

La neocaverna

Benjamín Recabarren Vergara

Resumen

Se elabora un análisis de las nuevas condiciones tecnológicas de la sociedad actual, con el fin de interpretar este fenómeno proponemos el neologismo de “neocaverna”. Esta expresión alude a una relectura de la caverna platónica, entendido metafóricamente como el acceso al mundo reflejado, virtualizado en su gran parte, donde la cantidad de información es semejante a la cantidad de libros de la biblioteca de babel. En este sentido, afirmamos que cada uno es un prisionero, un nativo digital que, en una sociedad tecnológica, no puede deshacerse de las cadenas que desde su nacimiento lo atan dirigiendo su vista solo hacia al frente donde se encuentran las sombras. Sin duda la tecnología nos es de gran ayuda, pero es una cadena que inevitablemente nos mantiene conectados a la neocaverna y debemos aprender a mantener el equilibrio entre lo real y lo virtual. Finalmente, lo virtual es solo una herramienta para facilitarnos la vida tanto en lo cotidiano como en lo adverso, y por eso mismo se debe estar consciente que no propase su propósito, porque hemos llegado a un punto en que lo obvio, lo sensorial, no es más que una ilusión, un reflejo.

Palabras clave

Neocaverna, tecnología, pandemia, redes sociales, realidad.

“La tecnología es el arte de nunca tener
que experimentar el mundo”

Max Frisch

Empiezo este ensayo haciendo alusión al gran pensador, fundador de la academia y maestro de Aristóteles, Platón.

Postulaba en aquellos años por medio de la voz de Sócrates sus ideas respecto al alma y su relación con los niveles de conocimiento humano, la idea de la justicia y del bien, la educación de los gobernantes, entre otras ideas, en su más célebre libro, *La República*. De este último, enfoquémonos explorando la famosa alegoría de la caverna; a finales del libro VI y durante el libro VII, Platón va narrando su concepción de lo que es el conocimiento para el alma (sus niveles), las ideas (como el bien y la justicia) y la realidad. Es en esta instancia en la que se introduce por primera vez esta alegoría.

La alegoría de la caverna se compone de varios elementos; la caverna, donde hay en su interior prisioneros desde su nacimiento, encadenados de tal manera que solo pueden mirar hacia al frente donde se proyectan las sombras —producidas por un fuego— de

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

objetos artificiales semejantes a objetos reales. Los creadores de dichos objetos son también autores del movimiento que es proyectado en las sombras, creyendo así los prisioneros que estas sombras son la única realidad que existe.

Este interior de la caverna sería según Platón el mundo sensible y los grados de conocimiento más bajos que existen. Si por algún motivo algún prisionero fuese soltado de las cadenas que lo atan, y obligado a salir al mundo exterior, se deslumbraría con la luz que este emana, representándose así el mundo inteligible (del intelecto), de las ideas, las esencias y del bien, todas eternas y constantes.

Se crea así un dualismo, desde la perspectiva de la caverna, entre la existencia de estos dos mundos; el sensible y el inteligible. La idea de la 'neocaverna' se propone como la inversión de estos mundos de la alegoría original, siendo una metáfora, una alegoría, pero también a su vez mantiene un carácter literal.

Se ha hecho común ver durante las últimas décadas la creación de nuevos estilos de vida asociados a estar en casa todo el tiempo; nos hemos visto motivados voluntariamente a causa de la tecnología (se tratará este punto más adelante) a no salir de casa, pero también se ha potenciado este estilo de vida a causa del confinamiento. Se puede entender este fenómeno como característico de las nuevas generaciones, haciéndose incluso bromas respecto al estilo de vida que tiene parte de la juventud, que no se vio para nada alterado por el

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

confinamiento. Existe para este fenómeno un término japonés *bikikomori* para referirse a aquellos jóvenes cuyo diario vivir se asocia a estar solos, aislados en casa.

Es debido a eso que la ‘neocaverna’ desde la manera literal de entenderla bromea respecto a estar en la casa y no salir, es decir, estar en la caverna encarcelado. Pero este nuevo concepto se explica en gran parte desde la metáfora: La inversión metafórica consiste en la inversión dicotómica de los mundos platónicos, donde es ahora el exterior un lugar experiencial, sensible, real. Es totalmente el caso contrario el interior de la ‘neocaverna’, donde existe acceso a un mundo inteligible, representación del mundo sensible (se invierte lo sensible como representación de lo inteligible de Platón), que se caracteriza por la virtualidad, las hiper conexiones que permite la tecnología, y el internet, un espacio que nos ofrece una cantidad casi infinita de información, de ideas. Se puede entender la ‘neocaverna’ como la situación del individuo en el mundo moderno, virtual, tecnológico, hiperconectado.

Hemos introducido el concepto de ‘neocaverna’, y para seguir desarrollándolo, explicaré la estructura y el orden que tomará este ensayo a lo largo de su escritura, para un mayor entendimiento del lector.

Para estructurar este ensayo he dividido a la ‘neocaverna’ en dos elementos principales: el interior, el prisionero y el exterior, siendo lo primero donde más nos enfocaremos. Se empezará desde el interior y el

prisionero, ya que es lo que más desarrollo teórico tiene, para después finalizar con el exterior, que presenta las conclusiones respecto al tema.

El interior

El interior es el primer elemento de la neocaverna a tratar, por lo cual se dividirá en tres apartados, que pretenden desarrollar diversos temas de este nuevo concepto.

El internet como un cuento de Borges

Jean Baudrillard parte ejemplificando la idea de hiperrealidad en su libro *Cultura y simulacro* (1978) con un breve cuento del afamado escritor argentino Jorge Luis Borges: *Del rigor de la ciencia* (1946), se titula. Empieza hablando de un imperio, cuyas habilidades para la cartografía eran tales, que con el paso del tiempo empezaron a hacer mapas cada vez más precisos del imperio y a su vez más grandes, llegando así al punto de hacer un mapa del tamaño de la ciudad, una superposición. Pasó el tiempo, eterno enemigo de los imperios, y donde alguna vez existió esta vasta ciudad, hallábase restos, ruinas, pero no de la ciudad, sino del mapa.

Este cuento expresa en esencia la idea del hiperrealismo; la creación de una realidad idéntica a la

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

original, en la cual la original termina siendo reemplazada por su copia, su imagen.

El interior de la 'neocaverna' es entendido como lo inteligible en esta supuesta dualidad, y a diferencia de la percepción platónica, este mundo inteligible es copia, reflejo del mundo sensible.

Se usa en física (óptica) el concepto de imagen virtual para referirse a una proyección de luz, usualmente reflejada por espejos, que nos muestran imágenes de objetos, objetos que vemos y que no existen físicamente, son meramente una ilusión, un reflejo. Puede ser entendido así este nuevo mundo inteligible, como un reflejo del mundo sensible. Se introduce así el concepto de virtualidad, como una forma hiperreal de reflejar el mundo físico: es debido a los avances tecnológicos de la modernidad, pero impulsado también estos últimos años debido al confinamiento, que se han empezado a virtualizar lentamente las actividades y realidad humana, es decir, el reemplazo de lo original por su reflejo.

Ejemplos sobran, pero fundamentalmente reafirman la idea de la virtualización de las actividades y la realidad humana, la realidad física. Clasifico entonces las actividades virtualizadas y otros casos en 4 categorías principales. De estas 4 categorías se derivan los casos particulares y se caracterizarán en dos causas; la causa de voluntad propia, asociada a la comodidad tecnológica y la causa obligatoria o pandémica.

El mercado: Como primer antecedente, durante el nacimiento de internet como lo conocemos hoy en día —en la década de 1990— empieza también el nacimiento de las grandes empresas de venta por internet (Amazon 1994, Ebay 1995). Debe entenderse al mercado como un espacio —real o conceptual— donde se desarrollan relaciones humanas: se vende, se compra, se definen tendencias, cambia la oferta y la demanda, se generan alianzas, guerras comerciales, etc. En esta línea, se puede entender la virtualización del mercado en los siguientes ejemplos: En un caso local, podemos referirnos a la “feria de las pulgas” —como una forma de mercado físico—, y su virtualización en Yapo.cl y grupos de Facebook de nombres homónimos (Feria de las pulgas Valparaíso, Viña del Mar, Placilla, etc.). Podemos entender estos ejemplos de virtualización del mercado desde su causa voluntaria, es decir, su virtualización significa comodidad (Comprar o vender en la “feria de las pulgas” de Facebook desde el celular, desde casa y sin tener que levantarse temprano un domingo para pasearse entre la gente).

Recientemente Samsung hacía campaña sobre una nueva modalidad para mostrar sus productos virtualmente, una clase de tienda simulada, y cito desde la propia página de Samsung para dejarlo en evidencia,

Apoyados en la realidad aumentada, la compañía ha desarrollado en su sitio web un showroom virtual, un espacio en el que los

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

usuarios pueden vivir la experiencia que brindan los celulares, televisores y electrodomésticos Samsung sin importar donde se encuentren y con la sensación de estar en una tienda física de la marca. [...] Nuestro objetivo siempre ha sido facilitar la vida de las personas a través de nuestros productos y soluciones. El showroom virtual permite ayudar en el proceso y decisión de compra, pues sin necesidad de salir de casa pueden conocer a profundidad nuestro portafolio; además, pueden interactuar con los productos como si estuvieran ahí. De esta manera, logramos hacer que el día a día de nuestros usuarios sea más práctico (Samsung, 2021).

Se evidencia así las causas de la virtualización; la comodidad y también un componente pandémico: la prevención de contagios. Pero se evidencia también una forma distinta al virtualizar el mercado, una forma literal del espacio físico, de la tienda.

También para finalizar, hago mención del dinero y su progresiva virtualización; el avance de las criptomonedas, las cuentas bancarias virtuales, las transacciones digitales y el surgimiento de la duda si acaso en el futuro seguirá existiendo el dinero de manera física (monedas y billetes).

Trabajo y aprendizaje: Es ejemplo de virtualización voluntaria y también forzosa el caso del trabajo y el aprendizaje: Nace como idea, pero con el desarrollo tecnológico del computador personal y de las

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

nuevas redes de comunicación el teletrabajo se hizo realidad con propósitos prácticos (así la empresa paga menos por mantener la instalación donde se trabaja). Todo esto sucedió antes del confinamiento y de manera voluntaria, pero se vio impulsado más aún por el confinamiento, que virtualizó trabajos a la fuerza y que los dejó como una nueva opción, flexibilizando las formas de trabajo (cf. Navarrete, 2021). Algunos ejemplos de trabajos virtualizados durante la pandemia son: pedagogía, psicología, medicina, juicios, labor legislativa.

Usualmente los trabajos denominados como teletrabajo son aquellos relacionados al mundo virtual; Informática, marketing, publicidad, redes sociales. Pero existen también trabajos que emergieron y que existen solo en este mundo virtual; el surgimiento de los *youtubers*, *streamers* e *influencers* como aspiración laboral, una clase de sueño americano en el mundo del internet, donde no muchas personas logran el éxito.

No podemos hablar de aprendizaje sin hablar de quien enseña; tanto alumnos como profesores son necesarios para el otro, como lo apolíneo y dionisiaco. La virtualización del aprendizaje en este mundo del internet se da de manera voluntaria también, y se puede ejemplificar en la creación de plataformas de aprendizaje como Skillshare (desde fotografía hasta aprender a tocar un instrumento), Crehana, Domestika (ambas muy similares: de edición de video hasta dibujo), Open English (video clases antes de la pandemia), por

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

mencionar algunos de los pagados. Nace en este contexto del internet un curioso fenómeno relacionado al aprendizaje: se busca aprender cosas gratis. Para ejemplificar esto se debe mencionar el concepto del tutorial (usualmente en Youtube) y como el internet significa una oportunidad laboral para profesionales, pudiendo por medio de los tutoriales lucrar con sus conocimientos y las personas obteniéndolos gratuitamente. También añadir la existencia de aplicaciones, páginas web y plataformas que se suman a la enseñanza gratuita (como Duolingo para aprender idiomas o Khan Academy para aprender variedad de temas; economía, ciencias naturales, matemáticas, etc.), derivando así a la percepción de que se puede aprender cualquier cosa en internet.

Para finalizar esta categoría, hablar sobre la virtualización del Estado: Los Estados se virtualizan, se apoyan en las nuevas tecnologías para mejorar la eficiencia de su desempeño, ya que tradicionalmente se conocen por su burocracia, una lentitud al funcionar. Con esto, los estados han creado páginas y páginas web con diversos propósitos: Ofrecer información, datos, hacer trámites, realizar consultas, revisar datos personales, etc. resultando, así como ejemplo en Chile, el nacimiento de la clave única como método personal de acceso a las páginas web del gobierno. Otra parte del estado que se virtualizó y es ejemplo en Chile, fue el caso de la comisaría. Resulta curioso que, a causa de su mayor utilización durante las cuarentenas para pedir

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

permisos, lo lógico sería pensar que se creó en contexto pandémico, pero la realidad es que no fue así; la comisaría virtual se oficializó en junio de 2019 (cf. Ministerio del Interior y Seguridad Pública, 2019). Esta parte del estado se virtualizó voluntariamente. Otros aspectos por mencionar son las democracias digitales y el voto electrónico, que son parte de los experimentos de otros países, o también sus sistemas oficiales. Pareciera que estos mecanismos digitales son aún vulnerables y por eso su falta de implementación oficial en gran parte del mundo, pero no dudemos que en un futuro esto pueda cambiar.

Entretenimiento: El caso del cine corresponde a un caso de virtualización voluntaria; queda en evidencia como las emergentes páginas de *streaming* (Netflix, Amazon Prime, Disney Plus) les van quitando terreno a los cines. De causas voluntarias, resulta cómodo e incluso más económico; según la lógica de estas plataformas virtuales es que puedes ver más películas y series, pagando menos que el cine tradicional y teniendo su alcance inmediato desde cualquier dispositivo electrónico. Pero el confinamiento potenció este fenómeno: La gente estuvo todo el tiempo en casa y en algo querían pasar el rato, llegando a contratar estos servicios. Recuerdo al lector el déficit de personas que van a los cines que generó la pandemia, a causa del temor al contagio.

Los videojuegos son un ícono de lo que significó la llegada de lo electrónico a la historia, pero también

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

supone la virtualización del entretenimiento propio de la niñez; existen bromas que contrastan el antes y después de los videojuegos; el niño de la generación *boomer* era obligado a entrar a casa y poner término a sus juegos, siendo contrario el caso del niño actual, obligado a dejar sus videojuegos (entretención) para salir al patio a tomar aire.

En el caso de los videojuegos se presentan como una nueva forma de entretenimiento, ya que nacen estos mucho antes que el internet. Resulta curioso cómo los videojuegos han virtualizado los deportes, y ejemplos hay muchos (FIFA, PES, NBA 2K, etc.), pero al igual que el cine, algunos intentan replicar la experiencia sensorial que la actividad real implica; es presente en consolas como la *wii*, el uso de aparatos que simulan movimientos reales (ejemplo: con el mando se golpea una pelota invisible, simulando al mando como una raqueta virtual de un partido de tenis). A tal punto ha llegado esta virtualización de los deportes, que existen ligas y organizaciones competitivas muy famosas de videojuegos autodenominadas *e-sports*, es decir, deportes electrónicos.

Hago mención ahora a la realidad virtual como lo que describe Borges; no sólo se construye una realidad aparte, sino que también en algunos casos se superponen, como el mapa en la ciudad. Muy conocido es el caso de Pokemon Go, ya que estuvo muy de moda. El juego, modernizando el mismo juego con décadas de existencia, una franquicia (películas y series incluidas), se

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

caracteriza por ser de realidad aumentada, es decir, ver la realidad a través de un dispositivo electrónico, que le añade información gráfica. Cuando estuvo de moda este juego, era común ver gente por la calle, mirando a su alrededor desde el teléfono alzado frente a sus caras. Es sin duda este, un gran ejemplo —porque es el más conocido y existen muchos más— de la fusión, superposición entre lo real y lo virtual.

Aparecen ahora casos contrarios, ejemplos de virtualización a la fuerza, pero que debido a la naturaleza de estas actividades pareciera que nunca se virtualizarían voluntariamente. Hablo del caso de: conciertos, comedia, circos, magia y teatro. De todos los mencionados anteriormente existen casos de virtualización forzosa, que sin duda fue en el momento más crítico del confinamiento. Pareciera difícil que estas actividades llegaran a virtualizarse en algún momento, solo la pandemia pudo pegarles un pequeño empujón hacia la virtualización, pero cuyo empujón ya se revirtió de manera instintiva con la vuelta a la normalidad. Aun así, no debemos descartar la posibilidad de una virtualización futura, ¿no es acaso el caso de las relaciones humanas, que por muy físicas que resulten se han terminado virtualizado?

Relaciones humanas: No es ningún misterio que el desarrollo de las tecnologías permitió la interconexión humana, rompiendo barreras físicas para interactuar con personas nuevas. Quiero ejemplificar acá la idea de la interconexión como nueva forma de

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

relacionarse con otras personas aludiendo a varias —de las muchas existentes— páginas web y aplicaciones: Omegle, Tinder, Whatsapp, Instagram, Reddit y Facebook.

Sin duda la existencia de redes sociales y comunidades virtuales tienen un origen hace bastante tiempo; entre 2000 y 2010 se crearon las redes sociales más influyentes (Fotolog 2002, Myspace 2003, Facebook 2004, Reddit 2005, Youtube 2005, Twitter 2006, Omegle 2009, Instagram 2010, por nombrar las más conocidas).

Las aplicaciones mencionadas anteriormente son la virtualización misma de las relaciones humanas: hablar con extraños (Omegle), conocer personas, hacer amigos, crear grupos, crear organizaciones políticas (Facebook), buscar pareja (Tinder), conocer realidades de otros lugares, vías de comunicación individual (Whatsapp como ejemplo destacable), vías de comunicación masiva (Twitter), desarrollo de idiosincrasias, culturas, grupos, identidades, etc.

Este desarrollo virtual de comunidades y espacios para conocer gente se da naturalmente, de manera voluntaria, a diferencia por ejemplo de las fiestas virtuales o ‘carretes’ por Zoom que se dieron durante 2020.

La aldea global

Me gustaría introducir en este punto a Marshall McLuhan, filósofo y estudioso de los medios de

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

comunicación humana, cuyo trabajo fue muy influyente a la posteridad. Decía ya en la década de 1960 en su trabajo, que la historia de la humanidad la podríamos dividir en tres grandes secciones:

1) La era tribal se caracterizaba por el sentimiento de comunidad, la memoria como forma de almacenar información, la oralidad o verbalidad como medio de comunicación y la audición como sentido predominante. 2) La era de destribalización consistió en el cambio de la tradición oral, a la tradición escrita, que como características presenta el desarrollo lineal del pensamiento (a causa de la linealidad propia de la lectura), sumado además a una nueva hegemonía sensorial; la vista. Sin duda, y hace mucho énfasis en su trabajo, que la creación de la imprenta revolucionó a las sociedades; se creó un nuevo medio, el cual permitió una mayor y sencilla creación y distribución de libros, que consecuentemente permitió la propiedad personal de libros, incentivando un individualismo y así el desarrollo del autor. Se añade también a esto el desarrollo de la cultura de masas como consecuencia de la masificación de productos culturales, creándose así la difusión de una lengua, costumbres, identidad y dando origen a los nacionalismos. 3) La era de retribalización inicia según McLuhan desde la creación del telégrafo, es llamado también este periodo como electrónico. Es durante este periodo, el cual transcurre hasta nuestros días, en el cual a causa de los avances tecnológicos se desarrollaron formas de comunicación inmediata, de

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

conexión global, dando origen al concepto de Aldea Global. Se caracteriza este periodo por retribalizar a la sociedad, es decir, en términos comunicacionales la sociedad vuelve a ser como una pequeña aldea, donde personas y hechos se perciben como cotidianos, donde la difusión de información es inmediata, tal como lo sería en una aldea o comunidad reducida.

Durante la década de 1960 criticaron bastante estas ideas de McLuhan sobre la Aldea Global, pero ya en la década de 1990 (ya no estaba vivo) se empezó a validar su trabajo y día de hoy es más válido que nunca gracias al ejemplo que internet y las redes sociales representan.

Se ha virtualizado al mundo, de manera literal: como sería el caso de Google Maps y la posibilidad que te ofrece de explorar desde tu casa nuevas calles, lugares, países. Pero también se han virtualizado sus actividades como se ha visto en detalle.

Prisioneros: el medio ya no es el mensaje, es hiperrealidad

Para desarrollar el tercer y último capítulo del interior de la ‘neocaverna’ es necesario explicar un concepto, el cual se ve referenciado en el título del capítulo.

Me acerco nuevamente a las ideas de McLuhan para explicar brevemente la idea de su célebre frase “el medio es el mensaje” (McLuhan, 1994: 14), ya veremos que nos será necesaria.

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

McLuhan explicaba en su libro *Understanding media: The extension of man* una de sus más importantes ideas respecto a los medios: en muy resumidas cuentas, los medios de comunicación, asociados siempre a un sentido, no son independientes del mensaje que se emite. Señala la importancia e influencia que tienen los medios en el mensaje, en la conformación del mismo: la expresión oral conlleva un significado distinto cuando se escribe, y el significado de una expresión escrita cambia cuando se imprime. La creación de nuevos medios, al no tener ningún precedente, recurren a imitar a los medios anteriores: los nuevos medios buscan mejorar la eficiencia que tienen los medios más antiguos. Se representa bien esta idea de la imitación de medios anteriores, con la introducción del primer auto, al que en un principio llamaron ‘carruaje sin caballo’.

McLuhan caracteriza a los medios como extensiones de los sentidos, pero también a su vez como amputaciones de estos, resultando ser prótesis. Los medios cambian a las personas y a las sociedades, las retroalimentan y son parte de ellas. Se puede ejemplificar actualmente al celular como una extensión nuestra — nos ayuda—, pero a la vez una amputación —a falta de éste perdemos facultades—, es decir una prótesis, se ha vuelto parte nuestra como individuo.

Debe ser mencionada que la postura que McLuhan tenía respecto a los nuevos medios electrónicos no era de eliminarlos (muy crítico con la TV), no fue neoludita ni algo por el estilo, sino más bien

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

decía que los medios no hay que criticarlos hasta que, después de un exhaustivo análisis, determinemos sus beneficios y perjuicios.

Llegamos por fin al prisionero de esta “neocaverna”. Volviendo al comienzo de este ensayo y recordando a la idea de la alegoría original, los prisioneros son aquellos que, encadenados desde su nacimiento no pueden ver más que la proyección de las sombras proyectadas en la pared. Es entonces el interior de la ‘neocaverna’ el acceso a este mundo inteligible, virtual —copia de lo real—, aquel que denominamos Aldea Global (internet), en la cual se ha virtualizado el mundo y las actividades humanas, y donde todo lo que existe son meramente reflejos, hiperrealidades.

Se ha virtualizado la persona, dando origen así a la persona hiperreal, al prisionero de esta ‘neocaverna’, que percibe el mundo desde la aldea global, es decir hiperrealidades, y en términos alegóricos, sombras.

Podemos ponernos políticos y mencionar que quienes controlan las sombras y las hiperrealidades que perciben los prisioneros, no son más que personas, grupos o gobiernos con poder y que buscan moldear al prisionero en su entendimiento del mundo, de este modo no creerían que pudiera existir otra realidad que estas mismas sombras de objetos fabricados. Pueden entenderse a los Medios Masivos de Comunicación (MMC) o también la industria de productos culturales como quienes controlan las sombras.

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

El fenómeno de la hiperrealidad como las sombras que se proyectan desde la aldea global, son aplicables individualmente también en el prisionero; existe una similitud entre medios masivos de comunicación (MMC) y el prisionero, ya que en ambos se presenta una selectividad de lo que virtualizan —o reflejan— según sus intereses, presentando hiperrealidades, impresiones a la aldea global, que usualmente difieren de lo real y debido a eso se genera, particularmente en las personas -prisioneros- una notable diferencia de carácter y personalidad entre la persona virtual, hiperreal y la persona real de carne y hueso. Existiendo así una separación sensorial de su mente y su cuerpo, entendidos como la existencia de su ser virtual —sin dimensiones físicas, manifestación de la mente como voluntad y pensamiento, por lo tanto, incapaz de experimentar sensorialmente en este medio- y su ser material o real. Solo el ser material puede interpretar por medio de sus sentidos el medio virtual —se puede mirar un video o leer un mensaje en este medio virtual—, mientras que el ser virtual como tal no puede percibir nada, no es más que el reflejo del ser material, de su mente: el reflejo de narciso no percibía la belleza de Narciso, no era más que un reflejo, en cambio Narciso se vio cautivado, consumido por su propio reflejo. Se puede entender así a la creación de sombras como un recurso de todo aquel —tanto como gobiernos, MMC, personas— que forme parte de esta

B. Recabarren Vergara
La neocaverna

aldea global, y que puede utilizar para proyectar hiperrealidades a los demás.

Entendamos al prisionero mismo en términos actuales como un nativo digital, es en ese caso que las cadenas que lo atan y le obligan a ver sombras, no son más que las prótesis —en términos de McLuhan— que son propias de él. Este nuevo medio (tecnológico, electrónico, que permite la virtualidad) en el que el nativo digital nace, es una extensión de sus sentidos, una prótesis, y cómo extensiones de sus sentidos que son, le hacen percibir la realidad, pero no la realidad que sus sentidos normales le mostrarían, sino una realidad extendida, la hiperrealidad (realidad virtualizada) propia de la aldea global en la que ha crecido. Es entonces que estos nuevos medios de comunicación (electrónicos), virtualizan por medio de la tecnología nuestros 2 sentidos más desarrollados para la comunicación, desarrollados históricamente por la tradición oral y escrita; estos nuevos medios electrónicos, virtuales basan la comunicación en el audio, el video y el texto, es decir, audición y vista. Se convierten en una extensión, una prótesis que reemplaza sensorialmente nuestra manera de comunicarnos. Se puede concluir y llegamos así al nombre del título de este capítulo; el medio no afecta solo al mensaje, sino que altera totalmente como entiende el individuo la realidad; como el nativo digital percibe la virtualidad como realidad.

El exterior

Es el interior de la neocaverna literalmente un espacio de aislamiento social, una zona de confort. Pero es metafóricamente acceso al mundo reflejado, virtualizado en su gran parte, donde la cantidad de información es semejante a la cantidad de libros de la biblioteca de babel. Soy un prisionero, un nativo digital que, en una sociedad tecnológica, electrónica, no puede deshacerse de sus prótesis, de las cadenas que desde su nacimiento lo atan —como a varias generaciones—, dirigiendo su vista solo hacia al frente donde se encuentran las sombras.

Tras el confinamiento parecía que la gente se daba cuenta de lo que tenían y lo que les fue arrebatado, la esperanza de salir literalmente de la ‘neocaverna’ era unánime, pero metafóricamente nunca salieron, existen cadenas que aún nos atan y la mantendrán atados.

Al igual que McLuhan, no soy neoludita ni estoy en contra de la tecnología, más bien la creo beneficiosa en ciertos sentidos. La salida de la ‘neocaverna’ es principalmente la salida de este mundo al cual inevitablemente estamos encadenados, en donde no somos más que un ente virtual. Salir significa conocer el mundo experiencial, conocer lo propiamente humano, lo orgánico, dejar de vivir en el reflejo.

Sin duda la tecnología nos es de gran ayuda, pero es una cadena que inevitable nos mantiene conectados a la ‘neocaverna’, y debemos aprender a mantener el

equilibrio entre lo real y lo virtual, lo virtual es solo una herramienta para facilitarnos la vida tanto en lo cotidiano como en lo adverso, y por eso mismo se debe estar consciente que no propase su propósito, porque hemos llegado a un punto en que lo obvio, lo sensorial, no es más que una ilusión, un reflejo.

Bibliografía

McLuhan, M. (1994): *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Paidós, Barcelona.

Ministerio del Interior y Seguridad Pública (2019): *Gobierno lanza oficialmente comisaría virtual*. [Fecha de consulta: 21 de julio, 2021] Disponible en, <http://www.gobernacioncordillera.gov.cl/noticias/gobierno-lanza-oficialmente-comisaria-virtual/>

Navarrete, J. (2021): *Senado despacha a ley proyecto sobre teletrabajo para cuidado de menores de hasta 12 años en caso de pandemia*. [Fecha de consulta: 21 de julio, 2021] Disponible en,

<https://www.latercera.com/nacional/noticia/senado-despacha-a-ley-proyecto-sobre-teletrabajo-para-cuidado-de-menores-de-hasta-12-anos-en-caso-de-pandemia/J7XNN6TJYFH6FPY7ZIQXUXCO2U/>

Samsung (2021): *Samsung presenta su nuevo Showroom Virtual*, [Fecha de consulta: 20 de mayo, 2021] Disponible en,

<https://news.samsung.com/co/samsung-presenta-su-nuevo-showroom-virtual>