso telematizables. A través de Internet no sólo podemos acceder a contenidos audiovisuales producidos en otras zonas del planeta, 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 los prisioneros tocarse a distancia, y sentir las correspondientes sensaciones, agradables o desagradables. En la cueva electrónica virtual esto es perfectamente 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 pentasensorial, no sólo audiovisual, como hasta ahora. Sin embargo, los

titiriteros de la caverna virtual han dado el paso de simular sensaciones pentasensoriales, no sólo audiovisuales.

No es difícil extraer una primera conclusión filosófica de lo dicho anteriormente. La caverna electrónica crece y se expande, superpuesta a la real. Genera una realidad virtual, estrechamente imbricada en nuestros mundos de vida. 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 filosofía es radical. Como dijo Philippe Quéau en San Sebastián, estamos ante una profunda transformación del cuerpo humano, y por ende de la realidad.

Las lenguas artificiales

Afirmamos que el lugar del filósofo es la boca de la caverna, y no sólo de la suya, sino de la caverna común, compartida por muchos seres humanos. Dicha caverna común no es única, hay varias, como también dijimos: las lenguas naturales aportan un buen criterio para discernir zonas de la caverna real.

Ahora bien, la caverna virtual tiende a mundializarse y globalizarse. Millones de personas se conectan a Internet a través de diversas interfaces. Por el momento sólo 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, todos los prisioneros que tienen acceso a ella pueden conectarse y comunicarse entre sí, e incluso componer escenarios virtuales en los que muñecos de guiñol operados por ellos mismos se interrelacionan con otros *sujetos artificiales*, como en el ejemplo de los avatares (*Second Life*). Estos teatros virtuales son globales, pero, hoy por hoy, sólo son bisensoriales, es decir audiovisuales. Conforme la caverna virtual vaya siendo pentasensorial, surgirán nuevas posibilidades de mutuo entendimiento y relación, por ejemplo a través del tacto. Los prisioneros de la caverna virtual podremos tocarnos a distancia y en red, no sólo vernos y oírnos. Internet parece hacer posible la construcción de una caverna mejor.

¿Cómo? 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 animales. Son los sistemas de configuración, los lenguajes de programación, los programas de edición de textos, imágenes, sonidos, olores y sensaciones táctiles. En particular, son los diversos protocolos que posibilitan la interconexión de los ordenadores entre sí y, por ende, la interconexión de las inteligencias y las personas que están al otro lado de las pantallas.

Estos tele-prisioneros no conocen esos lenguajes, simplemente los usan. Quienes 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 que, una vez en las pantallas, producen impresión de realidad. Entre dichos objetos artificiales pueden estar la imagen propia, la voz propia, el tacto propio, el olor propio y el gusto propio. 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 de las sombras. 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 y la consideramos *la mejor caverna posible*.

A modo de conclusión: la caverna mental

La caverna real es el mundo exterior, tal es la hipótesis de la que he partido. Cavernas virtuales hay muchas, unas mejores que otras. A mi modo de ver, la mejor caverna virtual posible es el espacio electrónico, si se quiere Internet, al menos hoy por hoy. Sin embargo, hay otra modalidad de caverna, la mental. Dos palabras al respecto, para terminar.

Apiñados o diseminados, los prisioneros de una u otra cueva tenemos en común el hecho de tener un cerebro, a través del cual fluyen las imágenes, los sonidos, las ideas, los conceptos, las percepciones, los pensamientos, los razonamientos y los recuerdos. Bastaría decir que el cerebro humano es el biombo de los titiriteros para afirmar esta nueva modalidad de cueva, común a todos, y sin embargo múltiple. La construcción de los objetos artificiales es muy distinta según los países, culturas, edades y clases sociales. Sin embargo, es común a las diversas culturas contemporáneas el hecho de que las mentes son troqueladas por las diversas cuevas virtuales que dichas culturas promueven y mantienen.

En mayor o menor medida, las diversas cuevas virtuales dejan su impronta en el cerebro humano, determinando lo que es el mundo actual (su caverna presente), así como el pasado. Por tanto, la caverna real también puede ser concebida como diseminada, dispersa en innumerables cavernas locales que anidan en la mente de cada persona. Este biombo mental no es el mundo exterior, aunque surge en estrecha interrelación con él: baste pensar que el cerebro tiene capacidad para habitar diversas cuevas idiomáticas, pero siempre acaba instalado en una o en unas pocas. Difícilmente cabe hablar de objetos en este caso, más bien de procesos mentales. Sin embargo, muchísimos filósofos han pensado que la mente

humana es el depósito de las ideas, es decir, una representación del *cósmos noetós*. Cada ser humano habitaría mentalmente en su propia cueva cerebral, de la que nunca podrá salir.

Las ciencias cognitivas están avanzando mucho en el conocimiento de esa cueva, que es común a todos los seres humanos, aunque esté individualizada. Los macroprogramas *Converging Technologies* (USA 2001, UE 2004) promueven la convergencia nano-bio-info-cogno (NBIC) entre las nanotecnologías, las biotecnologías, las infotecnologías y las ciencias cognitivas. En EEUU se habla incluso de la conquista del cerebro. Los científicos e ingenieros han puesto manos a la obra y se están dedicando a explorar a fondo los recovecos de dicha cueva.

Siendo un simple filósofo de la ciencia y la tecnología, no un ontólogo, esperaré a ver qué avances se producen antes de abordar el tema que hubiera querido tratar en este congreso, pero no he podido: el cerebro es el biombo de la caverna platónica. ¡Otra vez será!