



Universidad de Valladolid

**EL MITO DE LA CAVERNA DE PLATÓN EN LA
OBRA DE JORGE CARRIÓN:
*LOS HUÉRFANOS***

Marina Pérez Gómez

Dirigido por Rodrigo Guijarro Lasheras

Trabajo de Fin de Máster

Máster en Literatura Española y Estudios Literarios en Relación con las Artes.

“El enemigo no son las IA o los robots, sino los hombres o las mujeres que toman decisiones”, Jorge Carrión

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. EL MITO DE LA CAVERNA DE PLATÓN.....	7
3. LA NARRATIVA MUTANTE Y LA GÉNERACIÓN NOCILLA: JORGE CARRIÓN....	27
3.1 JORGE CARRIÓN	36
4. LOS HUÉRFANOS	39
4.1 RESUMEN	39
4.2 ANÁLISIS DE LA OBRA	43
5. CONCLUSIONES	73
6. BIBLIOGRAFÍA	77

RESUMEN

Este trabajo de investigación de fin de máster tiene como objetivo principal analizar la influencia del mito platónico en la obra de Jorge Carrión: *Los huérfanos* (2014), perteneciente a la tetralogía *Las huellas*. Para ello, se ha llevado a cabo un análisis del mito de la caverna de Platón y las diversas relecturas que se han llevado a cabo en diferentes ámbitos tales como el filosófico, literario, cinematográfico y artístico. Por otro lado, se ha revisado la llamada “generación mutante”, posteriormente denominada también “generación Nocilla”, y los aportes que sus miembros han incorporado al contexto literario, así como las principales diferencias y similitudes entre ambas. Jorge Carrión es uno de los autores etiquetado bajo estos términos, quien ha reflejado en sus obras las características de este movimiento literario.

PALABRAS CLAVE: Platón, mito de la caverna, Jorge Carrión, ficción, realidad y simulacro.

ABSTRACT

The main objective of this master's degree research project is to analyze the influence of the Platonic myth in the work Plato's Allegory of the Cave and its several of its philosophical, literary, cinematic and artistic interpretations have been analyzed. Additionally, the so-called “mutant” generation later called “nocilla” has been reviewed, and the contributions that its members have incorporated into the literary context, as well as the main differences and similarities between the two. Jorge Carrión is one of the authors labeled under these terms, who has reflected the characteristics of this literary movement in his works.

KEYWORDS: Platón, Allegory of the Cave, Jorge Carrión, fiction, reality and simulacrum.

1. INTRODUCCIÓN¹

Este trabajo presenta un análisis de la obra *Los huérfanos* (2014) del escritor Jorge Carrión (Tarragona, 1976). El libro forma parte de la tetralogía *Las huellas*, que también incluye *Los muertos* (2010), *Los turistas* (2015) y *Los difuntos* (2015), y ha sido recientemente publicada en un único volumen (Carrión, 2024). Estas tres novelas invitan a reflexionar sobre la conjunción entre tradición y modernidad en la literatura desde diversas perspectivas. Este estudio analizará cómo en la primera de ellas pervive y se reinterpreta un relato clásico como es el mito de la caverna, al tiempo que plasma la irrupción de un avance tecnológico muy presente en el mundo contemporáneo: las redes sociales, los simulacros y los medios de comunicación

A lo largo de la historia, diferentes versiones de los mitos y obras clásicas se han elaborado adaptándose al periodo histórico y las condiciones sociales correspondientes, hasta desembocar en la vigente era digital. Como se analizará posteriormente, dichos mitos han servido como inspiración de numerosas manifestaciones culturales y producciones literarias. Si bien la esencia de cada mito se ha mantenido intacta pese a una evidente evolución, se observan ligeros cambios que permiten insertar estas historias en la sociedad de cada época. De esta manera y, a pesar de que el mito de Platón data del siglo V a. C, su reinterpretación en la actualidad permite su vinculación con las TIC.

El mito de la caverna se narra por primera vez en el libro VII de *La República* de Platón. Se trata del mito más difundido de los que el filósofo expone y su influjo ha estado muy presente más allá del ámbito filosófico. Son innumerables las relecturas y reinterpretaciones que ha tenido en la literatura, el cine o la pintura. En general, todas las obras inspiradas en el mito plantean una duda sobre la realidad sensible que se encuentra en consonancia con la epistemología de Platón.

Como se ha mencionado anteriormente, en épocas posteriores al ateniense se han planteado concepciones del mundo influidas por la parábola de los prisioneros que no tienen conocimiento de la limitada realidad que perciben. Así, en el barroco surge el tópico del *theatrum mundi*, concebido como la idea del “mundo como teatro” o el “mundo como sueño”, y sus diferentes representaciones en autores como Pedro Calderón de la Barca en *La vida es sueño* (1635) o *El gran teatro del mundo* (1655).

¹ Quiero agradecerle a Jorge Carrión su atención y compromiso al ayudarme en la elaboración de este trabajo.

Un estudio completo de la cuestión planteada exigiría analizar las propuestas filosóficas heredadas de Platón, además de las diferentes relecturas de su mito que se han llevado a cabo en el ámbito literario, además de profundizar en las influencias que dicho mito ha tenido en el ámbito cinematográfico y artístico que se extiende hasta la actualidad. En el presente trabajo nos limitaremos a esbozar este vasto panorama en la medida en que ayude a comprender la obra de Carrión, y el uso que al mito platónico le dan algunos creadores actuales en relación con las tecnologías de la comunicación y la imagen. Un corpus de análisis más completo incorporaría numerosos obras enfocadas en los riesgos del uso de las nuevas tecnologías y la posibilidad –por ellas propiciada—de caer en engaños virtuales o simulacros, que suponen una nueva revolución en la red y reformulan el uso de esta misma, al renovarse constantemente y mostrar unos límites desconocidos hoy en día.

El surgimiento de las tecnologías mencionadas anteriormente es, *grosso modo*, paralelo al de una tendencia literaria –más adelante cuestionaremos si se trata de un movimiento— conocido en un primer momento como “Generación mutante”, pero que tras diversas incorporaciones y estudios paso posteriormente a denominarse “Generación Nocilla” –en referencia al título de Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Dream* (2006), integrado en la llamada *Trilogía Nocilla*, seguida por *Nocilla Experience* (2008) y *Nocilla Lab* (2009). El éxito de Fernández Mallo sirvió de paraguas terminológico para un conjunto de coetáneos con ciertas afinidades generacionales (nacidos a mediados o finales de los 60, todos ellos vivieron una infancia plenamente integrada en la sociedad de consumo de bienes cotidianos publicitados en televisión, como la célebre crema de cacao Nocilla). Entre las principales características de esta, destaca la creación de una nueva forma de hacer literatura la cual dota a las obras de tres fórmulas esenciales en la producción de textos híbridos: hipertextualidad, intermedialidad y transmedialidad.

Esto provoca el surgimiento de un grupo de autores entre los que destaca Jorge Carrión, objeto de estudio en este trabajo, cuya narrativa está caracterizada principalmente por la fragmentación narrativa y la experimentación, mientras que su principal enfoque busca la innovación y la vinculación de las obras con el entorno digital. Esta conexión conlleva que tanto los personajes como el lector se vean envueltos en un conflicto interno que no les permite distinguir entre realidad y ficción.

Como muestra de ello, se puede observar en la obra *Los huérfanos* (2014), su posible lectura bajo un enfoque filosófico vinculante a la introducción humana en la “caverna” a la que ya hacía alusión Platón.

2. EL MITO DE LA CAVERNA DE PLATÓN

En el período de la Grecia clásica, se crearon instituciones políticas que configuraban un espacio para la reflexión y el intercambio de ideas. El propósito principal era moldear unas *polis* perfectas y establecer un sistema democrático equitativo para todos los ciudadanos. Las instituciones y estructuras políticas de esa “protodemocracia”, junto a sus valores e ideales y su estilo participativo en la vida pública, conforman el origen del pensamiento político occidental (González, 2009: 11).

Esta filosofía occidental gira en torno al conocimiento, siendo su principal enfoque el desarrollo de la capacidad humana. Platón es un referente en esta teoría de la razón, admitiendo que, si bien el cuerpo humano crea para sí mismo obstáculos, percepciones equívocas y falsas creencias, existen criterios fiables y objetivos para la adquisición del saber verdadero, reconociendo que este no solo está supeditado al alma. Esto se muestra en dos de sus obras más representativas: *La República*, por un lado, donde plantea que, a pesar del origen irracional del conocimiento, este siempre muestra una naturaleza racional, y *Fedro*, por otro lado, en el que postula que gracias al amor se alcanza ese entendimiento verdadero. No obstante, para Platón la manera única de llegar a la verdad pasa por el intelecto; las emociones y deseos carnales nos distraen de ese objetivo, si bien algunas de estas pasiones positivas permiten alcanzar el bien y la belleza (Bacarlett y Pérez, 2013: 48-49).

De igual manera, es reseñable la estructura empleada por Platón en sus obras, que consisten en numerosos *diálogos* para la exposición de sus ideas. Mediante el uso de este recurso, cuyos protagonistas son frecuentemente personajes célebres de la antigua Atenas, se intercambian opiniones a través de debates para mejorar diversos aspectos de la vida cotidiana (González, 2009: 12). La elección de esta forma para exponer sus ideas puede ser interpretada, a la luz de la desconfianza hacia los textos escritos expresada en el *Fedro*, como una vía para agotar los diferentes puntos de vista y anticiparse a las posibles preguntas y objeciones de los lectores en relación con el asunto debatido.

El objetivo principal del filósofo ateniense era profundizar en la relación entre las emociones (*pathos*), la razón (*logos*) y el conocimiento (*episteme*). Del mismo modo, el “Sumo Bien” guía al alma en su búsqueda del saber y le permite alcanzar la verdadera sabiduría y felicidad.

Paralelamente, en *La República* Platón elabora una reflexión sobre la justicia y su vinculación con el orden y la armonía necesarias para el gobierno de una sociedad

hipotéticamente perfecta. Es, pues, la educación de cada individuo la principal clave de su éxito, por lo que es necesario inculcar la responsabilidad individual para que conjuntamente los ciudadanos lleguen a alcanzar ese bien común, generado a través de un equipo de trabajo, o más específicamente una comunidad.

Asimismo, muestra una división del alma en tres esferas principales; la razón, la cual genera la necesidad de una búsqueda de verdad y sabiduría; el valor que encarna el espíritu valiente y la voluntad; y, por último, el deseo asociado con el impulso y las pasiones humanas. Es precisamente el equilibrio entre las tres anteriores lo que el autor define como la perfección (Reinhardt, 2021: 94).

Una vez expuesta la idea global de la filosofía platónica, se procede a continuación a realizar un análisis detallado sobre el mito de la caverna introducido en *La República*. Sin embargo, son numerosas las cuestiones que surgen alrededor del mito, comenzando, como ya señalara Morán Rodríguez, por la pregunta de si es verdaderamente un mito el relato de Platón (2009: 91). Ciertamente, no se trata de una historia cuyo origen se encuentre en los tiempos remotos de la oralidad y haya constituido una historia sagrada para una comunidad que se vale de ella para responder a una pregunta trascendente que no puede ser abordada desde el discurso científico. Es el individuo concreto conocido como Platón quien pergeña la historia y la utiliza de manera simbólica para dar una explicación metafórica; lo hace, además, sirviéndose de la escritura (ya que, pese a su desconfianza hacia ella, fue consciente de su superioridad frente a la transmisión oral a la hora de transmitir y fijar los discursos). Pero aunque en origen el relato sea más bien una parábola literaria que un mito, sí podemos decir que funciona como tal mito en la historia del pensamiento occidental, ya que desde el siglo V a.C., y bajo diferentes interpretaciones (cristianizadas muchas de ellas), sí ha servido como una explicación acientífica de la naturaleza del conocimiento y de la realidad sensible. En ese sentido sí podemos hablar de mito.

Este se sitúa sobre un escenario imaginario en el que el escritor dispone a varios personajes, denominados como “raros encadenados”, aunque “iguales a nosotros” (Platón, 514a-517c). Con este recurso, pretende desarrollar una cercanía y empatía hacia estos personajes, observándose como iguales con el objetivo de que el lector se identifique con ellos y comprenda la extrañeza radical de la existencia humana.

Se presenta a estos protagonistas ligados desde su infancia a la caverna, atados por la cabeza y extremidades mediante cadenas que no solo impiden su liberación, sino que limitan su orientación: así, solamente observan las sombras del exterior proyectadas en la pared a través de la luz que se introduce por la entrada de la cueva, siendo la única

representación de la realidad que ellos conocen. “Ellos no considerarían real algo diferente de las sombras de los objetos presentados” (Platón, 514a-517c).

Platón propone que imaginemos que en un momento dado uno de los prisioneros se libera de sus cadenas, saliendo de la caverna y descubriendo los contornos reales de las figuras que anteriormente solo visualizaba a través de sus sombras. Al no estar acostumbrado al mundo real, en un primer instante la luz del sol le deslumbra y le ciega momentáneamente. Sin embargo, tras asimilar la realidad concluye que sus pensamientos y figuraciones previos de la realidad han sido erróneos, y que las sombras que él consideraba reales solo eran ilusiones. Tras este proceso, el prisionero liberado recuerda a sus compañeros, aún sumidos en el engaño de la caverna, y siente el deseo de lograr que estos alcancen su misma visión de la verdad y le acompañen en su libertad. No obstante, al regresar a la caverna y narrar a sus compañeros lo sucedido para tratar de advertirles de su error, el resto de sus compañeros incrédulos se mofan de él y consideran “que había echado a perder sus ojos y que no merecía la pena intentar ir arriba” (González, 2009: 18).

Si la subida hacia arriba y la contemplación de lo que hay allí lo pones en relación con la subida del alma al lugar inteligible, no defraudaras mi esperanza, ya que quieres oírlo. Una divinidad de alguna manera sabe si algo casualmente es verdadero. En cambio, así me parece lo aparecido ante mí: en lo cognoscible lo último que se ve y con dificultad, es la forma de lo bueno: pero, una vez que se ve, cualquiera la puede deducir como causa de todo lo correcto y lo bello: en lo visible ella es la luz y la que ha engendrado al amo de esta, y en lo inteligible ella misma es el ama que proporciona con prudencia en particular o en general (Platón, cit. González, 2009: 19).

La conclusión del mito platónico invita a realizar una búsqueda del conocimiento más allá de las apariencias físicas y sensoriales; ya que, siguiendo estas ideas, es muy probable caer en el engaño o en la asimilación errónea de conceptos. Por este motivo es necesario escalar otro nivel en la búsqueda de la realidad en su plenitud y ser conscientes de las limitaciones impuestas por el propio ser humano, sus creencias y sus percepciones.

Platón aconseja seguir este proceso para el posterior alcance de la sabiduría y la verdad plena; aunque a su vez, el filósofo también atestigua que existen entidades superiores, tales como divinidades, que poseen un conocimiento absoluto de lo realmente verdadero: una verdad que puede revelarse tras mucho tiempo oculta y de difícil entendimiento.

Para Platón el mundo se encuentra dividido en dos esferas: el mundo sensible y el mundo inteligible. Los elementos vinculados al mundo sensible² presentan únicamente una imitación del mundo real. Si bien nuestro mundo actual presenta una representación diferente de la realizada en la antigüedad, la proyección de sombras sigue vinculada a nuestro entorno, actuando como una especie de almacenamiento de recuerdos visuales del paso del tiempo: “esto ha permitido generar un vínculo entre el pasado y el presente, para realizar reflexiones y análisis de la historia” (Camuñas, 2012: 91 y 92).

Por otro lado, dejando atrás el mundo de las sombras, se encuentra el mundo inteligible³, considerado como el auténticamente verdadero, repleto de ideas perfectas y reales, pero mucho más difícil de alcanzar; siendo la filosofía la ciencia más precisa para su adquisición.

Una vez analizado el mito de la caverna y sus principales relaciones con la filosofía platónica, hay que destacar su importancia en la historia en diferentes ámbitos, como pensamientos de otros filósofos, figuras literarias o sus representaciones en el cine o el arte. Así, es necesario presentar a continuación un compendio de las principales relecturas surgidas con las opiniones de los distintos intérpretes.

La primera de ellas se corresponde con el neoplatonismo, fundado hacia el año 200 d.C., cuyo máximo exponente sería Plotino, y que combina todos los elementos de la filosofía antigua, reconfigurándolos en una nueva forma. El inicio de la especulación de Plotino se basa en el sentimiento de angustia que el alma experimenta a causa de las limitaciones impuestas por el cuerpo y las pasiones. Según él: “el cuerpo es una prisión y una tumba para el alma, mientras que el mundo es un lugar sombrío”(Plotino, cit. en Boncompte, 1956: 6).

Esta idea es en esencia un pensamiento platónico, ya que la verdadera naturaleza del alma se caracteriza por su imposibilidad e independencia. Las almas del amante, del artista y del filósofo son aquellas que conocen los estados de plenitud y felicidad que surgen de la contemplación intelectual. En este contexto el mal y el vicio: “no son la ausencia de algo que el alma posee, sino la adicción de un elemento extraño similar a la bilis en el cuerpo”. Para Plotino, el alma tiene la capacidad de un doble movimiento: uno ascendente, que

² *El mundo sensible* en la filosofía platónica: es el mundo que percibimos a través de los sentidos: (vista, oídos, olfato), y que según el filósofo puede conseguir llevarnos a engaños. Mientras que *el mundo inteligible* es el mundo de las ideas y representa la auténtica realidad con ideas inmutables y eternas, se puede acceder a él a través de la filosofía (Reinhardt, 2021).

³ *El mundo inteligible* solo es accesible a través del desprendimiento de los sentidos y dejándose llevar por la razón y la lógica, es considerado como el reino de la verdad (Reinhardt, 2021).

implica un conocimiento interior y otro descendente, que consiste en sumergirse en el cuerpo y olvidarse su propia esencia (Plotino, cit. en Boncompagni, 1956: 6).

Por otro lado, surge en la Edad Media una nueva corriente de pensamiento conocida como “platonismo cristianizado”, mediante la cual se aúnan los ideales del platonismo por un lado y del cristianismo por el otro, en un conflictivo intento de compatibilizar una propuesta filosófica pagana del siglo V con la cosmovisión religiosa del Medievo que, sin embargo, seguía teniendo en la Antigüedad grecolatina su principal modelo de excelencia artística, científica y literaria. Esta reformulación incorpora los valores del cristianismo, tales como el monoteísmo, la creación del mundo, el pecado o la redención, además, de una nueva perspectiva del tiempo (García, 2012: 1).

Hasta este momento, se había mantenido una confrontación ideológica entre las ideas del cristianismo, defendidas por los grupos de creyentes proto-cristianos notablemente enfrentadas con las ideas de la filosofía grecorromana sostenidas entre muchos otros por los platónicos “[...]La confrontación entre platonismo y cristianismo, como único fenómeno de verdadero relieve, merece el centro de atención [...]” (Gigon, 1970, 17-18). Esta lucha continúa a través de la historia hasta la publicación de la obra *De civitate Dei contra paganos* (426 d.C.) de San Agustín.

Es necesario destacar que el cristianismo, en esencia, no es un pensamiento filosófico sino una alternativa a la cultura grecorromana que aportaba un nuevo mensaje sobre Dios y la necesidad de la transformación de la vida humana de acuerdo con ese mensaje. Si bien es cierto que el origen de este cristianismo es judío, se propone como una propuesta espiritual universal. Tanto es así que la difusión de este cristianismo es incluso más importante que el proceso de universalización del “helenismo” (García, 2012: 3-4).

Como Jaeger nos recuerda, el cristianismo surge y se difunde en un mundo helenizado, es decir, un mundo cuya lengua materna era el griego y mantenía todos los aspectos culturales y religiosos propios del helenismo. En este punto se forman dos posiciones complementarias en torno a la relación del cristianismo con la cultura antigua, en primer lugar, el cristianismo como fe verdadera frente a un imperio único y definitivo, es decir, el reino de Dios frente al imperio mundano (Gigon, 1970: 44). Por otro lado, Jaeger anuncia la relación entre la educación griega y el proto-cristianismo: “El mundo grecorromano se cristianizó y el cristianismo se helenizó” (1961: 14-15).

A raíz de esta afirmación, Jaeger revisa textos fundamentales, como los *Hechos de los Apóstoles*, las *Cartas de Pablo de Tarso*, el *Protréptico* de Clemente de Alejandría, la *Carta*

de San Clemente Romano a los corintios e incluso el *Diálogo con Trifón* de Justino⁴, de donde concluye que son ejemplos evidentes de la continuidad entre la cultura clásica y el cristianismo (García, 2012: 6-9).

Sin embargo, el momento más relevante de la historia donde convergen por primera vez el nuevo mensaje cristiano y la tradición filosófica griega tiene lugar en la visita de San Pablo a los filósofos griegos de Atenas para hablarles del Dios que ellos no conocían. Mediante este discurso se observa relaciones de proximidad y distanciamiento entre ambos mundos, concluyendo que el cristianismo no es una filosofía sino un mensaje de fe. Entre las principales ideas que se transmiten en este diálogo, Reale distingue las siguientes:

A. Monoteísmo, como superación de politeísmo y del Dios de los filósofos. B. creacionismo, como idea jamás alcanzada por los griegos. C. Providencia divina, como cuidado personal de cada *hombre*, D. El pecado y la redención por medio de la encarnación de Dios. E. El nuevo sentido de la historia y del hombre. F. Una transformación del *eros* griego en el *agape* cristiano. (1995: 334-348).

En cuanto al monoteísmo, creacionismo y providencia Pablo anuncia a los griegos la existencia de un “Dios desconocido”, único Dios creador, providente que salva al hombre al perdonarle todos sus pecados. Este concepto de Dios único había sido alcanzado por Platón en algunos pasajes del *Timeo* mostrándose como el encargado de ordenar el universo, engendrando un cosmos divino cuyos dioses más deslumbrantes serían los astros” (García, 2012: 14-15).

La imagen de Dios creador también había sido alcanzada en la imagen del demiurgo platónico pues ordena el mundo y es bondadoso con todos los seres del cosmos. Sin embargo, la diferencia principal entre la postura platónica y el cristianismo es que el primero no puede evitar realizar estas acciones, mientras que el Dios del cristianismo lo realiza por su propia voluntad lo que demuestra su infinita bondad (García, 2012: 18).

En cuanto al pecado y la redención para el pensamiento clásico, el mal solo se explicaba mediante dos opciones: o los dioses no son buenos o los hombres son malos. Sin embargo, Platón, en el *Timeo*, proclama que el demiurgo es bondadoso y ha creado un mundo bueno. Es aquí donde se observa una consonancia con el cristianismo, que explica que el

⁴ Justino fue el mejor ejemplo de seducción y rechazo entre platonismo y cristianismo. Antes de convertirse al cristianismo busco una filosofía que le condujera a la unión con Dios. Mantiene que el cristianismo toma lo mejor del platonismo y la filosofía, superando su visión de Dios y del hombre.

pecado entró en el mundo por culpa del hombre, y que Dios, con su infinita benevolencia, envió a su hijo para salvar a toda la humanidad de este pecado (García, 2012: 20-21).

Finalmente, Pablo transmite a los filósofos que gracias al plan creador y salvador de Dios la eternidad se concilió con el tiempo, un pensamiento que se desarrolla en la historia desde la caída del hombre hasta la resurrección y la segunda venida de Dios en la tierra, y se actualiza en el presente mediante la participación de todos los cristianos en la vida eterna de Cristo. Esto conduce a concluir que solo el alma puede medir el tiempo, “como presente de las cosas pasadas (memoria), como presente del presente (atención) y como presente del futuro (expectación)” (García, 2012: 23).

La filosofía moderna es inaugurada por la obra de Descartes (1596-1650) que ocupa un lugar de ensalzamiento en la literatura francesa. El filósofo al acabar sus estudios se siente defraudado por qué se hace consciente de que en realidad a pesar de todo lo que ha aprendido, no sabe de nada. Por ello, decide que la manera más acertada de adquirir conocimiento es viajar y aprender del gran libro del mundo, así se alista como soldado cuando comienza la Guerra de los Treinta Años. Recluido en soledad es cuando adquiere la inspiración sobre la que se basa los principios de su filosofía: “Pienso, luego existo” (Cogito, ergo sum), siendo así considerado como el principal exponente del racionalismo, movimiento filosófico que señala a la razón como fuente de conocimiento.

Aunque Descartes se propuso dudar de todo para llegar a adquirir una verdad indudable, llegó a la conclusión clara de que aunque se dude de la existencia de objetos externos y del mundo físico en sí, la propia existencia como ser pensante es lo único fiable. Tras adquirir estas ideas escribe una de sus obras fundamentales: *Discurso del método para bien dirigir la razón y buscar la verdad en la ciencia* (1637) (Hernández, 2005: 6).

Descartes compara el conocimiento con una construcción de un edificio y afirma que todo lo que ha aprendido de autores anteriores no le ha brindado un entendimiento verdadero de la realidad, sino que solo le ha aportado herramientas para validar ideas que ya existían con anterioridad. El objetivo principal residía en mejorar las habilidades para demostrar las verdades anteriores, no en descubrir ideas nuevas (Hernández, 2005: 7).

Por lo tanto, su forma de pensar debe interpretarse como una respuesta a las filosofías previas, y a su vez afirmar que el ser humano puede comprender toda la realidad a través de la razón, siempre y cuando esta siga ciertas reglas. De esta manera, se inicia la filosofía racionalista, que tendrá destacados seguidores como Spinoza y Leibniz, mientras que por otro lado, será objeto de críticas por parte de filósofos empiristas como Hume y Locke, ya

que el empirismo sostiene que todo conocimiento deriva de las experiencias sensoriales (Hernández, 2015: 6-7) .

Tras conocer la filosofía de Descartes podemos en cambio, mencionar al filósofo, historiador y economista escocés David Hume (1711-1776), quien coincide en la postura platónica de preocupación humana entre la percepción y la realidad. Su principal teoría conocida como “escepticismo”, aboga por dos posturas principales. La primera de ellas, previamente introducido por Descartes, formula el concepto denominado como “duda universal”, cuestionando todas las opiniones, creencias y facultades. Descartes utilizaba este método para prevenir el error y el juicio precipitado. Sin embargo, Hume duda de la validez de estas afirmaciones (Calvente, 2008: 3).

En primer lugar, Hume argumenta que no es posible determinar que creencia es completamente indudable entre todas las creencias similares. En segundo lugar, incluso si se pudiera identificar una verdad indudable, no se podría avanzar en su conocimiento sin emplear las habilidades que precisamente se están poniendo en duda. De este modo, Hume sugiere una postura más moderada que considera como una especie de precaución inicial, actuando como una forma de supervisión en la investigación. No obstante, aunque el autor anima a seguir el método de Descartes, resalta que para él no garantiza una certeza absoluta (Calvente, 2008: 3). Precisamente esta duda radical y no falsable de Hume es la que interesa en relación con el mito de la caverna platónica.

Hume propone un segundo tipo de escepticismo tras realizar una investigación que le conduce a reconocer la completa ilusión de nuestras capacidades sensoriales y mentales, así como nuestra incapacidad para alcanzar una certeza absoluta. Rechaza la posibilidad de adquirir ideas innatas y argumenta que los conceptos complejos se construyen a partir de la combinación de impresiones simples provenientes de la percepción. Hume denomina a este tipo de escepticismo como “pirrónico” y considera que es ineludible, ya que no se pueden desmentir que nuestros sentidos y nuestra razón puedan llevarnos a errores. (Calvente, 2008: 4).

Durante el último tercio del siglo XVIII surge una nueva corriente de pensamiento asociada al platonismo y definida como “neoplatonismo romántico”. En esta época se revisa el concepto clásico de la inspiración poética, que proviene tanto de la antigua Grecia, principalmente observado en Platón, como de las escrituras de los profetas hebreos. Esta inspiración poética se define como una especie de señal divina que entra en los poetas y actúan como si estuvieran “intoxicados”. Uno de los mejores ejemplos que muestra está

posesión se puede observar en el *Ión* de Platón, si bien es cierto que esta inspiración no es repentina sino que se relaciona con la labor del propio poeta (Napoli, 2018: 3).

La evolución de este concepto adquirió gran importancia dentro del Romanticismo, especialmente en el romanticismo inglés, y muy especialmente en *A defence of Poetry* (1821) del autor inglés Percy Bysshe Shelley, que realizó una interpretación del diálogo platónico incluido en el *Ión* posteriormente reconocida como errónea y que se mantiene aún vigente. En él se retorna a conceptos platónicos clásicos como la libertad, la inspiración, la creatividad o la epifanía, ante lo cual se puede considerar a Shelley como uno de los padres del Romanticismo inglés, gracias al cambio de paradigma que supuso el abandono del aristotelismo sustituido por el platonismo mal entendido (Napoli, 2018: 4-5).

Esta relectura indica que para Platón hay una relación estrecha entre la musa, el poeta, el rapsoda y el espectador. El poeta iluminado por la musa transmite esta inspiración hasta el oyente formando una cadena, así se concibe al poeta como el único con la habilidad de comprender y de generar las metáforas (por inspiración del *daimon*) y transmitir una nueva realidad al mundo entero, convirtiéndose así en un filósofo. Sin embargo, Shelley no quita valor al conocimiento de los filósofos, sino que eleva a los poetas al nivel de estos mismos, convirtiéndolos en “filósofos poéticos” (Napoli, 2018: 6-7).

Por otro lado, Shelley antepone también el poder de la imaginación al conocimiento epistemológico, pues considera a esta la única vía del poeta para acceder a la verdad. Todo esto conduce a un platonismo inglés decimonónico que tiene la particularidad de originarse fundamentalmente en la distorsionada visión que Shelley había transmitido (Napoli, 2018: 8).

Sin embargo, Platón mediante el diálogo *Ión*, hace un intento de quitar autoridad a los poetas en la sociedad de su tiempo como transmisores de un modelo de educación para los ciudadanos. Platón se vale de la figura de Sócrates para poner en tela de juicio el conocimiento absoluto que Ión presume disponer: “¿Pero cómo puede ser eso? ¿no son todos los temas de la poesía básicamente los mismos?” “Sí, afirma Ión, pero Homero trata los mismos temas mejor que el resto” (Platón, 531c-d). Después de varias preguntas, Sócrates llega a la conclusión de que las habilidades del poeta proceden de una especie de posesión o inspiración divina y aunque es cierto que afirma conocer gran variedad de temas no es capaz de profundizar de manera plena en ninguno de ellos como lo haría un experto en cada una de las diferentes materias de una forma más explícita (Napoli, 2018: 10-13).

Todo lo anterior concluye que mediante el *Ión* Platón separa la esencia de la poesía y la filosofía, asociando la primera a la pasividad, la irracionalidad, la ausencia de conocimiento verdadero y al entusiasmo de los poseídos, en tanto que la segunda queda vinculada con la autonomía, la razón y el conocimiento” (Napoli, 2018: 13).

Por otro lado, en el siglo XIX nace la conocida “escuela de la sospecha”, término acuñado por Paul Ricoeur para referirse a las corrientes filosóficas que cuestionan los pilares conceptuales de la cultura moderna occidental: el sujeto, la verdad, la sociedad liberal capitalista y la historia, y cuyos máximos exponentes serían Karl Marx, Friedrich Nietzsche y Sigmund Freud (Germán, 2018: 104).

Marx concibe la historia y todas las manifestaciones culturales del hombre (religión, arquitectura, artes, literatura...) como el producto de una estructura económica de una sociedad, que es la que condiciona toda forma de relación entre los humanos y de cultura. Esta postura es la que el filósofo denomina materialismo histórico, y que diferencia la base económica y la superestructura cultural y política, manifestación derivada de la primera.

Si examinamos esta propuesta desde la filosofía platónica, podemos entender que el ser humano vive en un desconocimiento de la realidad generado por las propias sociedades, condicionadas por unos mecanismos económicos de cuyas consecuencias no somos plenamente conscientes; de nuevo, es la búsqueda del verdadero conocimiento lo que nos libera de esta esclavitud (Avellino, 2009: 67). En este sentido, no deja de ser revelador que en su tesis doctoral Karl Marx incluyese una cita del *Prometeo encadenado* atribuido a Esquilo. El mito de Prometeo –en el que no podemos detenernos debidamente aquí— presenta interesantes puntos de contacto con el de la caverna platónica: el Titán asumiría un papel semejante al del liberado que trata de compartir la luz del conocimiento con los prisioneros. Para Marx es el conocimiento –la consciencia aportada por el materialismo histórico— lo único que puede sacar al hombre de las tinieblas de la ignorancia y liberarlo de la servidumbre –la identificación de Marx con el titán llega al punto de que se alude a él en ocasiones como “el Prometeo de Tréveris”. Actualmente, las nuevas tecnologías y formas de comunicación son, desde el punto de vista del materialismo histórico superestructuras derivadas de una economía neoliberal globalizada, a la que sirven, y que en ese sentido también desde un punto de vista marxista las interfaces de todo tipo con las que a diario nos relacionamos son una caverna (y la sociedad neoliberal globalizada una más, especialmente sutil en sus medios de alienación del sujeto).

Por su parte, Nietzsche cuestiona desde una postura nihilista todas las creencias, valores y costumbres, considerando la ausencia de una verdad absoluta (Germán, 2018: 104). Al igual que ocurre en la filosofía platónica, lo importante para el ser humano es reconocerse como prisionero, dudando de todo aspecto que le rodea. Así, ambos autores usan la metáfora de un lugar cerrado (caverna/prisión); pero se observa una diferencia con la filosofía platónica, ya que para este la realidad es alcanzable dejando atrás el mundo sensible, mientras que para Nietzsche la verdad externa a la prisión no es alcanzable, ya que se encuentra en constante cambio y es el hombre quien debe darle su propio sentido.

Finalmente, Freud entra en conflicto con los problemas de la conciencia falsa a través de los sueños y los síntomas neurológicos (Germán, 2018: 107-108). De esta manera surge el concepto del *Síndrome del falso recuerdo*, basado en ocultar los recuerdos verdaderos bajo una realidad distorsionada, creando imágenes erróneas por sucesos traumáticos. Asimismo, también se invita a pensar en los recuerdos implantados, denominados *paramnesias*, que tal vez hayan sido presa de una alteración en la memoria para recordar situaciones que no han ocurrido o que simplemente han sido modificadas por otras circunstancias (García, 2015: 43).

Durante el siglo XX se observan posturas muy distintas, como la expresada por Hannah Arendt en su obra *La condición humana* (1958), que examina las habilidades humanas que tienen como propósito fundamental satisfacer las necesidades básicas de la vida, así como su elevación a una dimensión más profunda, que es la capacidad de ser libres, permitiendo al ser humano reflexionar sobre sus experiencias más recientes. Arendt proporciona un análisis de la historia, de las ideas políticas que han definido diversas épocas con el objetivo de cuestionar toda las certezas. Se concluye pues que, el mito presenta no solo una categoría entre actuación y observación, sino que plantea dos estilos de vida: el político del ciudadano y el teórico del filósofo. Así, al igual que Platón presenta el deseo de superar las limitaciones que presentan el mundo, cuestionando las percepciones y buscando una verdad que permita alcanzar una mayor libertad. (Arendt cit. González, 2009: 63-65).

En torno a la diferenciación de realidad y apariencia, surgieron diferentes posturas filosóficas, como la que se muestra mediante la noción de *simulacro* de Jean Baudrillard, expuesta principalmente en su obra titulada *Cultura y simulacro* (1978), y en otros títulos posteriores. El autor asegura que la era de la simulación continua en expansión, afirmando que no se trata de una imitación que conlleve como finalidad una parodia o reiteración, sino

una suplantación (Baudrillard, 1978: 5). Según el filósofo francés la percepción del mundo está limitada por los sentidos y la mente, incorporando el elemento de hiperrealidad: la versión de la copia que elimina al original (Baudrillard, 1978: 43). La simulación vuelve a cuestionar la diferencia entre lo “verdadero” y lo “falso”, entre lo real y lo imaginario. También se muestra que las imágenes pueden usarse para engañar, distorsionar o simular la realidad (Baudrillard, 1978: 14). Las investigaciones de este filósofo evidencian la presencia de un sentimiento de nostalgia por un pasado en el que se valoraba la verdad y la autenticidad. La simulación y la sobreproducción de lo real se vuelve estrategia destacada en este nuevo escenario (Baudrillard, 1978: 15).

Tanto en lo referente a la autora Hannah Arendt como en los mencionados simulacros de Baudrillard se abre la puerta a un nuevo tipo de creación y representación artística. Así, las creaciones llevadas a cabo por los compositores de artes plásticas empiezan a tener como raíz principal la elaboración de obras interconectadas con los simulacros. De esta forma el espectador vive como protagonista la experiencia de inmersión que produce la obra, que en muchas ocasiones puede suponer un viaje histórico por alguna época determinada. Lo que genera ver: “Las pinturas, las imágenes y las esculturas, de este modo, se transforman en un sitio de paso, un umbral que impulsa al observador a moverse a través del arte, más allá del arte, en dirección a una respuesta ética a lo que está contemplando” (Vieira, 2014: 10).

La inmersión y la experiencia del arte contemporáneo permite al espectador vivir su propia experiencia, buscando a parte del disfrute, una respuesta ética y una conexión con el contexto histórico presente y pasado, aquí se puede observar su fuerte vinculación con el mito de Platón donde el prisionero liberado necesita adquirir mediante su propia exploración respuesta a sus preguntas.

Este cambio artístico puede observarse en la figura de la artista brasileña Ana María Pacheco (1943), creadora de proyectos capaces de representar víctimas de torturas y mutilaciones que han sido apresados y atados por cuerdas. La ceguera mediante el uso de las vendas y la tortura es la protagonista de muchas de sus obras de arte, esto inicia un período de creaciones que tematizan la violencia política desde el comienzo del siglo XX en adelante (Vieira, 2014: 6).

La finalidad de realizar esta recreación es clave para mantener viva la memoria de múltiples víctimas, sobre todo relacionadas con las dictaduras que invadieron Europa en el siglo XX. En las obras de Pacheco siempre existe otra figura a parte de la víctima, uno o varios personajes capaces de observar los sucesos que envuelven las

escenas. El protagonismo del binomio visión/ceguera para representar el dolor de la condición humana tiene precedentes, no solamente en el mito Platón, sino también en autores contemporáneos como Martin Heidegger, quien recuerda la insuficiencia de la vista para comprender la realidad de las cosas que suceden, o como Jacques Derrida, quien considera la oscuridad como una manera de oponerse a la mirada tradicional dominante que controlaba todo a su alrededor (Vieira, 2014: 5-6). No es extraño que el sentido de la vista sea fundamental en los relatos filosóficos que abordan la naturaleza de nuestra percepción del mundo, ni que las artes visuales asuman esta problematización y cuestionen lo que es materia y esencia de sus propias creaciones. En sus trabajos, Pacheco consigue que el espectador deje de figurar como observador y se una a la situación para que produzca en él una respuesta ética (Vieira, 2014: 7-9).

Por otro lado, la pieza teatral titulada *La muerte y doncella* (1990), es una representación ejercida por Ariel Dorfman, la cual tiene en la venda sobre los ojos su trama principal. Paulina Salas, el personaje protagonista ha sido víctima del régimen político dictatorial de Chile, pero a pesar de su empeño por querer identificar al culpable, sus ojos vendados imposibilitan la fiabilidad de la mujer. Por ello, para asegurar una mayor incredibilidad en el personaje, se asocia la figura de la ceguera con el surgimiento de una enfermedad mental.

También Michel Foucault, en *Madness and Civilization* (1988), había tratado la conexión entre la ceguera y la locura: “Ceguera: una de las palabras que más se acerca en esencia a la locura clásica. Se refiere a esa noche de casi-sueño que rodea las imágenes de la locura, otorgándoles, en su soledad, una invisible soberanía [...]” (1988: 105). Por esto — volviendo a la obra de Pacheco—, el acierto a la hora de acusar al secuestrador de Paulina Salas origina dos opciones viables hacia la verdad, ya que tanto la locura como la ceguera son claves para dudar de la probabilidad de error que presenta la víctima (Vieira, 2014: 11-12).

Por su parte, el filósofo alemán Peter Sloterdijk propone la denominada *Filosofía del arte*, investigando las formas en la que el arte influye en la conciencia humana y proponiendo un enfoque filosófico para reconducir este arte hacia la meditación, superando dualismos como calle/museo, creación/exposición y artificio/naturaleza (Tillería, 2024: 101). En su trilogía titulada *Esferas* (1998-2004), Sloterdijk combina elaboraciones filosóficas, artísticas y científicas. Menciona los espacios cerrados, bien reales o imaginarios, que serían una



especie de ecosistemas o confinamientos. Estas imágenes permiten hacer una profunda reflexión sobre conceptos como el espacio, el tiempo, los orígenes de la vida y del ser humano, las nociones del interior, exterior y la transición entre una y la otra (Moraña, 2019: 26).

José Luis Molinuevo propone una postura diferente tanto en su blog (<https://joseluismolinuevo.blogspot.com/>) como en su obra *Humanismo y nuevas tecnologías* (2004), mediante lo que él denomina como “pensamiento en imágenes”, apartándose del pesimismo platónico respecto del mundo sensible, así como de otros autores, como el ya mencionado Baudrillard, que han aplicado ese pesimismo a la generación de imágenes mediante la tecnología. Molinuevo reivindica la posibilidad de conocimiento a partir de la imagen e incluso propone una “poética de la imagen” (Molinuevo, 2016: 219-239). En su estudio de las producciones del director alemán Petzold, analiza la imagen cinematográfica de los traumas sufridos en las dos Alemanias (Molinuevo, 2016: 223). La conclusión de este estudio muestra la idea de que la poética de la imagen se centra en la búsqueda de la verdad a través de la ficción. Por esto, Molinuevo reflexiona sobre la mezcla de imágenes a través del montaje, no con el fin de observarlas; sino como experimentación. “De este modo se diluyen también las fronteras entre el documental y la ficción” (Molinuevo, 2016: 224).

Al supervisar estas posturas filosóficas, el mito se ve sujeto a cambios según la época en la que se presente; y es precisamente esta variedad de interpretaciones, la que hace inabarcable su estudio y análisis (Blumenberg, cit. en García-Durán, 2018: 113). Actualmente, el desarrollo de las nuevas tecnologías, que suponen una nueva especie de caverna para el ser humano, hace difícil discernir entre realidad y ficción, al desconocer la realidad al otro lado de la pantalla. Así, la filosofía actual se centra en prevenir al ser humano de los riesgos de estas nuevas tecnologías, abandonando su perspectiva inicial centrada en la descripción del mito y la obsesión por escapar de la caverna (García-Durán, 2018: 114).

Respecto a la literatura también se puede vincular con publicaciones asociadas al concepto de la ceguera como metáfora de nuestra relación con la realidad y que ha sido abordado por José Saramago en su *Ensayo sobre la ceguera* (1995). El planteamiento del escritor portugués es fundamentalmente ético: para Saramago el verdadero ejercicio de la razón implica reconocer los derechos de las demás personas, por supuesto, respetando las diferencias entre todos los seres humanos. Concluye afirmando que, si se causa daño a los demás, se está en un estado de ceguera (Vieira, 2014: 14). La oscuridad –una plaga, en su

libro— se limita a borrar la apariencia de las personas y de los objetos, pero nunca su esencia. Finalmente, la obra plantea que existen dos tipos de luz, o dos formas de racionalidad: la de los ciegos y la de quienes pueden ver. Esta diversidad de luz, tanto en un sentido literal como figurado, surge de una división dentro de la propia racionalidad, que es uno de los rasgos distintivos de la modernidad que comenzó con la Ilustración, donde la luminosidad conecta con Platón en el sentido de que se forma un movimiento que postula por la eliminación de los prejuicios, la superstición y la fe ciega, donde lo importante es la luz de la razón (Vieira, 2014: 14-15).

La alegoría utilizada por Platón ha tenido un gran peso no solo, como hemos visto, en el desarrollo de diferentes propuestas filosóficas, sino también en obras literarias. En la literatura del Barroco se despreciaba el mundo sensible, al ser considerado como un periodo de disolución conceptual imaginaria. Realidad y ficción estaban ligadas íntimamente en las producciones de la época, ya que mediante la habilidad interpretativa se generaban nuevos escenarios de forma exagerada y omnipotente.

Así, se puede designar *El Quijote* como una de las obras más cercanas a estas cuestiones ya que se ha considerado como una de las novelas que hace replantear los límites entre la realidad y la ficción. Cervantes utiliza la realidad para construir una línea entre lo real y lo imaginario con la finalidad intencional de generar en el lector un estado incesante de duda, una situación que permanece latente pues nunca se resuelve (Rodríguez, 2015: 1).

Desde el inicio de la obra el narrador presenta a un personaje ficticio que pudo ser real y que un día de tanto leer comenzó a mezclar ideas y sucesos consiguiendo llegar a la locura. Este planteamiento forma una doble ficción, lo que hace que en el lector se situé en unos “límites imprecisos de una ficción de realidad que genera sensación de realidad” (Rodríguez, 2015: 2).

Por lo tanto, la locura de Don Quijote, quien no puede o no quiere conseguir diferenciar entre su propia realidad y la ficción de sus lecturas, provoca un juego entre la realidad y la ficción y así el lector acepta como real la locura generada por su absurda obsesión con sus libros, y los alocados viajes del caballero que contienen gran parte de mentira debido a su locura. Todo esto se complica por estar conectado con la base real que permanece ahí provocada por el contexto históricos-social-geográfico donde se desarrolla: La Mancha, los lugares, costumbres, clases sociales, personajes históricos y las mencionadas situaciones del pasado. Gran parte del relato se encuentra relacionado con la España de las últimas décadas del siglo XVI y los primeros del XVII (Rodríguez, 2015: 2).

Por otra parte, el teatro se mostrará como un género especialmente apto para recrear el mito platónico, ya que plantea la oposición entre realidad/representación (análoga a la oposición entre realidad sensible/sombras), aportando una visión alrededor de la confusión entre lo tridimensional y lo bidimensional; entre desdoblamiento de realidad e ilusión (Neumeister, 2022: 285).

Esta visión barroca del ser humano y la realidad se expresa mediante el tópico del *theatrum mundi* propio de los Siglos de Oro de la literatura, entendiendo la vida como sueño y el mundo como teatro. Esto se puede observar de manera paradigmática en Pedro Calderón de la Barca, con obras como *El teatro del nuevo mundo* o *La vida es sueño*, obras que haciendo uso del concepto de *metateatralidad*, utilizan a un personaje que comenta estar actuando en una obra teatral, dudando si la vida que experimenta es real o solo parte de sus sueños (Gómez, 2019: 58).

En esta misma línea, ya en el contexto de la literatura anglosajona, se observa la figura de William Shakespeare, quien entiende la vida como una representación, un inmenso escenario en el que cada personaje es responsable de representar un papel determinado: los personajes viven la denominada “vida teatralizada” (Gómez, 2019: 64).

En el siglo XX, se observan también diversas relecturas literarias del mito, como las realizadas por el dramaturgo Antonio Buero Vallejo en toda su obra, como ejemplo principal se debe mencionar *El tragaluz* (1967) que representa una alegoría. En este caso, la caverna se sustituye por un sótano, y la visión proyectada de la realidad se obtiene mediante la iluminación que entra a través del tragaluz, observando solo una pequeña parte de esta. Asimismo, los personajes presentan cierta desinformación de su propia vida, que se descubrirá al acabar el relato.

Por otro lado, su primer drama *En la ardiente oscuridad* (1950) expresa un mensaje político contra el régimen de Francisco Franco. De esta manera, se vuelve a hacer notoria el concepto de ceguera como elemento vinculante con la caverna, así en esta publicación los ciegos representan al pueblo español que no pueden ver la realidad de los sucesos que prevalecen sobre su país en los últimos años. Don Pablo es el personaje que representa Franco y el único que puede ver por lo tanto, todos sus alumnos ciegos presentan una abundante desventaja para adquirir la realidad (González, 2015: 1).

De forma semejante, pero cincuenta años más tarde, José Saramago en *La caverna* (2000) presenta a sus personajes en un centro comercial que se asemeja a la caverna de Platón. Este centro comercial, contiene en sí mismo otra cueva (la parte subterránea), en la

que los personajes horrorizados se ven a sí mismos. Molinuevo resume de la siguiente manera este sentido emblemático del centro comercial:

El Centro es una inmensa caverna cuyo secreto está en otra. [...] El centro es una parte de la ciudad, pero esto no del todo exacto, primero porque crece sin cesar y sin que se note, en todas las direcciones, incesantemente, ocupando todo espacio, de modo que parece que la ciudad está dentro de él y no al revés; y segundo, porque la parte es aquí mejor que el todo. (Molinuevo, 2004: 32).

Finalmente, en el siglo XXI se ha continuado con multitud de relecturas y obras basadas en la alegoría de la caverna, especialmente en la industria del cine como *El Show de Truman*, estrenada en 1998 y dirigida por Peter Weir, o como en la tetralogía de *Matrix*⁵, inicialmente concebida como una trilogía —*The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003)— dirigida por las hermanas Lana y Lilly Wachowski, a la que se añadió en una cuarta película, *The Matrix Resurrections* (2021), dirigida exclusivamente por Lana. Las cuatro películas desarrollan la reelaboración baudrillardiana del mito platónico (incluso, en la primera de ellas, vemos un ejemplar de *Simulacra and Simulation*, título de la versión inglesa de *Cultura y simulacro* —que, por cierto, resulta ser un falso libro, por tanto, un simulacro en sí mismo).

Todas la metaficción que se ha mencionado adaptada a diferentes contextos, continúan la línea original de la filosofía de Platón. Se desarrollan, pues, diversos conceptos asociados a la oposición realidad/sombra, que ponen en duda la vida y el mundo en el que habita el ser humano. Estos conceptos se expresan en diferentes binomios opositivos, como los observados anteriormente en la literatura, u otras más modernas, desarrolladas ampliamente en el cine:

[...] vigilia/sueño inducido (*Abre los ojos*, *Inception*), realidad/memoria implantada (*Total recall*, *Dark City*, *Ghost in te Shell*), mundo/plató cinematográfico (*El Show de Truman*, *Synecdoche, New York*), realidad/videojuego (*Tron*, *eXistenZ*, *Avalon*, *The Thirteenth Floor*), vida biológica/vida tecnológica (*Blade Runner*), e incluso vida/muerte (*El sexto Sentido* o *Los otros*). (Morán Rodríguez, 2018: 90).

En el campo cinematográfico también se presenta una nueva dualidad entre realidad/locura, donde el individuo se encuentra envuelto en la manía o estado de

⁵ *Matrix* es una tetralogía de películas de ciencia ficción dirigida por las hermanas Wachowski. Se compone de: *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), *The Matrix Revolutions* (2003) y *The Matrix Resurrections* (2021).

enajenación que hace posible dejarse poseer por una verdad alterada al ser víctima de un trastorno (Izuzquiza, 2009: 73). Esto se observa en las producciones de *Shutter Island* (2010) o *El secreto de Marrowbone* (2017) donde la realidad a lo largo de la trama nos muestra unos hechos que después se manifiestan como alterados por una mente que por diferentes traumas se ha evadido de la realidad consciente. Este estilo de publicaciones se remonta a *El gabinete de Dr Caligari* (1920), de Robert Wiene, que tuvo una fuerte repercusión en el cine posterior. Así, comienza con una historia dentro de otra donde un joven loco narra a un hombre una extraña historia. El final de la historia revela que Caligari es el jefe de un manicomio, por lo tanto, el narrador presenta el delirio de un loco encerrado.

Como se ha observado a lo largo de este breve recorrido, es inevitable la creación de obras literarias con la presencia de nuevas tecnologías o soportes electrónicos y de adaptaciones cinematográficas de obras literarias (Gómez, 2011: 68-69) donde ficción incorpora las nuevas tecnologías como una parte crucial de la trama. En la actualidad, se observa una sobreproducción, de la cual se han originado movimientos como el *ciberpunk*⁶. Originalmente, este movimiento literario y posteriormente cinematográfico es encabezado por William Gibson, Bruce Sterling y John Shirley.

Se trata de creaciones que priorizan la conexión con tecnología avanzada, sociedades distópicas, inteligencias artificiales y otros recursos plenamente futuristas como conflictos vinculados a las Inteligencias Artificiales, los hackers o megacorporaciones (Gómez Trueba, 2011: 70). De hecho, el *ciberpunk* recibe su denominación añadiendo el prefijo ciber (perteneciente a redes informáticas) y se sitúa como un fiel defensor de la libre circulación de la información. Suele también servir como muestra de la preocupación contemporánea de los peligros y el descontrol que puede ejercer en las personas; como la enajenación, el engaño, la corrupción de gobiernos y la vigilancia tecnológica.

Entre las diferentes producciones que llevan al extremo la confusión entre realidad y ficción (o, platónicamente, entre mundo sensible de las sombras y mundo verdadero), no solo se observan obras literarias, cinematográficas y televisivas, sino también obras de artistas plásticos como la Helena Almeida o Christian Boltanski.

⁶ Ciberpunk: subgénero postmoderno de ciencia ficción, caracterizado por reflejar la visión distópica de un futuro, nos adentra en lugares virtuales y en el ciberespacio (Trueba, 2011). Por ejemplo, *Matrix* o *Blade Runner*.

Helena Almeida (1934-2018), fotógrafa y artista portuguesa, cuestionó y desafió los límites de la pintura y el arte, explorando la técnica de la *antropomorfización*, usando su propio cuerpo para sus representaciones. Mediante estas obras, invita al espectador a cuestionar todo lo conocido hasta el momento, así como Platón abrió nuevas formas de entender el mundo y la representación artística (Oliveira, 2023).

Por su parte, Boltanski (1944-2021), artista francés cuyas instalaciones y relecturas de objetos cotidianos poseen gran importancia en el manejo de las sombras, invita al espectador a pasear por las diferentes instalaciones, insertándolo en la obra, y cuestionando así su propia situación dentro/fuera de la “caverna” de la obra: “Estas instalaciones, relacionadas con la *Shoah* y *los crímenes de la segunda guerra mundial*, requieren un acercamiento a la memoria histórica donde se realiza un juego entre ilusión/realidad y artificio/verdad” (Camuñas, 2012: 93).

3.LA NARRATIVA MUTANTE Y LA GÉNERACIÓN NOCILLA

Como se observó en la sección anterior, son diversas las relecturas realizadas históricamente sobre el mito de la caverna en diferentes campos de saber. Por esto no resulta extraño que en las últimas décadas sean más frecuentes las aportaciones literarias y cinematográficas mezcladas con las tecnologías de la información y la comunicación.

Algunos ejemplos destacados de las decenas de producciones literarias de este tipo que han sido adaptadas a la pantalla son: *Metrópolis* (1925) libro escrito por Thea von Harbou cuya película ha sido dirigida por Fritz Lang dos años después, *2001: Una Odisea del espacio* (1968) libro escrito por Arthur C. Clarke y película dirigida por Stanley Kubrick o como se vio en el caso de la película de Ridley Scott *Blade Runner* (1982) que recrea muy libremente la novela de Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968). Es precisamente la incorporación de estas tecnologías la que genera diversas reacciones en el espectador, hasta entonces acostumbrado a una literatura o cine mucho más realista

En este punto, resulta conveniente introducir el concepto de ciencia ficción, ya que se conoce bajo este nombre al género narrativo que refleja los avances sociales y científicos de la sociedad, creando acciones en mundo imaginarios como utopías y distopías. “Este término evoca un conjunto de narrativas espaciotemporales, un tipo particular de cronotopo. No existe, por supuesto, un cronotopo único para la ciencia ficción, pero una gran parte de las obras que en ella se encuentran suelen situarse en el futuro [...]” (Steimberg, 4-5). El planteamiento de un futuro apocalíptico se muestra como una de las vetas temáticas que en los últimos años más interés han despertado en este tipo de género.

Sin embargo, algunos autores españoles han dado un paso más allá, rompiendo con los principios propios de la idea primitiva de ciencia ficción, dudando entre otros aspectos del esquema típico de planteamiento-nudo-desenlace o de la existencia de un protagonista para la sucesión de los acontecimientos en sus novelas. A través de estos mecanismos, dan acogida en sus obras a lo inimaginable, a un mar de dudas que los lleva a cuestionarse sobre el significado de novela, a especular sobre la televisión y los medios de comunicación e incluso a ejercer fuerza en la autoficción en sus obras (Acín, 2012: 58).

Este crecimiento de esta literatura ha originado en el siglo XXI obras con influencias de ciencia ficción o incluso escritos con elementos de ellas. Por esto, se ha iniciado una corriente literaria conocida como *narrativa mutante*, término acuñado por los autores Julio Ortega (1942) y Juan Francisco Ferré que presenta una raíz vinculatoria a este tipo de

literatura contemporánea. Esta narrativa mutante se refiere al grupo de escritores que han sido influenciados por la imagen y los medios de comunicación, la globalización y la sobreexplosión de información. Estos escritores tienen una perspectiva innovadora y han sido educados en un entorno donde la saturación de la información es constante. Todos ellos se han adaptado a una era donde los medios de comunicación son igual de impactantes tanto en la sociedad como en las relaciones humanas (Iacob, 2018: 10).

En las publicaciones de estos autores son imprescindibles las alusiones no solo a la realidad española –factor del que no se desvinculan, pese a la novedad ya mencionada—, sino que se consideran como “pioneros” otros creadores de diferentes disciplinas artísticas que ya se habían iniciado en esta materia : Marcel Duchamp, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar o Guy Debord. (Iacob, 2018: 9).

Los máximos exponentes de este género son poetas y narradores españoles e hispanoamericanos nacidos entre 1960 y 1980: Juan Francisco Ferré (1962), Manuel Vilas (1962), Agustín Fernández Mallo (1967), Jorge Carrión (1976), Robert Juan-Cantavella (1976), Vicente Luis Mora (1970) y Eloy Fernández Porta (1974) entre otros. Aunque en la agrupación de estos nombres el interés comercial (de la editorial y de ciertos medios de prensa) jugaba un cierto papel, también compartían la necesidad de comprender el mundo actual en forma de categorías y esquemas, así como una cierta “imagen de grupo” (Iacob, 2009: 9).

Todos coinciden en que es difícil entender el mutacionismo como una corriente literaria sin considerar la aparición de la cibercultura, porque estas nuevas formas experimentales surgidas de la evolución de la narrativa española actual son, según Mora, “la transformación de una especie en declive en favor de una expresión renovada” (Iacob, 2018: 10).

Posteriormente, el movimiento es rebautizado con el término de *Afterpop* o Generación “Nocilla”, con un grupo de autores que comienzan sus publicaciones en el siglo XXI. Todos ellos buscan huir de la literatura convencional mediante el uso de las nuevas tecnologías, haciendo una crítica de la cultura pop y empleando técnicas como la “la fragmentación narrativa⁷, el experimentalismo, la interdisciplinariedad, el collage y la apropiación de textos ajenos, demostrando que toda cultura es capaz de generar su propio

⁷ El fragmentarismo: alcanza su explotación literaria en la postmodernidad, en estas publicaciones se refleja la concepción de un mundo que ha perdido su unidad sobre todo con el gran poder que representan las redes sociales y los medios de comunicación, esta nueva narrativa engloba e incorpora técnicas como *el zapping o el collage* (Gacea, 2018: 2).

culturalismo” (Calvo, 2016 cit. Iacob, 2018: 25). Siempre priorizando la innovación en publicaciones literarias. Entre ellos se puede observar la presencia de algunos autores mencionados como Vicente Luis Mora, Jorge Carrión, Eloy Fernández Porta y Agustín Fernández Mallo, a los que se añaden otros tantos como Milo Krmpotic, Mario Cuenca Sandoval, Lolita Bosch, Javier Calvo, Domenico Chiappe y Germán Sierra (Mora, 2018: 25).

Resulta relevante observar la ausencia de Juan Francisco Ferre y Julio Ortega autores de la antología *Mutantes* (2007), obra que resultó imprescindible en el surgimiento de esta nueva estética. Por otro lado, si que se mantienen algunos de los autores incluidos en el artículo que se mencionará a continuación de Nuria Azancot, tales como Chiappe, Bosch, Krmpotic (Mora, 2018: 25).

El término referido a este grupo de escritores es bautizado por Nuria Azancot en su artículo periodístico “La generación Nocilla y el *afterpop* piden paso” en el año 2007. Su nombre procede de la novela de Agustín Fernández Mallo *Nocilla Dream* (2006), que junto con *Nocilla Experience* (2008) y *Nocilla Lab* (2009) forman la trilogía *Nocilla Project*, producciones literarias de las que hablaremos más adelante. Junto con Eloy Fernández Porta, Fernández Mallo es uno de los miembros más activos del grupo, utilizando otras etiquetas para este grupo de autores como “generación *Low-cost*”, “generación digital”, “generación del ciberprogreso”, “generación after-pop”, “generación de la crisis”, “generación noqueada” o “generación del laberinto” (Acín 2012, 59).

Sin embargo, Vicente Luis Mora en el artículo titulado *La narrativa española mutante: recepción y crítica* rechaza su etiqueta de pertenencia a la *generación nocilla*, puesto que considera conceptos mucho más precisos como “grupo”, “línea” o “red” (Iacob, 2018: 9). También ha criticado que se ha malinterpretado y simplificado la “ficción mutante”, se ha pasado por alto su complejidad política y su originalidad con respecto a otras generaciones literarias anteriores y se ha intentado etiquetar a otros autores bajo una misma corriente equívocamente (Iacob y Posada, 2018: 15).

Es necesario destacar que ante la definición de grupo se podría entender que se trata de un conjunto de ideas y comportamientos similares y unificados con una base sólida, sin embargo, no se concibe como la existencia de un proyecto común –generacional–, ya que cada uno en sus obras se centra en sus inquietudes particulares y en la expresión de sus objetivos estéticos correspondientes (Jara Calles, 2011, cit. En Iacob, 2018: 24).

Ilasca (2018) lleva a cabo una revisión de las principales características de esta narrativa mutante, llegando a formular diferentes errores en la recepción de esta literatura. Entre ellos se puede mencionar la falta de compromiso y la apoliticidad que a menudo se les ha achacado a las obras mutantes, al ser consideradas como poco realistas y tener como fuente principal el tópico del renacimiento “el arte por el arte”. Sin embargo, Ilasca determina que la principal causa de estas publicaciones va más allá, al ser los escritores mutantes individuos que se preocupan por la crítica de la tecnología o de la ciencia y haciéndolo siempre a través de nuevas formas de atraer la realidad:

Mediante la polifonía de voces [...], mediante la observación científica, mediante la incorporación o el sampleo de materiales reales, mediante la reflexión sobre las prácticas hospitalarias o farmacéuticas, mediante la autocrítica del discurso, mediante la crítica de la tecnología, y la indagación del papel del dinero, la discusión sobre el consumo o la crítica del biopoder, etcétera. (Ilasca, 2018: 28).

Otro de los errores de recepción de la generación mutante o nocilla tiene que ver con su supuesto ninguneo a la generación anterior o a toda la tradición literaria española, señalado por Zoe Alameda (2007) y Montetes (2008), pues los autores de la generación mutante no solo están especializados en la tradición literaria nacional (varios de ellos son profesores de literatura española), sino que han mencionado gran parte del legado español en sus obras, así como obras y autores de procedencia francesa, italiana o anglosajona. Por ejemplo, en las obras de Jorge Carrión, se aprecian incontables referencias a autores u obras clásicas, como *La divina comedia* de Dante (Ilasca, cit. Mora, 2018: 28).

Otro de los aspectos más criticados de la generación mutante es la ausencia de novedades literarias reales. Montetes, por ejemplo, se refiere a sus obras como “unos textos que, al margen de su calidad literaria —en algunos casos notable—, no pasan de ser una nueva reelaboración de la herencia de las vanguardias” (Montetes, 2008: 47). Sin embargo, aunque los recursos utilizados por estos escritores tengan antecedentes literarios, la presencia de estos era hasta comienzos del nuevo milenio poco habitual; por si fuera poco, el uso de los recursos más vigentes en sus publicaciones, como son la intermedialidad y la transmedialidad, aportan mayor veracidad sobre su aporte novedoso (Mora, 2018: 34).

Esta corriente literaria presenta una raíz filosófica que conecta y tiene relación directa con un intento de búsqueda de la verdad auténtica más allá de la que percibimos por nuestros sentidos, exactamente como planteó Platón en el mito de la caverna, aunque ahora los

“extraños prisioneros” viven engañados por las sombras de las redes sociales, las realidades virtuales, los simulacros y las series de televisión

En numerosas ocasiones se ha visto cómo muchos de estos autores de la generación nocilla han colaborado conjuntamente en proyectos comunes, como se puede observar mediante la publicación de varias entregas de la revista *Quimera*, que desde hace ya casi una década se encuentra asociada a muchos de los autores de este grupo.

Quizá el más notable de estos proyectos es el que tuvo lugar en su número 322, publicado en septiembre de 2010. Con posterioridad a la aparición de este número (cuya apariencia no era distinta de la de otros números anteriores), Vicente Luis Mora el 20 de septiembre de 2010 reveló en una entrada de su blog *Diario de lecturas*, titulada “El hoax de *Quimera*”, que la autoría del número completo de la revista le pertenece, habiendo usurpado la identidad de varios autores reales frecuentes de la revista, tales como Germán Sierra, Manuel Vilas y Fernández Mallo, que voluntariamente habían aceptado que el autor imitase su estilo propio literario. La finalidad de este experimento lleva al autor a una reflexión sobre la falsificación literaria desde la propia falsificación editorial; es decir, una “metafalsificación” (Morán, 2015: 47 y 48).

A pesar del gran número de autores que se han encargado de su elaboración a lo largo de sus más de 25 años de trayectoria, se puede vincular su autoría a muchos de las siguientes figuras: Agustín Fernández Mallo, Vicente Luis Mora, Jorge Carrión, Juan Francisco Ferré, Manuel Vilas, Germán Sierra o Damián Tabarovsky entre otros (Morán, 2015: 47).

Aunque contamos ya con importantes trabajos sobre este conjunto de autores (Kunz, Pantel, Iacob) y de cada uno de ellos en particular, conviene un breve repaso de sus trayectorias.

Juan Francisco Ferré, en palabras de Marco Kunz, es considerado como un escritor capaz de relacionar la tradición cultural hispana como en el caso de la figura de Don Quijote con una literatura mucho más actual, imitando elementos de la novela de manera profunda y original, como se observa en su publicación: *El Quijote: instrucciones de uso* (2005) o posteriormente, *El Quijote a través del espejo* (2016) (Kunz, 2018: 81).

Alrededor de este nueva narrativa surge la necesidad de destacar la diferencia entre lo real y lo ficticio, sobre todo por el problema que suponen las redes sociales al ser una muestra tan fiable de la realidad; pero lo que hace este nuevo grupo de escritores es resaltarla,

para que se identificable, no con la necesidad de erradicarla. Solo Vilas, en la estela de Baudrillard, afirma que la realidad y la ficción son intercambiables. Ferré por su parte, reclama en su obra *Mimesis y simulacro* (2011) —en la que reivindica como referente *La saga de los Marx* (1993) de Juan Goytisolo— la necesidad de un realismo “de alta definición” que no deje nada fuera de la observación. (Mora, 2018: 30).

Por su parte, Manuel Vilas con su publicación titulada *Aire Nuestro* (2009) —mismo título que Jorge Guillén le dio a su ciclo poético completo— hace uso del *zapping literario*, transformando el multiperspectivismo y la yuxtaposición modernista a través de la fragmentación de la historia narrativa. En esta obra al igual que en las publicaciones del resto del grupo se plantean perspectivas narrativas en las cuales se representa la historia como si fuera un canal televisivo, con referencias a la música pop, documentales, películas o series. Además, se resalta la importancia de crear novelas que utilizan fragmentos que se colocan de una forma similar a la estructura de internet, lo cual supone una línea poco tradicional, hipertextual y similar a la lectura que se puede hacer en el ciberespacio (Iacob, 2018: 12). En algunos casos Vilas celebra el poder que ejerce la tecnología en el mundo actual, mientras que en otras de sus composiciones, como así sucede en *Aire Nuestro* denuncia el poder manipulador que puede ejercer sobre el individuo.

En su obra *Los Inmortales* (2012) manifiesta el papel importante de la presencia de Cervantes, ya que al igual que Ferré es uno de los escritores centrales que consideran que el poder de este autor puede ser considerado como “el primer escritor plenamente consciente de la singularidad específica de las formas narrativas” (Ferré, 2016 cit. Iacob, 2018: 81).

Agustín Fernández Mallo es el responsable de iniciar el proyecto *nocilla*, que daría nombre al grupo, con su primera publicación titulada *Nocilla Dream* (2006) o *Nocilla Experience* (2008) que se compone de 112 fragmentos que incorporan 24 referencias musicales y cuatro series recurrentes constituidas por citas sacadas de obras del cine. Todo lo anterior consigue generar una novela metatextual, donde *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola, o *Rayuela*, la novela de Cortázar, son algunas de las creaciones que aportan fragmentos significativos a la acción (Pantel, 2009: 217). Después, se elabora *Nocilla Lab* (2009), incorporando las perspectivas narrativas en forma de canales de televisión y megaconstrucciones. Este amplio proyecto también incluye una película y un ensayo *Postpoesía* (2009) (Ilasca, 2018: 63)

Su producción incorpora una nueva estética diferente –al igual que en otros escritores de la *generación mutante*, que será posteriormente conocida como *proyecto nocilla* gracias a la producción literaria de Mallo que la bautizo con ese nombre o también denominándoles escritores *afterpop*— la interconectividad en la poética reticular por su influencia con el internet y la ilustración de la *analogía* es el recurso discursivo específico de este tipo de literatura. La finalidad es establecer ciertos vínculos entre las partes de una misma obra, después entre las obras de un mismo autor e incluso entre las poéticas de varios autores. Además de las obras ya mencionadas del autor, existen otros trabajos como *posts* en el blog de Fernández Mallo. En conjunto, todas estas piezas que incluyen (novelas, videos, fotos, blogs, performance) expanden el universo nocilla más allá del formato en papel mediante enlaces y conexiones reticulares, lo que conlleva a la vinculación de ideas, personajes y lugares entre otras cuestiones (Ilasca, 2018: 63)

Asimismo, Fernández Mallo propone la idea de la *postpoesía* como una forma de expresar su creatividad, la cual consiste en borrar las fronteras entre la literatura, la tecnología y la ciencia con el objeto de establecer una red coherente que no deje de fluir y crecer (Ilasca, 2018: 67). Años después, dejará constancia de todas estas reflexiones en su ensayo llamado *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma* (2009). Con este ensayo se consigue transmitir el universo literario actual alrededor del sistema poético. La característica principal de este tipo de literatura moderna es su enfoque más actual, con la incorporación de la ciencia y la tecnología digital, combinadas con influencias pop como la publicidad o el arte (Mallo, 2009).

Además, Agustín Fernández Mallo elabora ensayos como el titulado *A que llamo y a qué no llamo fragmentarismo*, donde diferencia el fragmentarismo y el mundo hiperconectado, siendo más defensor del último (Iacob, 2018: 15).

Otro de los máximos exponentes es Vicente Luis Mora, quien a través de una argumentación asegura que es imprescindible transformar al lector tradicional hasta ahora pasivo en un “espectador-lector”. La fragmentación es uno de los rasgos característicos de sus obras, reflejando la percepción del mundo sin unidad, que se inicia por el uso de los nuevos medios de comunicación. La finalidad que surge alrededor de este tipo de publicaciones es reflejar una idea de mundo demasiado complejo como para percibirlo en su plenitud (Ilasca, 2018: 61).

Asimismo, algunas de sus principales publicaciones se integran en una especie de *work in progress*, un proyecto que se mantiene inacabado por su final abierto. Se trata de

Circular (2003), una pieza que se vuelve a publicar con actualizaciones e incorporaciones: *Circular 07. Las afueras* (2007) y *Circular 22* (2022), que vincula los fragmentos narrativos de las dos obras anteriores. Se destaca Madrid como representación simbólica en este trabajo de hibridación y mutacionismo literario. A su vez, este proyecto es estructurado como una red de piezas fragmentadas que se superponen al mapa de una ciudad y contiene una gran variedad de tipos de microrrelatos, poemas y correcciones (Iacob, 2018: 17).

Entre sus publicaciones principales también se encuentran *Alba Cromm* (2010), *Fred Cabeza de Vaca* (2017), *Centroeuropa* (2020), *Micronesia: fractales sobre literatura* (2021) y la más actual, *Cúbit* (2024).

Alba Cromm se muestra como una novela distópica y postapocalíptica, ubicada en un mundo sin esperanza con relaciones vinculativas rotas y con una hábil trama investigadora que subraya la capacidad de distorsión de la información en el ámbito digital. Las redes sociales de este futuro no considerado tan lejano implantan las bases de una sociedad liderada por el anonimato de la identidad (Ilasca, 2018: 65).

Por otro lado, destaca también Eloy Fernández Porta, filósofo de formación y fundamentalmente ensayista, que explora el concepto de *afterpop*, que como ya se ha mencionado se ha convertido en parte primordial del lenguaje contemporáneo en la estética y esencial para su uso en propuestas innovadoras en la narrativa española. Este término alude a una unidad previa del mundo que la postmodernidad rompió y que gracias al surgimiento de la tecnología se ha vuelto a unir. Por ello Mora ha denominado a este concepto como *pangea*, al recordar al movimiento que surgió al separarse el supercontinente que formaba el mundo y que después se agrupó mediante el movimiento de placas tectónicas, formando los continentes que hoy conocemos (Mora, 2006 cit. Ilasca, 2009: 62). En relación con lo anterior, el autor escribe *Afterpop: La literatura de la implosión mediática* (2007), atendiendo a la influencia de los medios como a los procesos de globalización y las nuevas tecnologías.

Posteriormente, también se relaciona con el término conocido como *avant-pop*, que en ciertos autores refleja la idea de no poder imaginar un mundo sin la influencia popular de las redes, ya que al nacer en la época de la televisión y los medios de comunicación es inevitable concebir una vida sin la presencia de ambas. La finalidad principal es la desvinculación de predecesores posmodernistas y la creación de un proyecto literario amplio con la incorporación de múltiples textos (Ilasca, 2018: 69).

Otro autor habitualmente incluido en la esfera del afterpop es Germán Sierra, autor de *El espacio aparentemente perdido* (1996) y *La felicidad no da el dinero* (1999). De acuerdo con el resto de los participantes literarios de la generación, Sierra representa en sus obras la distinción de la realidad y los simulacros y así se muestra en *Intente usar otras palabras* (2009) (Escandel, 2015: 28).

3.1 JORGE CARRIÓN

En la producción de Jorge Carrión, destaca la tetralogía *Las huellas*. La primera novela de este conjunto se titula *Los muertos* (2012), seguida de *Los huérfanos* (2014), una distopía situada tras el fin de una tercera guerra mundial nuclear en la que centraremos este trabajo. Un año después, vieron la luz los dos últimos volúmenes de la tetralogía: *Los turistas* (2015), donde el viaje es el elemento principal que facilita la interconexión entre lo histórico y lo ficcional, y la novela corta *Los difuntos* (2015).

La obra de Carrión refleja un gran interés por la literatura de viajes. Antes de la publicación de *Los Turistas*, que ya forma parte de este tipo de literatura “donde la historia sigue los pasos de una heredera de Egeria, la primera viajera de la que se tiene constancia, lo que hace que también se recorra un camino por la evolución del idioma y de las formas poéticas” (Pastor, 2016: 3), el autor había publicado *La brújula* (2006) y *Librerías* (2013), textos de no ficción en los que el viaje tiene un protagonismo claro.

Carrión afirma que es necesario reinventarse en la literatura ya que ahora se viaja mucho más de lo que se hacía antes, por eso se observa la aparición de obras cuyo tema principal son los desplazamientos. Lo que conlleva que se alimenten de la tradición menos convencional del diario, la recopilación de escritor, o cuadernos de notas y que se enriquecen gracias a los avances de las nuevas tecnologías (Pastor, 2016: 3).

La narrativa de viaje se encuentra vinculada al siglo XXI y a todos los cambios resultantes que se han desarrollado en el mundo moderno. Según indica el autor Andrés Neuman a la hora de escribir sobre los viajes en el contexto que engloba el hoy, se destaca la importancia de la crónica relámpago⁸ o el aforismo⁹. Se aprecia de manera coherente, la brevedad de los tiempos que el protagonista emplea en cada nuevo país que visita donde su objetivo fugaz es aprender o recuperar algo perdido. El autor aborda que la experiencia del viaje es un momento breve e intenso en que solo se percibe una mínima parte de lo que se visita (Pastor, 2016: 16). Según, el estudio de Pastor (2016) El narrador-viajero ya no es simplemente un testigo e intérprete de un mundo nuevo, sino que se enfoca en su intimidad (Pastor, 2016: 17).

Las publicaciones más recientes de Carrión suponen un ejercicio de transmedialidad interconectado con la Inteligencia Artificial: *Membrana* (2021) y *Todos los museos son*

⁸ Crónica relámpago: como su nombre indica son relatos breves y cortos.

⁹ Aforismos: son sentencias breves y elocuentes que expresen una idea de manera concisa, clara y definitiva.

novelas de ciencia ficción (2022). La Inteligencia Artificial presentada en *Membrana* construye un catálogo de museo ficcional surgido en 2100, y realiza un viaje a través de la Historia mezclando datos variados y reflejando las huellas que ha ido dejando el ser humano a través del tiempo. La voz narradora va tejiendo una cronología sobre el siglo XXI, entremezclando el arte, la tecnología, la ciencia y las religiones; pero no solo mencionando datos reales, sino suponiendo lo que podría ser un futuro dirigido por la tecnología y sus posibles producciones. Este título está concebido como complementario de *Todos los museos son novelas de ciencia ficción*, publicación que incluye fotografías, imágenes digitales e instalaciones de una exposición convertida en libro. También puede ser leída como un catálogo de exposición o viceversa, porque como el título reivindica —y así lo demuestra Carrión en el interior de su obra— los museos también pueden tener su parte inventada y por lo tanto, ser considerados como “novelas de ciencia ficción”.

En sus obras se crean mundos diversos, temáticas dispares y estructuras totalmente distintas, con una estructura fragmentaria, que mezcla varios recursos y géneros como el ensayo o las referencias cinematográficas. Además, contienen un cierto hilo conductor intercomunicativo con algunos personajes interconectados entre los tres libros. Pero, sobre todo, es importante en este trabajo observar todas estas cuestiones a través del mito de la caverna platónico.

4. LOS HUÉRFANOS

4.1 RESUMEN

A lo largo de este apartado se profundizará en el análisis de una de las obras del ya mencionado autor de la *generación nocilla* como es Jorge Carrión. La publicación de *Los Huérfanos* tiene lugar en el año 2014, precedida de la novela *Los muertos* (2012). Esta segunda novela dispone a los personajes en un mundo distópico tras la finalización de una tercera Guerra Mundial en el año 2035. El grupo de supervivientes se encuentra refugiado en un búnker subterráneo en la ciudad de Pequín para evitar la radiación que ha quedado latente en el mundo tras desencadenarse esta guerra. El refugio está completamente a oscuras salvo por un foco amarillo intermitente que mantiene alumbrado el entorno y permite observar los recovecos del lugar de manera poco precisa. De esa manera, los personajes habitan en una realidad descrita por ellos mismos como: “alterada por la luz amarilla” (Carrión, 2014: 10).

La historia es narrada en la voz del personaje de Marcelo que paralelamente es el protagonista de la obra y trasmite en primera persona los sucesos que ocurren en el búnker, así como otros aspectos de su propia vida o elementos de especial relevancia en el mundo que ocurren con anterioridad a su encierro. Además, convive en el interior del refugio con otros personajes, aunque algunos han ido falleciendo por diversas causas en los trece años de cautiverio, entre ellos: Frank, Shu, Carmela y Ling.

Entre los principales personajes supervivientes destaca Chang como líder del grupo, elegido por decisión unánime por los miembros del búnker durante los primeros cuatro o cinco años; así como también serán imprescindibles Carl, el encargado del mantenimiento del búnker, Anthony, personaje que desde el primer día de su encierro se ha ido consumiendo de tal manera que se ha perdido en su propio interior y no ha vuelto a pronunciar ninguna palabra. La mayor peculiaridad de este personaje es que permanece desnudo todo el tiempo y aparece o desaparece a su antojo por un túnel que se encuentra bajo el suelo del búnker, en esta zona se descubre que existe una celda que le sirve de habitación.

Otro personaje relevante es la joven Thei, cuyo nacimiento se inició al poco de cerrarse las puertas del búnker. Este nacimiento dentro del lugar supone para los personajes la única

esperanza de que la raza humana permanezca y a su vez es el motivo de deseo y de placer de muchos de sus compañeros.

Respecto a los personajes secundarios todos han sido primordiales para el crecimiento y la educación de la niña: mientras que Esther ha sido su niñera durante varios años, Susan se ha encargado de su formación, Xavier ha sido su profesor de matemáticas y también de ciencias, Kaury desarrolla sus estudios musicales, mientras que Gustav es el responsable de ayudar con el dibujo.

De manera similar, el uso constante de internet de Marcelo acerca al lector al personaje de Mario, con el que mantiene comunicación a través de un ordenador. Ambos personajes son los únicos que tiene acceso a la red. Sin embargo, los únicos aspectos que se conocen del personaje de Mario son los que se manifiestan a través de su propia palabra. Él mismo asegura habitar en una isla donde se refugió de la guerra, tan pequeña que hasta puede recorrerse a pie. Por otro lado, le confiesa en varias ocasiones a su compañero de charlas que desde hace un tiempo es el único habitante de esta.

Uno de los aspectos principales que Marcelo trata en la narración gira alrededor del concepto de la “reanimación histórica” y el gran grado de difusión que ha surgido sobre ella desde hace muchos años. Desde la aprobación de esta ley, las diferentes sociedades guardan el recuerdo de los acontecimientos históricos que se aferran a un país, como conflictos bélicos u otros acontecimientos relevantes que marcaron diferentes fechas en la historia, para no repetir los mismos errores del pasado. También se popularizan las fiestas periódicas que reactualizaban batallas pasadas recreando escenarios de una multitud de luchas históricas. Asimismo, se inician mercados medievales donde se organizan subastas o venta de cerámicas y artilugios típicos del medievo. Este fenómeno turístico no solo moviliza a habitantes locales, sino que su masivo desarrollo llega a alcanzar al extranjero.

Entre sus principales proyecciones se incluyen eventos públicos como manifestaciones, desfiles de disfraces o lugares convertidos en museos. Impulsados por este renacer histórico, han surgido innovaciones tecnológicas tales como el *Memorybook*, una aplicación que permite a los usuarios hacerse pasar por un personaje histórico concreto y específico. Además, se ha desarrollado un recurso mucho más avanzado: *el facing*, un procedimiento quirúrgico desarrollado por el Doctor Mautz, que permite al paciente someterse a una operación, transformando su apariencia externa en el personaje histórico que desee. La clínica brindaba un apoyo integral a sus clientes, ofreciendo, junto con el cambio de rostro, la posibilidad de cambiar de nombre y modificar sus huellas dactilares.

Entre las principales ocupaciones de Marcelo dentro de las instalaciones del búnker se encuentran las reuniones para jugar partidas de ajedrez. En ocasiones, sus partidas con Xavier, otro compañero de refugio, representan una forma de escapar de la realidad, ya que logran concentrar toda la atención en sus jugadas. De este modo, los participantes logran abstraerse del paso del tiempo, consiguiendo desconectar de la realidad en la que se encuentran sumidos.

A su vez, una de las distracciones principales de Marcelo reside en las conversaciones que establece con Mario a diario. Esto permite intercambiar información sobre sus vidas y familiares antes de la guerra, y abrir debates con intercambios de opiniones en torno a los avances tecnológicos como la importancia del desarrollo de Web o de la nube.

Tras el fin de la guerra, lo que engloba el fallecimiento de gran parte del mundo y el supuesto encierro de los supervivientes, la Web se dejó de actualizar, por lo tanto, muchas páginas que hasta entonces habían estado al alcance de la mano de los ciudadanos se detuvieron, sin ninguna actualización y pocas páginas se mantuvieron activas, entre ellas se menciona la que corresponde al Museo Británico o la Embajada de Argentina en Australia. Mientras que, al dar el poder a la nube de almacenar los datos diarios, los internautas se habían confiado en exceso en el poder de las computadoras, asimilando erróneamente que está siempre estaría disponible.

En el protagonista, la lectura es una fuente de ruptura de la monotonía, que tiene un diccionario junto a su cama al que acude a diario y que memoriza sus entradas con los días. Marcelo no solo era lector a tiempo parcial, sino que coleccionaba fragmentos. Por otro lado, le fascinaba la similitud que según él tenía con las páginas web y afirma que es el elemento que salva a las palabras. El resto del tiempo lo emplea para escribir acerca de lo que sucede en el búnker, como una especie de diario, que presenta similitud con lo desarrollado en la novela *Los huérfanos*.

Un día Chang se ve obligado a disparar a Anthony al descubrir que durante la noche había asesinado a una de sus compañeras. Esta nueva realidad abre los ojos a Marcelo que empieza a ser consciente de las múltiples taras que presentan sus compañeros, al empezar a indagar sobre sus rutinas y hábitos. Marcelo descubre que durante mucho tiempo Carl no solo se encargaba de enseñarle a Thei el funcionamiento de la sala de control y de cámaras del búnker, sino que había llegado a abusar de ella sexualmente en incontables ocasiones.

Por eso, Marcelo opta por añadir laxante a la comida de Carl para poder tener acceso a las cámaras del búnker. De esta manera, se entera de los encuentros sexuales entre Chang y Kaury con Anthony, y de que este último le había estado dando calmantes a Chang durante

un largo tiempo. Además, se da cuenta de que Esther es adicta a las pastillas. Sin embargo, lo que más le impacta es descubrir que el nacimiento de Thei no fue tal y como Marcelo había creído, ya que en el búnker también nació su hermana gemela, a la que se ha mantenido en secreto.

4.2 ANÁLISIS DE LA OBRA

La situación ficticia que se presenta en *Los huérfanos* hace posible la emergencia de ciertas reinterpretaciones del mito de la caverna platónico. En las siguientes páginas se examinarán y explorarán las posibilidades vinculadas al pensamiento platónico, lo que permite una reflexión crítica de la situación inusual de los protagonistas, y una valoración profunda de cada personaje de la narración.

En primer lugar, el búnker corresponde con el espacio narrativo que aprisiona a los personajes privándoles de libertad, y así se une la radiactividad que, como las cadenas en el mito platónico, impiden que los personajes salgan y vean la nueva realidad de la Tercera Guerra Mundial. Platón afirmaba lo siguiente en su diálogo la caverna:

[...] Y, dije yo, si de allí, se le sacara a la fuera a través del áspero y escarpado camino hacia arriba, y no se le soltara hasta que volviese a la luz del sol, ¿acaso no sentiría dolor y se enfadaría cuando se diese la vuelta?, y, después de que llegase a la luz, ¿con los ojos llenos de su resplandor no podría ver ni una sola de las cosas que ahora llamamos verdaderas? (Platón, 514a-517c).

Así, el inicio de la primera intervención de Marcelo presenta la situación que ha protagonizado durante los últimos trece años, asegurando que: “[...] discernía entre anoche y ahora, pese a que no existiera ninguna diferencia luminotécnica entre el momento en que cerré los párpados y el momento en el que los he abierto” (Carrión, 2014: 9).

La falta de conocimiento sobre la información no solo afecta al exterior del búnker, sino que existe otra imprecisión vinculada al hecho de que solo existe una única iluminación que reciben los personajes y que proviene de un foco amarillo intermitente que se extiende por algunas áreas del búnker. Así, los personajes viven en una realidad "influenciada por la luz amarilla", “[...] un total de trece noches afectadas por la luz amarilla” (Carrión, 2014: 10). Marcelo se queja de los trece años que ha estado adaptándose a esta luz amarilla y, al mismo tiempo, se cuestiona si esta situación ha impactado en su salud mental.

Asimismo, la luz permite una desintegración de los objetos y las situaciones rutinarias del lugar, ya que su color amarillento impide una observación amplia y completa. De hecho, el protagonista reconoce que la luz también altera los rasgos físicos del resto de habitantes en muchas ocasiones:

Barro el suelo y lo desinfecto a conciencia, pero continúa irradiando ese reflejo tenue, macilento. [...] Epidemia de luz mortecina que enmascara las superficies, difumina las esquinas y los ángulos, y los vértices, difumina las esquinas y los ángulos, los vértices [...] maquilla las pecas y los lunares y el vello [...], disfraza de amor las miradas de desprecio y de desprecio las miradas de cariño, en un carnaval amarillo por momentos insoportable, pero generalmente aceptado (Carrión, 2014: 30).

En cierto punto, se considera esta luz como “la distorsión de nuestras funciones virtuales, las relaciones personales, [...] la percepción de nuestras facciones y de nuestros gestos” (Carrión, 2014: 218). Y con el tiempo, tras descubrirse los secretos que envuelven al búnker, es considerada por su alcance y permanencia en la acción como el único testigo de los sucesos que han ocurrido durante los últimos trece años.

Como se ha podido observar en otras publicaciones literarias como las ya mencionadas al principio del trabajo, es frecuente asociar la ceguera con la ignorancia, puesto que el acceso a una visibilidad reducida ocasiona una percepción limitada de la realidad, una visión tan poco completa y que no puede ser verdadera. La luz es el fenómeno que acerca al humano al conocimiento y a la verdad, por lo tanto, una convivencia en un espacio oscuro puede suponer una sumersión en la oscuridad.

Además, la ceguera progresiva y la reducción de espacio podría causar en los habitantes del búnker una mayor posibilidad de perder la noción del tiempo y el espacio y por lo tanto de la realidad en sí. Para no alcanzar la locura, Susan considera necesario recordar la fecha de encerramiento y todos los años organizar un aniversario, ya que considera “[...] que los seres humanos nos caracterizamos precisamente por el culto a los ciclos anuales y manifestó su fe en la necesidad de mantener la memoria viva [...]” (Carrión, 2014: 11).

Pese al intento de evitarlo, Anthony es el único personaje consciente de las reducidas probabilidades de salir con vida del búnker en un futuro, lo que desencadena que pierda la cabeza, es en esta amplitud de conocimiento cuando según sus compañeros es probable que empezará su locura. Desde el principio se reconoce como un ser irracional, un individuo que se percibe como sumergido en su propia caverna mental, que desencadena una pérdida de la capacidad del hablar, permitiendo que su única forma de comunicación sea mediante gritos, balbuceos, golpes y expresiones irracionales. Anthony es descrito por sus compañeros como una persona “que camina desnudo y se masturba como un mono”, “dicen que en su jaula no hace más que esperar a la muerte” (Carrión, 2014: 22-23). De hecho, el resto de sus compañeros lo nombran en incontables ocasiones como “nuestro prisionero”, incluso

Marcelo sigue acordándose de él como un igual: “Trato de no pensar en mi doble desquiciado del subsuelo” (Carrión, 2014: 104). Este término designa la consciencia de Marcelo de que ambos personajes presentan demasiadas semejanzas, por lo tanto, en un futuro es posible que sufran su mismo destino.

El delirio y la locura son hoy en día otra forma de relectura del mito platónico, de hecho, han incrementado las adaptaciones cinematográficas y novelas con protagonistas enfermos o traumáticos que contribuyen a iniciar una realidad disociativa y alternativa única en sus sentidos. Según Platón, la locura es considerada como una posibilidad misma de la inversión dialéctica del binomio razón/locura. A su vez, posteriormente filósofos modernos como el ya mencionado Foucault, han realizado estudios acerca de la locura, asegurando que “no hay sociedad sin locura” y acreditando que alrededor de 1820-1830 descubrió que la locura no siempre está asociada a delirios o palabras inherentes, sino que también se ha empezado a gestionar a través de gestos y comportamientos silenciosos, es decir, existen pacientes silenciosos que reflejan sus problemas simplemente con ruidos o movimientos, como sucede con Anthony (Foucault, 2016 :94).

El enigma de la locura también se conoce como *manía* y ha sido analizado por Izuzquiza (2014) en *La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón*. Este investigador sostiene que una de las interpretaciones que ofrece la filosofía de Platón sugiere que es posible liberarse del engaño solo al experimentar un entorno diferente al que comúnmente es frecuentado por el ser humano: “Y es que el relato de la caverna parece decirnos que todo debe ser considerado al revés de como creemos que es”. “Todo ello parece ser una extraña locura”. (Izuzquiza, 2009: 71).

Por otro lado, se asegura que la conciencia del individuo se encuentra al darse cuenta de que pervive en un engaño, por ello se considera que este conocimiento que refleja un nuevo enfoque o visión más real solo es posible si el individuo se encuentra poseído por *la manía*¹⁰, de tal forma que la percepción de la realidad por parte de los prisioneros correspondía al mundo de las sombras. Los introducidos en esa farsa se creen cuerdos, pero realmente son los verdaderos locos (Izuzquiza, 2009: 71). Anthony fue en esencia el primero en darse cuenta de que ninguno de los habitantes del búnker conseguiría volver a ver el exterior, salvo por el personaje de Thei, así como Marcelo reconoce:

¹⁰ Manía: Especie de locura, caracterizada por delirio general, agitación y tendencia al furor.

Porque fue entonces, en el transcurso de nuestras discusiones, cuando Anthony fue de pronto consciente de que llevaba trescientos sesenta y cinco días en los cerca de cuatrocientos metros cuadrados del búnker, y de que probablemente nunca volvería a conocer su afuera; gritó- según afirman- y esa conciencia primero le provocó balbuceos, más tarde constantes salidas de tono, muestra de exaltación [...] (Carrión, 2014: 11).

Anthony sabe que el personaje de Thei presenta más posibilidades de supervivencia, al ser la más joven del lugar. A su vez, es considerada como símbolo de salvación y esperanza por algunos de los personajes de la narración, quienes se refieren a ella mediante las siguientes palabras: “esperanza” “deseo” “futuro” y “memoria” (Carrión, 2014: 138). En este sentido las mujeres si tienen una parte de sabiduría adquirida al reconocer las posibilidades que tiene la joven.

Para Platón, la salvación del hombre depende del conocimiento, de la educación y del uso de la razón, porque la única vía que le permite la ascensión al mundo exterior es la racionalidad (Vallejo, 2009: 112). Los habitantes del búnker son conscientes de que Thei es la única posibilidad que le queda al ser humano de evitar la extinción global.

No obstante, el iluminado que se considera como *maníaco*, y que en esencia tiene designado el mayor grado de conocimiento, no logrará tener éxito al tratar de comunicar a los demás prisioneros lo que ha descubierto, tal como sugiere el mito de la caverna. Al mismo tiempo, como así lo asegura Izuzquiza en su sección sobre la locura, la persona que vive esta liberación deja de ser la misma y se convierte en un ser humano completamente diferente y ajeno, lo que le llevará a ser visto como un extraño para los demás: “Era un loco. Y un loco apasionado, pues la manía solo se puede vivir desde el mundo de la pasión” (Izuzquiza, 2009: 73).

Por otro lado, Platón realiza una descripción respecto a la locura en *Fedro*, afirmando que esta misma no debería combatirse, sino que es una situación que solo augura bienes positivos, y aunque pone como ejemplo el caso de los enamorados cuando pierden el sentido, son denominados como *manikós* y parecen que estuvieran locos, y, pero afirma que su locura no es necesaria combatirla. Asegura que también se puede asociar la sabiduría como ayuda al individuo que pretende salir de la caverna. Igualmente, el filósofo menciona que la locura es entregada por los dioses para proporcionarles la máxima felicidad. Aunque en este mismo diálogo, Platón hace énfasis en reforzar su idea de locura y rectificar que siempre procede de origen divino ya que debe diferenciarse de la proveniencia del humano.

En contraposición al loco se muestra la figura de Mario cuando el mismo declara lo siguiente en una de las conversaciones que mantiene con su amigo: “No he reunido el valor

o la locura necesaria para comprobarlo” (Carrión, 2014: 32). Pese a la soledad y a la ignorancia de la vida actual de la isla, nunca tuvo el valor de salir a comprobar si había medidores de radiactividad o superviviente que diera esperanza a su futuro. Esta posición le encasilla como un prisionero que no es capaz de alcanzar la realidad por cobardía.

En lo referente al personaje de Anthony, habita un nuevo espacio tras haberse desencadenado su locura, que se encuentra en el sótano bajo el búnker. Este hallazgo fue posible gracias a Gustav, quien, después de estar cautivo durante unos tres o cuatro años, escuchó un sonido hueco proveniente de debajo de las losas que conformaban el suelo:

Descubrimos su existencia al tercer o cuarto año de encierro cuando un día Gustav, al levantarse del rincón en que hacía sus ejercicios de meditación, comenzó a golpear el suelo con los nudillos y a pegar la oreja para escuchar su eco. Por un momento Susan y yo, que nos encontramos cerca, temíamos por la cordura de nuestro amigo (Carrión, 2014: 13).

De nuevo se demuestra que la adquisición de nuevos descubrimientos produce inicialmente incredulidad en el resto de los prisioneros, que ante la duda siempre lo atribuyen a la locura. Este fenómeno refleja la resistencia natural al cambio, donde lo desconocido evoca temor y escepticismo. La mente humana, en su búsqueda de seguridad, tiende a rechazar aquello que desafía sus creencias establecidas.

En cuanto al sótano del bunker, Marcelo manifiesta lo siguiente: “La sombra del búnker, su espejo sin luz es el sótano” (Carrión, 2014: 13). Una copia del búnker exacta se encontraba bajo sus pies, aunque con una mayor oscuridad que la zona superior al prescindir de luz amarilla. Este descubrimiento permite ver como los personajes habían estado tiempo engañados al desconocer la ubicación de este nuevo nivel: “Habíamos vivido, sin saberlo sobre un rompecabezas de huevos, sobre un sótano tan grande como el búnker” (Carrión, 2014: 13).

Asimismo, situada dentro del oscuro sótano se encuentra una celda donde de forma voluntaria ha decidido instalarse Anthony que utiliza cuando se cansa de desplazarse por su autodesierto. Paralelamente, los personajes siempre son conscientes de que bajo sus pies se hospeda su compañero. Así, se puede concluir que se trata de un personaje encerrado en 3 niveles diferentes: su propia locura, la celda en el sótano y el búnker en sí.

Izuzquiza también se atreve a analizar el enigma de la “línea” puesto que es capaz de afirmar que el entorno de la caverna solo es comprensible si se tiene en cuenta “la línea divisoria” que constituye la frontera entre los dos mundos; el mundo sensible y

completamente variable y el mundo inmutable. Dentro de esto hay dos formas de conocimientos diferentes: la luz y la oscuridad, el bien y el mal. Es el reflejo del mundo partido en dos, ambas partes permanecen bien mezcladas, pero siempre son capaces de llegar diferenciarse. Sin embargo, esta separación es una sola manera de ver las cosas y no un concepto que pueda definirse como firmemente definitivo (Izuzquiza, 2009: 61-62).

Por otro lado, en lo que corresponde a la historia más reciente, a partir del siglo XIX con la invención de la fotografía y el cine se hace énfasis en la primacía de la imagen y su progreso en los años posteriores. Y según Izuzquiza, la caverna es precisamente una constante reflexión sobre la imagen; de hecho, plantea problemas incesantes cuya resolución desencadena otros nuevos. Asimismo, se afirma “que la luz posee un poder de creación. Una energía. Una presencia absoluta que es capaz de modularse en formas diferentes y crea perspectivas, horizontes, objetos [...]” (Izuzquiza, 2009: 63-65). De esta manera, se entiende que un mismo objeto puede formar variantes distintas de sí mismo, y todas ellas pueden ser consideradas como originales.

Las anteriores características, que se pueden observar tanto en la pintura como la escultura, son consideradas como combinaciones de espacio y de luz. Pero esto también puede suceder con diversos fenómenos como la música, dispuesta a ser una creación con perspectivas internas que puede producir cambios para generar formas diferentes. Entre estas actividades que produce la luz y la imagen que abre un entorno enigmático también existen diversas perspectivas alejadas de la realidad y, por lo tanto, consideradas como falsas (Izuzquiza, 2009: 66).

En la obra de Carrión, se abre una fuente de debate más amplia con respecto a las nuevas creaciones tecnológicas en la figura de Marcelo, quien tiene un único contacto exterior con un amigo virtual llamado Mario, la única información que posee acerca de esta supuesta persona proviene de él mismo, quien afirma que se encontraba en una isla cuando comenzó la guerra y la radiactividad inundo el espacio vital del ser humano.

Así se abren entre ellos ciertos debates sobre el poder que ejercen las nuevas tecnologías, ya que, aunque en su rutina diaria reconocen que las experiencias reales solo suceden si las vives por ti mismo, y que la pantalla consigue reducir campo de visión y, por lo tanto, lo hace también de la experiencia:

La pantalla no puede ser mi única vida, me decía, ¿me entiendes, Marcelo? Te entiendo, Mario, claro que te entiendo. La pantalla es bidimensional, la vida se da en todas las dimensiones. Es cierto, Marcelo, mis personajes eran bidimensionales, aspiraban a

mucho o más, pero tenían sólo dos dimensiones, porque nacieron para la pantalla y habitaban en ella (Carrión, 2014: 158).

Para ambos personajes “está claro que lo exterior es un concepto que ha dejado de tener sentido” (Carrión, 2014: 19). Asimismo, se afirma que todo lo que pueden visualizar a través de la pantalla del ordenador son páginas paradas de lo que una vez fue el mundo tal y como lo conocían. Y, además, han llegado a la conclusión de que ya no existe nada del exterior ni si quiera de manera virtual porque “no disponen de percepciones actualizadas de la realidad, ni de la isla, ni de la ciudad”. Ambos son conscientes de que todo lo que se había reconocido como cotidiano hasta entonces, se puede haber metamorfoseado, y desde sus localizaciones no pueden percibir esta actualización real.

Marcelo confirma que sigue “teniendo mapas, imágenes, películas y acceso a ciertas páginas web al azar”; pero que todo esto ya no es suficiente puesto que tras el estallido de la guerra “las representaciones están caducas” (Carrión, 2014: 19-20), y son vías de acceso único, que solo muestran imágenes del pasado que puede haber cambiado, por lo tanto, se genera la duda incesante de que las imágenes que Marcelo está visualizando constantemente sean erróneas. Por consiguiente, las imágenes que ve Marcelo en la pantalla son una sombra de lo que realmente fue la sociedad que él conocía.

Julián Pacho aporta información relevante en sus estudios alrededor de la realidad virtual que es a diario usada por la ciudadanía cuyas imágenes, textos o sonidos que reproduce son considerados como sucedáneos del mundo y su experiencia puede convertirse en una imitación distorsionada de la experiencia real del mundo (Pacho, 2009: 78); una relectura contemporánea de lo que Platón manifestaba en su *República*: “entonces no hay duda [...] de que [...] no tendrán por real ninguna otra cosa sino la sombra que veían pasar” (Platón, 515a).

Así, es considerada por muchos la realidad virtual como un aporte similar al mito de la caverna platónico, ya que quien se introduce en ella da la espalda a la realidad y se mantiene inserto en “una superficie iluminada sobre la que se proyectan imágenes no controladas por ellos” (Pacho, 2009: 80). La función principal para entender el mito reside en entender que existe una diferencia ontológica entre los objetos reales, que son accesibles bajo el entendimiento y sus imágenes, que son solo perceptibles bajo los sentidos. Por lo tanto, si se contempla solo las imágenes no se está llevando a cabo un contacto pleno con el conocimiento (Pacho, 2009: 80).

No obstante, el prisionero de la red muestra algunas diferencias clave en comparación con el prisionero platónico; ya que el usuario de internet comprende que está frente a representaciones de la realidad y no las confunde con la realidad misma, mientras que el prisionero de la caverna no tiene la capacidad de salir de ella cuando desee.

En *Los huérfanos*, Marcelo sabe reconocer que se encuentra ante una realidad limitada, ya no solo por visualizar imágenes a través de internet que de por sí son copias del mundo real, sino que, a su vez, esas copias detenidas puedan ser un engaño superior al no ser capaces de mostrar la realidad que se encuentra fuera del mundo distópico al que pertenecen. Esto ha producido un cambio a una red bidireccional que aporta un enfoque más reducido para conocer el exterior “La guerra devolvió al mundo a la división clásica: dos dimensiones para la pantalla, tres a la realidad” (Carrión, 2014: 47). Un enfoque que acredita que al no poseer los avances tecnológicos y su profundidad se genera un retroceso en la visibilidad exterior:

La página fue tridimensional, pero se ha desconfigurado y se ha vuelto plana, como si más de una década sin mantenimiento la hubiera adelgazado, la hubiera obligado a volver a sus orígenes [...], porque hasta mediados de la segunda década del siglo, internet y la escritura eran bidimensionales, como el papel y como los libros y tras el desastre la copia se adueñó de los monitores para recordárnoslo (Carrión, 2014: 46).

Si la red ha reducido su capacidad de alcance, es posible que el mismo destino sufra la actualización de la historia del mundo. Si quedan personas vivas en el futuro, no habrá evidencias o testimonios archivados de lo que ocurre en el presente, nadie podrá transmitir los eventos que los supervivientes viven y construyen, ni se dejará constancia de la guerra que desencadenó el cautiverio. De hecho, en cierto momento de la narración, mientras Marcelo trasmite una lección de historia a Thei, se da cuenta de que tras la caída de la web no habrá rastro de imágenes, textos o personas que puedan contar lo que ha sucedido en ese momento. Por primera vez en la historia no hay nada, ni nadie capaz de contar la historia, lo que conlleva a un posible enfoque distorsionado. La historia la forman los testigos y el rastro que van desprendiendo, pero sin ellos no hay nada.

Por otro lado, Marcelo y Mario, conscientes de la caída en la red ocurrida en junio de 2035, afirman que ninguna página Web vuelve a tener respuestas, ni imágenes nuevas. Así se afirma que se cayó la mayor parte de localizadores y buscadores globales, y también confiesa la reducción de páginas web a las que tienen acceso: “La enumeración de esas nueve direcciones que poseo constituye la enumeración de mis nueve vínculos con el exterior. Mis nueve balones de oxígeno” (Carrión, 2014: 90).

Sin embargo, con frecuencia Marcelo visita la página principal del Museo Británico, Britishmuseum.org, la cual: “[...] me permitía reconectarme con la sensación de que toda la historia estaba al alcance de mi mano, porque me permitía alimentar la ficción de que todavía era posible viajar, conocer ciudades o visitar museos”. (Carrión, 2014: 72). Así, se convierte la Red en el mundo real de su experiencia durante un tiempo (Pacho, 2014: 84).

Además, se asegura que no se tienen datos fiables de la cantidad de páginas web conservadas. Marcelo reconoce que dio con el perfil de Mario por casualidad y menciona una web vigente correspondiente al Gorky Park de Moscú y que también muestra otros problemas ya que solo enfoca lugares pixelados.

En las imágenes que observa solo aprecia que los números son descifrables, mientras que la perspectiva y el enfoque de la cámara es tan escaso que podría ser cualquier otro parque de atracciones. La web colapsada ha supuesto un retroceso, una reducción de campo que no permite diferenciar elementos y, por lo tanto, no permite la misma aproximación a la realidad, transmitiendo un mundo en las sombras.

Las fotografías están pixeladas. No puedo entender ni una sola de las palabras que, sobre fondo naranja, son repetidas eternamente por el publicista anónimo que las redactó, cuyo nombre quizá esté en la sección de créditos. Un maldito jeroglífico. Sólo los números son descifrables [...] (Carrión, 2014: 96).

Según Pacho, otro aspecto relevante asociado a internet es el remplazo que genera al mundo tradicional en su conjunto, ya que no todo lo que existe en internet, aunque la red sea extensa y contenga mucho material. Es imprescindible recalcar las posibilidades de encontrar información perjudicial y errónea difícil de identificar en la web y encontrar la localización exacta de una búsqueda puede complicarse (Pacho, 2009: 84).

El parque de atracciones detenido antes mencionado es ejemplo de esto. A Marcelo las imágenes le sirven como alivio porque se conforma con bastante poco debido a su situación, pero es fundamental para la filosofía platónica ser consciente de las limitaciones que van agarradas de la situación que los personajes experimentan, también es necesario ser consciente de la variedad de usuarios que frecuentan la red global y la exploración de conexiones de manera no secuencial (Pacho, 2009: 99).

Este evento de pérdida de información se puede ver en los distintos archivos que se almacenan en la nube, que es una memoria artificial que permite guardar fotos y documentos sin necesidad de abarcar el espacio en otros dispositivos. Sin embargo, Marcelo y Mario son

conscientes de que la nube podría no actualizarse en una situación como la descrita “porque estaba en la nube, y confiábamos en la nube, pero toda nube por definición es volátil” (Carrión, 2014: 96). Durante el año 2019 fue cuando se decidió hacer una copia de todo el almacenamiento disponible en internet: “la copia, también conocida como el Reverso, el Doble o la Otra red, era internet tal como existía el 1 de enero de 2020, aunque para entonces, por supuesto, ya había quedado desactualizada” (Carrión, 2014: 244). Por tanto, nada más se almacenará en la nube, lo que acabó con cualquier posibilidad de conservar información, no solo del pasado sino de todos los eventos que ocurrían entonces.

Estas conversaciones entre ambos personajes resultan muy relevantes en varios aspectos, ya que abren las puertas a múltiples intercambios de opiniones y pensamientos que engloban temas como la “reanimación histórica” o la ya mencionada nube, pero también se inician otras reflexiones personales ejercidas por Marcelo: “El bunker está bajo la piel”, “Las paredes de la celda coinciden con las de tu cerebro”, “El perfil del bunker es la silueta de tu cerebro y sus pasadizos y compuertas conectan y separan las zonas del lenguaje y las motrices [...]” (Carrión, 2014: 27). Mediante estas afirmaciones, relacionan la idea de que la percepción y la comprensión humana del mundo está ligada a la mente, a nuestras experiencias internas, y que el propio cerebro puede verse como una cárcel mental que impide llegar más allá, generando límites a la absorción de información o de realidad, es decir, realiza una comparación entre la mente humana con una visión semejante a lo que les proporciona el búnker.

Por otra parte, la realidad virtual para Pacho es considerada en su uso y recepción por los humanos como un tipo de escritura, pero que sin duda supone una experiencia totalmente distinta de gestionar el conocimiento desde sus inicios. Además, añade un resumen de los tipos de experiencias del mundo histórico que existen previos a la aparición a la Realidad Virtual, y así, inicia su desarrollo del tema con la fase ágrafa ¹¹la cual se refiere al momento en el que las experiencias de nuestros ancestros estaban influenciadas por lo que se percibe de primera mano en su propio entorno natural. Esto incluye diversos aspectos como la geografía, los cambios estacionales...La dependencia de la naturaleza era esencial puesto que su supervivencia estaba fuertemente vinculada con ella (Pacho, 2009: 88).

Posteriormente, en la etapa que precede a la escritura premoderna se dio inicio a un importante proceso conocido como la invención de la escritura. Este avance marcó el comienzo de un nuevo elemento en la relación entre el individuo y su entorno, ya que

¹¹ *La fase ágrafa*: lo que significa sin escritura, ya que el hombre era incapaz de escribir o no sabía hacerlo, por lo tanto no registraba lo que sucedía

permitió la creación de una tradición que queda plasmada en textos escritos. En este contexto, el especialista asegura que el significado y la intención original de los escritores se comprendan, facilitando una conexión más profunda entre la tradición contenida en los textos y el lector contemporáneo (Pacho, 2009: 89).

Asimismo, en la fase moderna la replicabilidad del texto mediante la imprenta crea un entorno nuevo, la experiencia humana se ve obligada a integrar en ella la creciente y cada vez más notoria masa semántica almacenada en libros que recopila tanto experiencias reales, como posibles y ficticias. Aquí la experiencia del mundo real se va reduciendo por la absorción y la experiencia que determina la lectura (Pacho, 2009: 90).

Finalmente, la etapa precedente y que más relevancia tiene con la obra de Carrión es la fase digital. En este punto la función de la escritura cambia en gran medida en su vinculación con el sujeto-mundo. El texto digitalizado evoluciona a hipertexto, lo que supone que cualquier cosa está relacionada con la anterior y posteriormente con nuevos contenidos que surgirán en el futuro, lo que afirma que ya no estamos ante un intermediario del mundo, es ya el mundo quien experimenta el ser humano en sí. Tanto “[...]la lectura como la experiencia de textos, imágenes, voz y sonido de la Red es hoy ya lectura y experiencia del mundo” (Pacho, 2009: 90). En resumen, la Red no es el sustituto equivalente del libro, porque presenta constantes diferencias, ya que se retransmite como un mundo reduplicado de textos e imágenes que conllevan una experiencia directa del mundo y la naturaleza.

Todo esto finaliza con la idea de que internet no reemplaza al libro físico en su papel de intermediario, sino que reemplaza la realidad tradicional. La red no muestra una experiencia directa del mundo, ya que solo contiene copias de libros, museos u objetos naturales. Es una representación creada por los humanos, por su adaptación de contenido y acción humana adaptados a su propia forma de textualidad.

Como se ha observado, la sociedad ha evolucionado hasta llegar al desarrollo del mundo tecnológico y, según avanza, cambia la percepción de la realidad al introducir nuevas formas de conocimiento y experiencia que movilizan a la sociedad para interpretar y actuar de manera distinta. En esta narración, Marcelo habla de la creación de una web llamada *Memorybook*, fundada a principios de 2015, en la cual los usuarios comparten experiencias relacionadas con guerras sufridas o información que han adquirido a través de algún familiar que experimentó contacto con ellas: “Una red de intercambio de información y de recuerdos sobre la guerra civil española y el exilio” (Carrión, 2014: 32).

Con el paso del tiempo esta red social se transformó en una materia obligatoria impartida en los colegios. Además, esta aplicación que originalmente se utilizaba solo de manera virtual, logró en 2011 organizar un encuentro para usuarios iberoamericanos que la utilizan, permitiendo así compartir y aprender de las experiencias propias de cada uno. Todo lo mencionado podría dar como resultado una nueva fase dentro de la experimentación, alejado de las realidades virtuales para iniciar en reuniones o eventos que acogen a ciudadanos para recrear un evento histórico concreto.

El personaje de Mario menciona a su vez la aplicación *Mypain*, - esta aplicación ha sido mencionada con anterioridad en el primer libro de la tetralogía titulado *Los muertos*- que conseguía mediante la web la representación de personas ficticias o históricas, suplantando las identidades de todas las personas muertas que el usuario deseara. Para Mario, la aplicación “no era arte, sino una consecuencia necesaria de ese arte” (Carrión, 2014: 48). De hecho, la importancia de esta aplicación es notoria tras ser una de las pocas páginas que se conservan y que puede ser primordial para la conservación de sucesos y hechos histórico reales que han ido sucediendo a lo largo del tiempo y que podrían perderse debido al exterminio de la humanidad y así se lo hace saber Marcelo a Thei: “Siéntate en mi ordenador, Thei, navega por Mypain, lee perfiles, pasajes de novelas, comentarios: eso es lo más parecido que ahora tenemos a la Historia” (Carrión, 2014: 135).

Así, en palabras de Marcelo, se podrá siempre realizar un viaje a la vida pasada. A través de esta conexión que es de gran relevancia para el protagonista, se hace evidente su fuerte vínculo con la ley de reanimación histórica, incluso antes de su traslado al búnker: “Mariano Rajoy, fue quién en ese momento era el presidente de España y quien impulsó la ley que pide que los ciudadanos españoles mantengan vivos la memoria histórica” (Carrión, 2014: 49). Mediante este nuevo desarrollo de reuniones históricas se difunde la importancia de entender y otorgar significado al paso del tiempo, haciendo al ser humano consciente de sus propios orígenes. Esta interpretación resulta relevante para la adquisición de una idea complementaria que influye en la sociedad actual para evitar repetir los errores del pasado.

En este punto, se destaca el uso de las diferentes recreaciones y *performance* que cada día son más frecuentes en el mundo contemporáneo. Estos acontecimientos permiten observar diferentes perspectivas a través del estudio de la historia, generando diferentes interpretaciones adecuadas para cada usuario u opiniones contrarias para otros (Revilla, 2004). La “historización” es un proceso subjetivo en el que las personas reflexionan sobre la experiencia histórica y le otorgan un significado en particular, pero sigue siendo un hecho sujeto a la percepción individual, puesto que la historia puede tener diferentes

interpretaciones y resultados dependiendo del bando que cuente los hechos (Aróstegui, cit. Revilla 2004: 144).

Actualmente, la integración de la historia con la realidad virtual es una práctica de otorga un fácil acceso, fuertemente vinculada a nuestra era digital, y como se ha mencionado en este desarrollo se incrustan entornos físicos. A través de ella, se empiezan a desarrollar interacciones sociales, decisiones, acciones, manifestaciones artísticas, religiosas y económicas (Pacho, 2009: 83). Este gran avance proporciona al espectador una liberación de la caverna que consigue que se pase de ver y observar los sucesos históricos a experimentarlos en el mundo exterior, donde el espacio de ilusiones pasa a ser un lugar de ensayo único y personal.

Por otro lado, Marcelo recuerda este nuevo enfoque histórico, menciona reuniones, redes profesionales y asociaciones con plataformas de comunicación online, cada una asociada a un acontecimiento histórico distinto, como la guerra civil española o la Segunda Guerra Mundial. Muchos de sus integrantes, incluso se disfrazan con atuendos propios de la época, realizándose estos eventos como fuente de exposición universal de artesanía o talleres de ropa *vintage*; esto supone duplicaciones físicas de personajes históricos en las redes sociales. Mediante este mecanismo, se ha dispuesto una amenaza hacía la disciplina histórica tradicional, ya que se aleja de las reglas conocidas anteriormente.

Este análisis de la memoria se ve generalmente influenciado por una perspectiva subjetiva centrada en su representación fuera de las aulas, ya no solo mostrada en museos; sino en otro tipo de encuentros colectivos. Hasta ese momento, los modelos de conciencia histórica eran limitados y centrados en contextos determinados; como puede ser un aula, donde los alumnos descubren los hechos históricos influenciados por la perspectiva del maestro y su conocimiento de estos mismos, lo que no permite profundizar de manera absoluta en el tema, sino desde la manera impartida por el maestro (Revilla, 2017: 117 y 120).

Para Platón, el mundo de la experiencia se aproxima a lo que él considera como la realidad, y propone un concepto de mimesis¹² en el que la imitación no se limita a ser una simple copia, sino que debe ser una representación física que debe evitar las percepciones sensoriales, lo cual conduce a un único punto de vista, como ocurría con los alumnos

¹² Desde la Platón el arte es observado como una imitación de la realidad, que constituye imitaciones imperfectas y es la mimesis la estética clásica que engloba precisamente esto la imitación de la naturaleza como finalidad esencial del arte.

mencionados anteriormente. Es un enfoque óptimo para el filósofo que se opte por la experimentación y activación de contextos históricos.

Sin embargo, respecto a la transmisión de información, existe otra manera de distribuir y compartir hechos, sucesos históricos o contemporáneos, la cual tiene fuerte vinculación con las sombras: la desinformación, que, apoyada por recursos como la censura, la manipulación o la mentira, han estado siempre al acecho y siguen presentes en el mundo actual.

Por ejemplo, mediante la propaganda, los candidatos políticos pueden crear diferentes engaños con el objetivo de conseguir un beneficio propio u otros contenidos de carácter económico generando las repercusiones pertinentes y todos estos detalles han de ser tenidos en cuenta cuando se piensa en la cara verdadera de la historia (Palacios, 2012: 9 y 10).

Del mismo modo, el uso de las redes sociales tiene tanto enfoques positivos; ya que la información alcanza un mayor grado de difusión, como negativos; al ser innegable la habilidad de cualquier usuario de transmitir sus opiniones o pensamientos, facilitando la difusión de la mentira, como es el caso de ciertas redes sociales (Facebook o Twitter), que contienen gran información manipulada o tergiversada, con el objetivo de persuadir a cierto público (Palacios, 2021: 52). “Además, ya que prácticamente la mitad de la población mundial tienen acceso a internet el problema es más crónico de lo que en principio se pueda suponer” (Palacios, 2021: 17).

Sin embargo, la reanimación histórica también permite enfocarse en otros hechos importantes, como la hipótesis que sugiere que cuando un estado/ciudad/rey no asume su culpabilidad, se genera un concepto de la historia tergiversado, que nada tiene que ver con la realidad. Esta idea no solo engloba la ficción, sino que también es común en elaboración de tesis, generando libros de historia que corren el peligro de contener sombras, de no pertenecer a la visión de ambos lados: “La hipótesis era la siguiente: ¿la incapacidad de un estado para asumir la culpabilidad desemboca siempre en la ficción histórica?” (Carrión, 2014: 159).

En la narración de Carrión, se muestra al personaje de Fayid Al-Hasid quien tiene la intencionalidad de acercarse a la veracidad de hechos en el discurso histórico, siendo consciente del proceso de ficcionalización que ejerce el estado en el pueblo y plantea la necesidad de recuperar los hechos tal y como ocurrieron en el pasado.

Como así lo dictamina la filosofía platónica, lo importante para salir de la ignorancia es ser consciente de ella. Se plantea pues la existencia de un mayor alcance de la historia en

la actualidad, ya que el contenido difundido se entremezcla con las verdades adquiridas y asumidas sin ningún cuestionamiento por el cine, la novela y por la población en general.

Por otro lado, el personaje introducido en la acción llamado Pierre se posiciona de manera diferente a Al-Hasid y sentencia que para él “la reanimación histórica es una forma de verdad, [...] la reanimación histórica no conducía a relatos, sino a actos, acciones, a la transformación social y política de lo real” (Carrión, 2014: 165). Este proceso ha llegado tan lejos que la retrasmisión de aspectos históricos pasados ya no es ni siquiera considerada “una reconstrucción, un simulacro, ni una acción: era historia viva” (Carrión, 2014: 166). Todo lo que se ha conseguido tiene tanta forma de realidad que cada instante se está más lejos de poder diferenciarla.

Todo lo anterior hace la creación de una memoria colectiva con sede principal en ámbitos públicos, como museos o conmemoraciones, con perceptivas y temas, aunque se debe saber que está dirigida a un grupo reducido de la sociedad, y que puede tener diversas versiones, pero es necesario que sea colectiva porque permite crear un bloque de unión más sólido (Revilla, 2017: 4-5).

En *Los huérfanos* circulan diversas fuentes representativas de la reanimación histórica, las cuales presentan diferentes interpretaciones, como así se muestra el memorial sobre los *cosplay*¹³, que crea un desarrollo de la cultura japonesa. No se representa con el objetivo de defender valores xenófobos o religiosos, sino para resaltar la vestimenta del Japón de la antigüedad para que la cultura contemporánea también pueda imitarla. Gracias a esto se debate que la percepción de la imagen propia por parte del resto no tiene gran relevancia cuando uno mismo creó una versión ficticia. La construcción de la identidad de estilo está limitada por las sombras formando ideas distorsionadas de la realidad.

En la mayor parte de los casos, durante el resto de la semana permanecía oculta: pero seguía existiendo, porque la idolatría iba por dentro, el joven pensaba, actuaba, se veía a sí mismo a través del modelo de su héroe o heroína, aunque fuera vestido de estudiante de secundaria o de empleado de supermercado». La ficción no precisa de máscaras actúa en el interior del cerebro. No importa cómo te perciben los demás cuando tú mismo te has ficcionalizado [...] (Carrión, 2014: 170).

¹³ *Cosplay*: es considerado como una subcultura: sus integrantes buscan representar una idea o encarnar a algún personaje a través de una vestimenta o de un rol. Se basan generalmente en personajes de ficción, series de televisión, videojuegos o literatura. Como se ha mencionado para Platón cualquier tipo de arte es rechazado pes se limita únicamente a hacer una copia, lo mismo sucedería pues con el *cosplay*.

La reanimación histórica, ya mencionada desde la creación de *Los muertos* y hasta *Los huérfanos* supone “un experimento, un giro irreversible en el que un día las palabras pasaron a ser gestos, gestos contundentes” (Carrión, 2014: 100). Un cambio que ha avanzado hasta la visita de edificios históricos como museos, iglesias o monumentos: “el relato turístico que muestra la necesidad de un culto al pasado”, “los viajes a los escenarios de la historia se masificaron” (Carrión, 2014: 101). Asimismo, con el objetivo de salir de la zona de confort y experimentar la vida real, “hubo gente que, después de años discutiendo la historia, recorriéndola, empezó a vivirla” (Carrión, 2014: 102).

También se utiliza esta reanimación histórica para acabar con los excesos y los abusos de una sociedad basada en el consumo y para recordar que también se puede vivir de buena manera con los modelos del pasado, “vestir sin marca, [...] vivir sin prescindir del lujo” (Carrión, 2014: 102).

Se puede observar gracias a las representaciones que se vinculan a la reanimación histórica que la realidad humana es compleja y multifacética, por mucho que se realicen performance o diferentes recreaciones de lo que sucedió para Platón y así lo deja también en constancia el personaje de Marcelo que afirma lo siguiente: “[...]porque la reanimación histórica era un sinfín de movimientos simultáneos, a menudo contradictorios como todo lo humano” (Carrión, 2014: 140). Lo que determina que desde los orígenes la realidad proviene de múltiples perspectivas y experiencias, es un proceso bastante complicado.

Por otro lado, mediante la reanimación histórica, el escritor introduce un nuevo recurso que permite recrear un cambio real similar a los procesos de operaciones o cambios estéticos en la actualidad real, que, aunque en 2014 no eran tan comunes, han ido aumentando. En relación con esto en *Los huérfanos* se crea un instrumento ficcional denominado *facing*. Un recurso que se define como una clonación en manos del ciudadano que permite que cualquier ser humano corriente con máscara se transforme en el ser humano que desee. Este proceso tiene múltiples finalidades como otorgar belleza, adquirir máscaras para personas perseguidas por la justicia o incluso un cambio de raza.

Si bien es cierto que recuerda a un mecanismo de filmes del género de ciencia-ficción, el mecanismo es tan simple como un intercambio de cara temporal creado por el doctor-cirujano de la obra, Mautz. Eran tan irreal que la primera vez que se mencionó este invento “fue confundido por un cuento o una broma” (Carrión, 2014: 83). Tras esta operación, la clínica proporciona una base sólida consistente en los cambios en la documentación del cliente para que dispusiera de una doble personalidad, fomentando así el engaño.

Son muchos los debates que se han abierto en diferentes medios de comunicación enfocándose en personajes de la vida real cuyo papel se asimila al de Mautz en la obra. Además, se pone en duda el papel del doctor puesto que no se puede acreditar si los personajes conocen su verdadera identidad o él también es consumidor del *facing*. Pero esto no es un caso aislado, ya que este artilugio es de dominio público y exista la posibilidad de que existan operaciones secretas, lo que conduce a pensar que alrededor del mundo hay diferentes personas con rostros modificados que se hacen pasar por otras personas. Este hecho provocó que ciertos organismos internacionales tomaran recursos legales en la elaboración de pasaportes y nuevas identidades. Esto respalda de manera completa el desconocimiento y el engaño.

Esta ficcionalidad que envuelve al *facing* es peligrosa en manos de la población mundial. En la obra, Marcelo accede a uno de sus recuerdos de 2025 donde el personaje de Pierre se escondía tras una máscara que imitaba a otra persona real con su mismo nombre que vivía en 1938.

Bajo este desconocimiento se podía pensar que el personaje consiguió evitar a la muerte. De nuevo, se observa como la ficción roza con la realidad, y con un escritor que se adelanta a la época contemporánea, donde aún no existían cambios físicos tan avanzados como son el cambio de color de ojos, u otras operaciones como las liposucciones, implantes, piel sintética, reducciones de cintura, que ahora si son más notorias. Este recurso pone en duda la credibilidad del individuo que sin problemas podrían engañar a quien desease con su nueva identidad.

El *facing* supone un desfile de falsas apariencias y sucesos, donde los humanos con transformaciones pertenecen al mundo sensible que no es más que una copia o fotocopia del mundo de las ideas, es decir, del ciudadano real al cual representa la transformación (Casado y Salinas, 2023: 33).

Cuando fuimos capaces de transformar radicalmente nuestro cuerpo, quisimos cambiar también nuestra personalidad y nuestra biografía y nos multiplicamos y nos enmascaramos en la Red de Redes [...], deseábamos ser realmente otros, resucitar a los muertos en nosotros mismos, en nuestro propio cuerpo, darles una segunda oportunidad. El ser humano no soportaba la unidad, necesitaba clonarse, transformarse y eso hizo (Carrión, 2014: 78).

El *facing* y la reanimación histórica se vinculan a través de la clínica de cirugía plástica denominada *Facing Dreams* en Miami, que ha sido la “demanda de bellos rostros del pasado,

con fuertes vínculos afectivos, idólatras o concupiscentes con el cliente; nuestro centro se especializa en ofrecer las caras del *star system* de Hollywood” (Carrión, 2014: 87). Todo esto supone un espacio de ilusiones que la realidad ha transformado en una experiencia auténtica. Teniendo en cuenta las tecnologías modernas, se entiende que el uso del *facing* es una creación muy real y que al fin de cuentas Carrión refleja en su obra que ya no existe una verdad única y absoluta sino muchas versiones de esta.

Todos estos aportes que escribe Carrión en su novela expresan el enfrentamiento entre la ficción y la historia que siempre ha existido. Y el pensamiento de Marcelo respecto a esto se refleja en la novela, ya que defiende que, aunque haya veces que la ficción logre ganar al representar la realidad o en su capacidad de influir en nuestra percepción de los eventos, el triunfo de la ficción no es una ganancia real o positiva. En cambio, hay que lamentarse porque se pierde la conexión fundamental y auténtica con la realidad y el conocimiento de lo verdadero.

No le he dicho que cuando la Ficción vence su enésima partida de ajedrez contra la Historia, ganamos algo, importante, decisivo, pero perdemos muchísimo más. No le he dicho que ella ha sido y será mi única lectora, aunque no haya leído todavía ni una sola de mis líneas (Carrión, 2014: 138).

El triunfo de la ficción sobre la historia podría compararse en este contexto con permanecer a la caverna, la ficción puede llegar a ofrecer solo sombras de la realidad que nos resultan atractivas o más fáciles de comprender. El costo es que el aferramiento a estas ideas ficticias puede hacer perder la oportunidad de experimentar una realidad más compleja.

Asimismo, en la vida previa a su cautiverio aparte de su permanente contacto con la ley de reanimación histórica, Marcelo desempeña como empleo la función de traductor, por lo que tiene sentido que su principal fuente de entretenimiento en el búnker sea la memorización de un diccionario que tiene situado en su mesilla de noche: “con el diccionario fue durante quince años a través de la red”, “la página web del diccionario no tenía grosor y disimulaba su jerarquía” (Carrión, 2014: 58). Por otro lado, se ha de mencionar como otra de sus aficiones la obsesión con la joven Thei quien también ha sido fuente de su concentración y de su deseo.

Mediante esta revisión del diccionario, se observa como el lenguaje es también una herramienta muy poderosa que contiene sombras, ya que a través de las palabras modulamos nuestra realidad interna (Morán en Iacob, 2018: 98). “El diccionario se ha convertido en un sótano” (Carrión, 2014: 189) o también al llegar a la última palabra de este se encuentra con

la palabra “Zulo” en la cual compara su significado con el búnker, que ha sido lugar de refugio de ciertos secretos que él desconocía.

A los catorce años menos dos días de encierro, llego a la z de «zulo»: «Lugar oculto y cerrado para esconder ilegalmente cosas o personas». No estamos en un búnker, estamos en un zulo. Nuestra situación nunca ha sido legal ni moralmente aceptable. Dejamos morir a tantos. Coaccionamos, espiamos, mentimos, lloramos, suplicamos para ser los escogidos, para formar parte de la minoría universal que iba a salvarse, sin haber hecho méritos para ello (Carrión, 2014: 167).

El diccionario representa la personificación de una prisión para Marcelo, quien comparte con Anthony un zulo interior bastante cuestionable y profundo haciéndole sentir ensimismado y prescindiendo del conocimiento del exterior. Este diccionario estaba realizado concretamente para él y “nunca fue un proyecto consciente, sino una necesidad, la necesidad de huir no solo por fuera sino también por dentro” (Carrión, 2014: 62). En ciertos puntos, el personaje se cuestiona si está actuando de manera adecuada: “si no está permitiendo que la lectura le impida pasar la acción y si lo subrayado y la memorización no son pretextos para no actuar” (Carrión, 2014: 157), sin embargo, existen rupturas de la ficcionalidad, cuando Marcelo empieza a ser gradualmente consciente de sucesos resaltables que le rodean, al separarse del diccionario y romper con su mundo interior:

Ni si quiera el tacto del diccionario ha logrado que mantuviera los ojos cerrados toda la noche, que dejara de dar vueltas en el catre durante horas, porque el miedo de que el diccionario hubiera perdido el poder sobre mí [...], si eso ocurriera, se convertiría en desamparo, extravío, soledad real (Carrión, 2014: 64).

Los autoengaños del personaje prevalecen a lo largo de las páginas, los cuales giran alrededor del desconocimiento del protagonista de las acciones de sus compañeros en las diversas salas. En sus inicios, no tiene problema en acreditar sin ninguna duda que “En el bunker no hay sexo”, “somos una comunidad monástica que ha transferido los impulsos animales a la esfera del trabajo [...]”, “somos una comunidad asexual” (Carrión, 2014: 139). Lo que le hace demostrar la inconsciencia que ejerce en conocimiento, será después cuando descubra que todo esto no era cierto, por lo que se le podría situar como un doble prisionero que no alcanza a ver más allá de sus obsesiones.

Blumenberg asegura que hay procesos en la rutina diaria del ser humano o incluso, momentos o acciones, vinculadas a hechos traumáticos, que envuelven la realidad en una fantasía o, como en el caso de Marcelo en su diccionario y sus conversaciones con Mario; y a falta de novedades exteriores o cosas que hacer, (a excepción de cuando jugaba al ajedrez) se enfoca en su nuevo trabajo para evadirse. Asimismo, se menciona que este enfoque ilusorio desaparece cuando la persona madura o asimila su postura social, una crítica según otros investigadores que introduce a estas personas en un mundo de comodidad y conformismo, donde existe otra figura con forma de líder que ejerce el mando y que hace que los demás personajes no se responsabilicen (García Duran, 2018: 117).

La línea divisoria que separa las dudas y las incógnitas del protagonista comienzan a aparecer cuando la curiosidad se apodera de él y decide introducirse en la sala de control, un entorno que solo es controlado y dirigido por Carl. Aunque antes existen rupturas y alteraciones de su rutina imprescindibles para entender por qué Marcelo, después de tantos años concentrado en sus propias cosas, comienza a interesarse en su entorno.

El primer motivo se inicia tras el asesinato de Kaury. Aunque habían perdido a varios miembros del grupo, este asesinato supone un acontecimiento sin precedentes, un agujero diferencial dentro de la rutina: “El cadáver de Kaury significaba una aberración, un cortocircuito en nuestro sistema: un fenómeno incompresible” (Carrión, 2014: 107). Anthony es posteriormente acusado y juzgado por este acto, siendo todos conscientes de que durante la noche podría haber cometido el homicidio al estar el resto de sus compañeros dormidos.

Por estos sucesos, Marcelo confiesa lo responsable que se siente y, además, piensa que ellos han contribuido a aumentar su locura, al tenerle tiempo encerrado en el sótano y no permitirle adquirir otras perspectivas de su entorno.

[...] de pronto nos hemos percatado de que nosotros habíamos creado a esa criatura, porque nuestra decisión de mantenerlo encerrado no había sido suficientemente meditada ni discutida, de que nosotros habíamos matado a Kaury y de que ese cuerpo nos contenía y nos reflejaba [...] (Carrión, 2014: 109)

Posteriormente, Chang había terminado con la vida de Anthony al verse en peligro la integridad del resto de los integrantes del búnker. Y así, se consigue abrir más la visión del protagonista quien tanto él como el resto de los integrantes del refugio habían sido desconocedores de la presencia de un arma dentro del búnker. Por ello, Marcelo llega la

conclusión de que “durante trece años y medio Chang ha ejercido el poder y la represión solo con miradas, sonrisas y palabras, aunque en el bolsillo transportara siempre de día y de noche una pistola” (Carrión, 2014: 110).

En cuanto a la figura de Chang, se observa otro elemento clave para la filosofía platónica, ya que, como ya se mencionó antes, su figura es desde los inicios percibida como líder del bunker. En la filosofía platónica suele ser común la idea de un maestro como responsable de la búsqueda de la luminosidad (Barrio, 2009: 138), pero, aunque Chang está bastante lejos de serlo, todos los personajes desde el inicio lo hayan percibido como tal. Pero Barrio concluye que esta iluminación se debe realizar de manera individual, similar a lo que ocurre con Marcelo, que de manera independiente empieza a percibir detalles que antes había pasado por altos en el papel de Chang y después de Carl.

Aunque el propio lector puede ser consciente de la evolución del personaje, es él mismo quien en determinados momentos reconoce lo absurdo que había estado en otros temas como sus conversaciones con Mario o con su predilección por el diccionario y por lo tanto, se puede ir abriendo paso a la idea de verle como un prisionero liberado, quien ha empezado a plantearse dudas tanto del exterior del bunker, como del interior, de sus compañeros y sus mentiras: “He sido un ciego en un país lleno de tuertos” (Carrión, 2014: 243).

Pero sin duda, el hecho más significativo en la búsqueda de la verdad por parte de Marcelo eclosiona tras su entrada en la sala de control. En ese momento abre los ojos a un mundo que le había pasado desapercibido, observando la realidad que le ha mantenido preso durante tantos años, despojándose de sus sombras y siendo consciente de que todo lo ocurrido en el interior del búnker lo grabó y observó Carl con las cámaras de la sala de control. Por esto es el único personaje consciente de todos los hechos que han ido aconteciendo a los personajes. Durante un mes inicia una investigación y observación exhaustiva alrededor de la vida del hombre para analizar lo que sucede dentro de la sala de cámaras. Mientras que Marcelo pone en duda en varias ocasiones a Chang, ya no puede demostrar si también está detrás del asunto o es desconocedor del poder que tienen sobre Carl sobre su hija.

Marcelo, estás raro, y mira que te lo dice uno que siempre está raro, ¿qué ocurre en el búnker? [...]

[...] Chang no lo sabe.

Chang decidió que de todos los miembros de la comunidad el más adecuado para Thei era Carl.

Chang lo sabe.

Por eso sigue cediendo a la partida de ajedrez de los viernes por la noche
(Carrión, 2014: 132).

El choque realidad más notorio en Marcelo se inicia al descubrir la existencia de cámaras dentro del búnker y a Carl como único empleado autorizado para controlar su uso: “he descubierto algo que era mejor seguir ignorando”, “Somos vigilados por Carl”, “en el monitor se puede observar todo desde diferentes perspectivas” (Carrión, 2014: 176-177), su primer impresión genera una sensación de arrepentimiento, deseando volver dentro de la caverna junto al resto de prisioneros y resetear todo lo que sabe mostrando su desinterés por conocer la realidad externa.

De esta manera se acaba mostrando a Carl como el personaje responsable de generar las limitaciones de sabiduría al resto, correspondiéndose según la distinción de Herrero en su aportación sobre las relecturas de Platón con la figura del hombre *silente*. Para entender esto hay que mencionar que la filosofía se dedicó a establecer un fundamento indiscutible, y no hay nada mejor que ofrecer un amplio corpus teórico apoyado en un sujeto trascendental. Sin desestimar la validez de estos enfoques, la filosofía también debe abordar la otra cara de la moneda, reflexionando sobre la fragilidad de un sujeto empírico que ha enfrentado muchas dificultades. Un individuo considerado como vulnerable e indefenso puede haber sido herido o recibido alguna lesión, o bien física o moral, esto conlleva a que el hombre no sea feliz (Herrera, 2009: 298).

La denominación de “hombre feliz” que se ha designado no tiene que ver con un hombre dichoso o placentero de la vida que lleva, sino con un *eudáimon*¹⁴, un hombre que lleva una buena vida, pero en relación con sus propias posibilidades. Si un ciudadano niega la *eudaimonía* a los demás, según Herrera en su investigación sobre el tema, está ejerciendo violencia sobre ellos, un acto considerado como injusto para su igual. Esa crueldad que se ejerce en el ciudadano afecta tanto a las personas más cercanas como las distantes, lo que puede englobar a toda la humanidad, ya que el sufrimiento que causan nuestras acciones no solo influye a un entorno más inmediato, sino también en el resto de la humanidad (Herrera, 2009: 300). Por lo tanto, el hombre que impide al resto de los individuos adquirir una vida buena, aunque sea un ser cercano o lejano, emplea un egoísmo cuyo resultado violenta *la eudaimonía* del otro.

¹⁴ Estado de satisfacción debido generalmente a la situación de uno mismo en la vida.

La visión de una ciudad perfecta para Platón se basa en la idea de formarla por personas que se consideran a sí mismos como ciudadanos perfectos. Cuando alguien actúa con violencia hacia un semejante, está rechazando la importancia de ser un ciudadano justo, algo que Aristóteles denomina *philia civil*¹⁵. Este concepto implica dos cosas esenciales: que las personas se traten mutuamente de manera justa y que cada uno invierta en su autonomía, por lo que para tratar a un hombre como ciudadano es esencial ejercer una benevolencia recíproca, no ejercer estos actos para Aristóteles significa estar negando un rasgo de humanidad (Herrero, 2009: 301).

Asimismo, Herrera hace una distinción entre dos figuras principales: *el hombre silente* y *el hombre estereotipado*. Refiriéndose al primer caso, menciona dos autores del siglo XVI Juan Valera y Fray Miguel de Zuheros, estas figuras son recordadas por Morsamor, que en su lecho de muerte intenta dar lecciones de vida, por ello afirma que todo aquel pensamiento que sea omitido, sin llegar a ser comunicado o declarado a otras personas supone un gran caos. Asimismo, el que calla hace dudar al prójimo de si es un ser benévolo o por otro lado, es poseedor de la maldad.

Por lo tanto, el personaje silencioso que no posee discurso “[...]está privando de *paideía* y calla por su *apaideusía*. En Platón, la *apaideusía* se suele relacionar con deficiencias del carácter moral” (Herrera, 2009: 306). El silencio del hombre sibilino no genera una única crítica ya que no solo muestra deficiencias en su carácter moral, sino que también desprecia al compañero; “guardar silencio es un ejercicio de violencia hacia el que espera la palabra, es una forma astuta de escapar de la acción moral” (Herrera, 2009: 306). El hombre silente logra realizar muchas negaciones hacia el prójimo.

Por otro lado, la necesidad de un participar dialógico es fundamental para la hermenéutica filosófica, el hombre moral se introduce en hipotéticas situaciones morales o éticas que debe de resolver mediante la palabra. Así, se concluye que la persona moral va en busca del otro para conseguir poner en común sus conocimientos (Herrera, 2009: 307).

Existen cuatro razones por las que el individuo se estereotipa o se transforma en silente: la astucia, el engaño, el miedo o la ignorancia. De estas, la última resulta ser la más comprensible, ya que alguien que carece de información suficiente como para aportar algo plenamente verdadero, por ello podría optar por no hablar. Prefiere guardar silencio en vez

¹⁵ *Philia civil*: al actuar contra el bien del otro se está repudiando la ciudadanía, de la *philia civil* como la llama Aristóteles. La *philia civil*- al igual que la *philia* en general- tiene dos requisitos importantes, la reciprocidad y la independencia: para tratar a un hombre como ciudadano debe haber benevolencia recíproca (Herrera, 2014: 300).

de expresar una opinión que podría no ser válida, necesitaría más datos para dar una respuesta fiable (Herrera, 2009: 309).

Mientras que el silente oculta información, el hombre estereotipado ofrece datos de forma excesiva e imprecisa de un tema. Esto puede llevar a que la persona tenga una visión distorsionada de la realidad y que puede aportar al individuo una percepción errónea de diferentes temas, es decir, “te obsequia con topicazos o refritos de mayor enjundia”, por lo tanto, te aporta ideas bastante poco útiles (Herrero, 2009: 309).

Así, el miedo a perder la propia vida o la de algún familiar o conocido cercano es otro motivo aceptable que se nos despierta por supervivencia y supone un acto comprensible para el ser humano. Esto desencadena un problema que a veces puede defenderse o explicarse y que desencadena razones humanas por las que se justifica porque alguien actúa de una manera concreta y no de otra. Sin embargo, se concluye que, aunque haya justificaciones de este tipo siguen ejerciendo violencia innecesaria a los demás (Herrera, 2009: 310).

Carl es en *Los huérfanos* quien ejerce el papel de hombre silente, que oculta los sucesos que pasan y que puede observar en la sala de control. Allí ejerce una autoridad sexual contra Thei, una información que ha omitido al resto de ciudadanos. Del mismo modo, Thei podría considerarse como mujer silente, en el sentido de que quizá por miedo nunca le ha contado a nadie lo que sucede cuando entra en ese lugar. Igualmente, Chang genera durante la narración la duda de si también podría pertenecer a este grupo de hombres, básicamente porque es sospechoso para Marcelo que no haya descubiertos durante tantos años los abusos que sufre su hija o que dándole el poder a Carl de ejercer control en las cámaras nunca haya ido a revisar su trabajo.

La iluminación total alcanza a Marcelo cuando empieza a ser consciente de la realidad de otros personajes, lo que sucede cuando descubre los acontecimientos alrededor de la vida de Thei y lo que sucede con ella y Carl dentro de la sala de control, un abuso del que no mantiene consciencia, porque al final el único sitio donde no hay cámaras es la propia sala de control. Posteriormente, llega a conocer que Thei no fue la única niña que nació del vientre de Shu, pues si bien Marcelo había observado su concepción, no había sido testigo del nacimiento de su hermana gemela. “Entonces, introduce sus dos manos en la vagina dilatada de Shu, hurga en sus entrañas mientras sigue girando la cabeza a derecha y a izquierda para cerciorarse de su soledad con el cuerpo aún caliente. Con dificultades, finalmente, extrae un feto muerto” (Carrión, 2014: 150).

Alrededor del nacimiento de la hermana gemela de Thei, se puede apreciar que Marcelo va conociendo gradualmente la información, en primer lugar, cree descubrir que falleció al nacer. Así pues, vio en las cámaras como Carmela que asistió al parto y omitió que hubiera nacido otro bebe. Después, en grabaciones posteriores, Marcelo comprueba que sigue viva y que es el personaje que es maltratado sexualmente por Carl, lo que abre más puertas a desconfiar del resto de personas y a dudar de quien conoce la realidad completa de los sucesos.

Este proceso que experimenta Marcelo se conoce como *metanoia*¹⁶, ya que forma un cambio de dirección y de sentido respecto a la línea de visión que hasta entonces ha tenido para ahora poder alcanzar la luz, este camino a seguir debe resultar difícil y doloroso, pues así Marcelo sufre por hacerse consciente de todo lo que ha estado pasado en el búnker y de lo engañado y confundido que ha estado. Platón menciona este aspecto en su diálogo *Fedro* (Izuzquiza, 2009: 75), donde este punto puede ser considerado como una salida de un mundo liderado por las tinieblas y se corresponden con la idea final tras dejar de lado su diccionario y sus conversaciones con Mario.

Por otro lado, las cámaras a las que tiene acceso le muestran también que Chang se había estado encargando de suministrarle en secreto calmantes durante todos estos años para controlar sus crisis nerviosas; Esther no ha dejado de evadirse de la realidad consumiendo pastillas; Kaury y el propio Chang habían tenido números encuentros sexuales con Anthony tras desencadenarse sus episodios de locura. Sin embargo, la revelación que más le sorprende se focalizaba en que Chang se había encargado de liberar a Anthony cuyo resultado concluyó con la muerte de una compañera.

No obstante, en otras de sus excursiones encuentra unas imágenes donde la protagonista es Kaury es violada durante cuarenta y tres minutos por un hombre encapuchado. Cuando el agresor finaliza y Marcelo puede verle la cara se da cuenta de que el miembro desconocido no es ningún integrante de su grupo y desconoce su origen.

El agresor se va corriendo; pero durante un segunda mira hacia la cámara y sonríe. Es ese segundo lo que primero he visto: el que congeló y me congeló.

Porque no es nadie.

Porque no lo reconozco.

¹⁶ *Metanoia*: cambio direccional o de sentido, tiene que ver con la conversión positiva de un individuo, en psicología es un proceso que lleva la autocuración (Izuzquiza, 2009).

Porque no existe: esa cara de hace dos años no se corresponde con ninguna de las nuestras, ni de entonces ni de ahora (Carrión, 2014: 54).

Además, las palabras del diccionario también cobran un papel importante puesto que con el uso de la palabra “revelar” se enfoca en la visión de Marcelo a través del significado correspondiente: “descubrir o ignorar lo ignorado o secreto”, “Proporcionar indicios o certidumbres de algo” (Carrión, 2014: 124). Gracias a este punto, el protagonista se plantea numerosas cuestiones: ¿estarían el resto de los personajes al tanto de lo que sucede al resto? O ¿Por qué algunos miembros dejaron atrás a su familia? Hasta este momento, Marcelo no había prestado atención a la vida de ningún otro personaje, siempre enfocado en sí mismo y su propia vida.

Tras analizar todas las imágenes que ha podido observar se da cuenta de que: “Solo para ti es un bunker asexual” (Carrión, 2014: 2013) y que la mudez de Anthony se ha encargado de transmitir silencio de manera involuntaria la todos los actos del resto de los personajes.

Por otro lado, las imágenes también le revelan que, desde sus inicios en el búnker, Chang llevaba la pistola encima todo el tiempo, y él había olvidado por completo que esa arma existiera dentro del lugar. Así, confuso refleja el poder que ejerce la memoria en el ser humano y afirma que: “Lleva una pistola en la mano. No la recordaba. Su pistola. Nadie la recordaba. O quizá sí. No hemos hablado sobre eso. La sucesión de imágenes (el tiempo) no me deja pensar ni recordar. La memoria es un montaje” (Carrión, 2014: 150). De acuerdo con ciertos estudios, los recuerdos se vuelven cada vez más borrosos y desvanecidos, transformándose en un prisma que descompone la imagen en varias representaciones cada vez más difusas e imprecisas. Además, la imagen tiene una calidad fantasmagórica, ya que, al igual que en diversas narrativas de ficción, un espectro solo puede ser percibido por una persona específica. La memoria puede llegar a eliminar secuencias demostrando que tampoco contiene una abundante fiabilidad (Arévalo, 2023: 8).

A pesar de que Marcelo se sorprende por todas sus revelaciones, no debemos pasar por alto las obsesiones que él mismo ha tenido hacia el miembro más joven del grupo con intenciones lujuriosas. Esta afición también se ha visto en otros personajes que se han dejado llevar por sus deseos cuando se han cerrado las puertas.

Según Vallejo, Platón ya se ha referido a esta cuestión en ciertos puntos de sus obras. Así, en el *Fedro* (253c-254e) describe la concepción de alma tripartita reflejada en los tres integrantes del carro alado, en esta idea divide el alma en tres partes y las atribuye sus propios

conflictos internos: una de ellas representa el auriga (la razón), el caballo alado (la parte colérica, caracterizada por su amor al honor y a la fama) y el caballo negro (la parte apetitiva que es la más difícil de controlar para el ser humano). Lo que quería reflejar en este punto eran los aspectos cognitivos del deseo irracional. Según avanza el texto se dice que la parte sensual e irracional del alma, es simbolizada en el “caballo desenfrenado”. En esta parte, también se mencionan los numerosos procesos psíquicos y cognitivos que tienen lugar en el conflicto entre las partes del alma y los diversos impulsos incontrolables que surgen en el individuo (Vallejo, 2009: 128).

La mejor situación posible para este dilema moral que plantea Platón se da cuando es la razón la que consigue salir victoriosa, haciendo al vicio y al deseo fracasar. Pero no es suficiente para el filósofo, que añade que es imprescindible que se forme una comunidad que englobe a las tres partes, ya que la moderación es fundamental para que se consiga una cooperación entre ellas. “La base fundamental de esta amistad, que elimina la posibilidad de un estado de conflicto o de facciones opuestas en el interior del alma, el acuerdo entre las partes sobre cómo han de satisfacerse los deseos” (Vallejo, 2009: 129).

Respecto al prisionero liberado, es él quien representa la perfecta armonía liderada por la razón. Tras desprenderse de sus cadenas, solo siente deprecio por las costumbres a las que sus compañeros de esclavitud siguen vinculados. Sin embargo, se añade que la represión de los deseos no es el camino más acertado, sino que la perfección reside en la persuasión al mismo (Vallejo, 2009: 130). Así, por mucho deseo carnal que Marcelo tiene hacia la joven Thei, nunca llega a tocarla, por lo que no sucumbe a ese deseo.

Por otro lado, concluye con que debe de ser la sabiduría la responsable de poner límites a las otras partes, y, además, tiene bastante importancia: “la persuasión que hace posible un estado interior sin disensiones internas”. La equidad será posible con una tarea de carácter cognitivo que elimine las pasiones en las que haya exceso o engaños para conseguir un deseo acorde con la razón (Vallejo, 2009: 132).

No sucumbir a los deseos irracionales significa que ha triunfado la lucha mental y, por lo tanto, disfruta de una vida mucho más armoniosa. Sin embargo, la otra alternativa es que la victoria cognitiva no se ha logrado, los deseos sexuales pueden ser reprimidos temporalmente, pero se pueden manifestar en otros momentos (Vallejo, 2009: 132). En la narración el propio Carl le reconoce a Marcelo que agradece que le hayan cambiado el turno de la ducha, porque así no tendrá que resistirse a la tentación de mirar a Thei duchándose.

Todos tenemos nuestras manías. Pero ten en cuenta que el favor me lo hiciste tú a mí, porque creo que es mejor no estar tan cerca de Thei ahora que se está haciendo mujer —me guiña el ojo—, y menos ahora que sabemos que su padre tiene una pistola —a veces la luz amarilla rompe los tabúes, nos hace libres o, peor aún, temerarios— (Carrión, 2014: 141).

Asimismo, el filósofo utiliza la palabra *eros*¹⁷ y *boúlesis*¹⁸ para referirse a la ley invariable del deseo humano, es decir, lo que es realmente necesario para quien pretende alcanzar el bien. Todos los seres humanos pretenden en algún momento sucumbir a la categoría de buen samaritano, aunque sus intenciones puedan ser involuntariamente erróneas. Además, el filósofo griego también hace una notable división con respecto a su obra *Gorgias* y *La República* donde selecciona dos conceptos claves: uno basado en un punto más racional y premeditado del bien; y otro asociado a una forma irracional, que centrada en el placer, que no tiene nada que asociarse al bien y que en específicas ocasiones no puede evitarse (Vallejo, 2009: 132-133).

De manera similar, los habitantes del búnker sucumben a sus pasiones con la figura de Thei con la excusa la ausencia de otra figura juvenil. En la propia figura de Marcelo, como ya se ha mencionado, surge también este deseo argumentando la ausencia de otras mujeres en el interior del búnker, llegando a imaginar en ocasiones violaciones colectivas a la joven, pero poniéndose limitaciones a sí mismo mediante recordatorios como: “controla tu abyección” (Carrión, 2014: 140).

Esta cuestión genera un nuevo dualismo entre sí las acciones son correctas o inadecuadas. Así, Marcelo incluso siendo consciente de que no es adecuada la obsesión sexual que tiene con la joven y sobre todo que, aunque ya ha observado las acciones de su compañero en cierto punto, lejos de sentirse repugnancia por lo que la hacen a la joven, deja a tras su pensamiento moral que juzga lo que hacen los compañeros y llega a sentir envidia.

Uno de los aspectos más relevantes de la filosofía de Platón se centra en el concepto de *eídola* o *eídolon*¹⁹, que hace referencia a la diferencia entre el objeto del deseo y las imágenes que lo representan. Estas imágenes, impulsadas por el deseo, pueden llevar al individuo a la confusión, haciéndole creer que son representaciones del verdadero bien: “[...]”

¹⁷ Eros: simboliza el deseo sensual, el dios griego responsable de la atracción sexual, el amor y el sexo.

¹⁸ En numerosas traducciones de Aristóteles se ha traducido esta palabra como “voluntad”.

¹⁹ Eídolon: los antiguos griegos imaginaban el eídolon como un doble fantasmal de la forma humana.

aunque, en realidad, nos engañan como si fueran simulacros de algo que deseamos por sí mismo” (Vallejo, 2009: 121).

Marcelo reconoce que su deseo hacia Thei le ha hecho perder el foco en muchas ocasiones, este hecho no le ha dejado ver en ciertas ocasiones que él no era el único que prestaba demasiada atención a la niña ya afirmaba erróneamente que era el único que la veía con esos ojos (Vallejo, 2009: 121). De hecho, en ocasiones hace comentarios refiriéndose a Anthony como: “ha sido la existencia del pecado, de esa prueba de la animalidad del loco” (Carrión, 2014: 147), así intenta hacer ver que es el único personaje con acciones o gestos impropios.

El mito de la caverna no solo es responsable de desarrollar la expulsión del prisionero, sino que también manifiesta el camino de vuelta al interior de la oscuridad, un proceso que plantea nuevas dificultades para adaptarse de nuevo al camino inverso que ya había conseguido recorrer en los inicios (Barrio, 2009: 138). Y de esta manera, Marcelo tras descubrir todos los secretos que envuelven al búnker y el poder de sabiduría que ejercer Carl, tiene que volver de nuevo y fingir como que no sabe nada, no sin sufrir las consecuencias psicológicas y paranoias que conllevan adquirir tanta información.

De camino a mi catre, es decir, a la oscuridad y a la luz, a la oscura luz del Diccionario, Carl me detiene. Veo su mano, en forma de pistola, a la altura de mi pecho: sus dedos meñique, anular y corazón sujetan la empuñadura imaginaria, su dedo pulgar ha adquirido la forma del martillo y el índice, como un cañón, me señala el pecho a la altura exacta de mis latidos (Carrión, 2014: 162).

Pasear por el búnker significa buscar inconscientemente las cámaras e imaginar los planos desde la mirada de Carl, sentado en su butaca, amo y señor panóptico de nuestro aberrante encierro; hablar con los demás significa obviar sus palabras, desconfiar de sus miradas, obsesionarme con esas verdades (Carrión, 2014: 166).

Como ocurre con Marcelo, Mario también está encerrado en un búnker apartado en una isla a la que accedió tras grabar su serie. Con el paso del tiempo, se quedó completamente solo y vio como el resto de los habitantes iban muriendo, así se quedó solo con solo dos medios de comunicación: el teléfono y la computadora. En varias ocasiones había soñado que era libre en la isla, pero con el paso del tiempo se acaba convirtiendo en su propia celda: “dime cómo puedo escapar del acuario en el que me encuentro, con su agua radiactiva y sus cadenas” (Carrión, 2014: 217). Después de esta gran crisis que comunicó a su compañero

virtual, se despidió y dejó a Marcelo sin respuesta, con la duda de si se había quitado la vida, por lo que nunca volvió a tener contacto con él.

Finalmente, los personajes de Kaury, Esther y Susan cuestionan en cierto punto de la narración a Marcelo tras verle escribir durante años en su cuaderno. Puede que Marcelo haya escrito un libro autobiográfico, un texto que finalmente llegará al lector y se transforme en el escrito por Jorge Carrión que se ha analizado. Aunque Marcelo nunca asegura que esto sea así, los demás personajes también consideran posible que se haya realizado la escritura de este mundo. Así, Susan matiza que ella tiene sus propios derechos: “Los seres humanos tenemos nuestros derechos y los seres de ficción también los tienen, yo tengo mis derechos y vosotras los vuestros” (Carrión, 2014: 115).

Lo que determina que se puede apreciar un debate que enlaza la realidad/ficción al considerar a los personajes de la novela como seres reales que han cobrado una vida ficcional porque Marcelo ha escrito un diario acerca de su vida. No es la primera vez que Carrión juega con este elemento en su teatrología *Las huellas*, ya que sobre todo en *Los muertos* y en *Los turistas* introduce tanto a personajes reales y como de series o películas dentro de la ficción y los da otra vida completamente distinta.

En este punto se observa que todas las creaciones literarias implican una representación más o menos real, pero en muchos casos se juega con el elemento de la mentira y es muy difícil demostrar donde está el límite de lo veraz. De hecho, hasta el escritor que realiza una escritura lo más alejada de la realidad posible, mantiene una base de realidades. Alrededor de este tema se adjunta el concepto de mimesis que presenta Platón en su libro X de *La república*, donde sostiene que solo las ideas son realmente portadores de veracidad, por lo que el mundo es una imitación de ellas. Además, enfatiza la diferencia entre los fenómenos del mundo físico y las ideas, que son las formas más puras y perfectas. Destaca que cualquier intento de representar o imitar estas ideas a través de la creación artística es, inevitablemente inferior, ya que se realiza a expensas de una importante pérdida de la esencia o sustancias de las ideas originales (Spang, 1984: 3).

Por esto, no es sorprendente que Platón tenga una opinión negativa respecto a los artistas de todo tipo, a quienes considera imitadores, y no creadores de algo auténtico. Por lo tanto, resultaría evidente que no estaría de acuerdo con la idea que Carrión plasma en su tetralogía de que los personajes ficcionales tienen sus propios derechos, porque también los definiría como copias de copias.

5. CONCLUSIONES

Platón, una figura clave en la filosofía del conocimiento, plantea que la percepción humana presenta obstáculos, puede dejarse engañar por impresiones erróneas y creencias falsas. En varios de sus conocidos diálogos, incluye narraciones e historias hipotéticas para explicar su filosofía, como sucede en el interior de su libro de *La República* con el mito de la caverna. Además, para el filósofo, la única forma de llegar a la verdad es a través del intelecto; las emociones y los deseos materiales pueden desviar nuestra atención de ese objetivo, aunque algunas de estas pasiones positivas pueden ayudarnos a alcanzar el bien y la belleza.

Tras revisar el mito platónico de la caverna, se invita a buscar el conocimiento que trasciende las apariencias físicas y sensoriales, ya que basarse solo en ellas puede llevar a la confusión y al engaño, y a ver más allá para evitar los mayores errores posibles. Por ello, es primordial elevar la búsqueda de una comprensión más profunda de la realidad en su totalidad, reconociendo las limitaciones que imponen las creencias y percepciones como seres humanos.

En la historia se comprobó que este mito estuvo presente en diferentes ámbitos y nunca perdió fuerza, aunque se haya modificado o actualizado en incontables ocasiones. Así ha sido fuente de pensamiento de otros filósofos, figuras literarias y, hoy, ha tenido gran repercusión en el cine o el arte.

Por otro lado, el debate que acredita la dificultad de encontrar una realidad fiable señala a ciertos filósofos como Hume, cuya teoría principal, enmarcada en las corrientes afines al escepticismo, incita a darse cuenta de la total ilusión de las habilidades sensoriales y mentales, y de la imposibilidad de que el ser humano consiga adquirir una verdad absoluta de las cosas. Mientras que en el siglo XIX se habla de la “escuela de la sospecha” de la que forman parte Freud, Marx, Nietzsche filósofos y psicólogos que ponen en tela de juicio todas las creencias, valores y tradiciones argumentando también que no existe ninguna verdad absoluta como así lo consideraba Platón. Freud se centra en la problemática de la conciencia engañosa, sobre todo mediante sueños y síntomas neurológicos que, a veces por traumas o problemas mentales, introducen el síndrome de falso recuerdo donde el poder de la propia mente consigue que el paciente se invente sucesos que no han ocurrido o los modifiquen.

Por otro lado, Jean Baudrillard, en su obra titulada *Cultura y simulacro* (1978), ha publicado un libro que gira en torno a la realidad y la apariencia, y pone en tela de juicio creaciones actuales con las que empezamos a frecuentar como la Realidad Virtual puesto que la considera como una suplantación y afirma que su uso puede darse para engañar, distorsionar y simular la realidad.

Con todo este recorrido se desemboca en la generación de escritores denominada , *la generación nocilla o mutante*, que ha dejado atrás la escritura realista y ha empezado a escribir literatura de ciencia ficción basándose en mundos futuristas y saltándose los límites de la realidad y la ficción. Este grupo de escrituras emplea técnicas como la fragmentación narrativa, el experimentalismo, la interdisciplinariedad, el collage y la apropiación de textos ajenos, demostrando que toda cultura es capaz de generar su propio culturalismo. También, presentan una gran vinculación con las redes sociales, el uso de la tecnología y la realidad virtual, de aquí que tenga sentido realizar análisis de sus obras a través de la filosofía platónica.

En este trabajo se analiza la obra de *Los huérfanos* de Jorge Carrión cuyo protagonista Marcelo se encuentra encerrado en un búnker tras haberse desatado una Guerra Mundial que dejará rastros de radiactividad por todo el mundo. Se incorporan múltiples relecturas como la figura del loco en el personaje de Anthony que introduce el binomio razón/locura, observando que la presenciado el delirio y la locura son hoy en día otra forma de relectura del mito platónico, así se puede comprar con el incremento de las adaptaciones cinematográficas y novelas.

También se plantean problemas que pueden generar las redes sociales y la red, ya que, según varios expertos en la filosofía platónica, internet supondría un remplazo del mundo tradicional. Así, se afirma que, aunque es un hecho que la red es amplia y administra demasiado material pero su magnitud y su poder es inabarcable.

Por otro lado, *Los huérfanos* tiene como núcleo central la reanimación histórica, la cual en los últimos años ha constituido una gran producción de *performance* y reuniones de individuos que representan algún personaje histórico, de ahí nacen aplicaciones como el *Memorybook* u experimentos avanzados como el *facing* que ayudan a engañar al usuario.

En conclusión, al analizar todos los aspectos del mito y su relación con la obra de Carrión se puede notar que la red lleva a la gente a caer en el engaño y a su vez, enseña los riesgos que esto genera. Sin embargo, aunque la clave de los creaciones de Carrión sea mostrar los problemas de la web y en este punto, coincide con Platón en que es imprescindible mostrar una gran consciencia de los peligros que pueden suponer los abuso,

no tienen ninguna finalidad cercana a la reducción o erradicación de esta, ambos consideran necesario saber usar las nuevas herramientas que el mundo virtual ofrece para conocer más la actualidad y la tradición. De esta manera, construye esta trama de la obra haciendo protagonista a Marcelo, quien absorto por su rutina dentro de la Red y sus conversaciones con Mario se había evadido de todos los problemas que tenía en su propia caverna.

6. BIBLIOGRAFÍA

Acín, R. (2012). La narrativa en 2010. *Siglo XXI. Literatura y Cultura Españolas*, (9-10), 55-76.

Arendt, H. (2008). *La promesa de la política*. [2005]. Barcelona: Paidós.

Arévalo, D. M. R. (2023). El montaje cinematográfico y la memoria. *Hallazgos*, 21(41), 107-121.

Barrio, C. (2014). La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón: (ed.). *La caverna revisitada*. (136-146) Biblioteca Nueva.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

Boncompagni, F. S. (1956). El misticismo estético del neoplatonismo. *Espíritu: cuadernos del Instituto Filosófico de Balmesiana*, 5(17), 5-12.

Calvente, S. B. (2008) *Una pequeña dosis de duda. El escepticismo según Hume*. VII Jornadas de Investigación en Filosofía. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Filosofía, La Plata.

Camuñas, G. (2012) *La proyección pone a la sombra de pie ante Platón y Boltanski. Un juego entre la imagen y la memoria*. Caracas: Universidad de Simón Rodríguez. Revista de Educación y Ciencias Sociales.

Carrión, J. (2014) *Los huérfanos*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Domínguez, V. (2014). *La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón*: (ed.). Biblioteca Nueva.

Escandell Montiel, D. (2015). Los (falsos) diarios personales y la blogoficción. *Ínsula*, (822) (28-40).

García, P. (2012) *Cristianismo y Platonismo. Seducción y rechazo*. Dialnet.

Gigon, O. (1970) *La cultura antigua y el cristianismo*. Madrid: Gredos.

Gómez, Trueba, T. (2011) La tecnovela del siglo XXI: Internet como modelo inspirador de nuevas estructuras narrativas de la novela impresa. *In Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores* (67-100), Publicaciones del Congreso de Literatura Española Contemporánea. Universidad de Valladolid.

Foucault, M. (1988): *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason*, Nueva York: Vintage Books.

Foucault, M. (2016) *La literatura y la locura*. Revista de estudios Foucaultianos.
<http://revistas.cenaltes.cl/index.php/dorsal/article/view/134/252>

García-Durán, P. (2018) *Memorias de un cautivo. Salidas de caverna como teoría de los tránsitos*. Universidad Jaime I Castellón de la Plana.
http://ri.iberomx/bitstream/handle/iberomx/5371/Hist_Graf_025_50_93.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Germán, M. (2018) La escuela estética de la sospecha: apuntes para representar las funciones estético-políticas del Modernismo y las Vanguardias. *ArtyHum*;48. (96-137)
<http://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/156388?show=full>

González, M. La ceguera en Los ojos y En la ardiente oscuridad.
<http://www.unco.edu/cadencias/pdf/2015/cadencias-2015-gonzalez.pdf>

Hernández, A. (2005). Descartes: Discursos del método. Alicante, España: *Editorial Club Universitario*.

Herrera, A. (2014) La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón: (ed.). *Dos causas de ofuscación: de la luz a la tiniebla y de la tiniebla a la luz*. (296- 314). Biblioteca Nueva.

Iacob, M. y Posada, A. (2018) *Narrativas mutantes. Anomalía virtual en los genes de ficción*. Dialnet: Rumanía. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=875866/>

Iacob, M. y Posada, A. (2018) *Narrativa mutantes. Anomalía virtual en los genes de ficción*. En Iacob, M (Ed.) *La escritura mutante en la era del Software* (9-23). Université Grenoble Alpes. <http://hal.science/hal-01950896/document>

Ilasca, R. (2018) *Narrativa mutantes. Anomalía virtual en los genes de ficción*. En Iacob, M (Ed.) *La poética reticular de Jorge Carrión, Agustín Fernández Mallo y Vicente Luis Mora: del fragmento al proyecto mutante* (61-75). Université Grenoble Alpes.
<http://hal.science/hal-01950896/document>

Izuzquiza, I. (2014). La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón: (ed.). *La caverna platónica o el enigma de la locura (manía)*. (50-78) Biblioteca Nueva.

Jaeger, W. (1965) *Cristianismo primitivo y paideia griega*. México.

Kunz, M. (2018). La herencia del padrastró Cervantes: mutaciones quijotescas en la narrativa española reciente. *NARRATIVAS MUTANTES*, 75.

Mallo, A. F. (2009). *Postpoesía: hacia un nuevo paradigma*. Anagrama.

Molinuevo, J. (2016) Poética de la imagen de perfil. *Contrastes*. Revista internacional de la filosofía. Vol. 21. Dialnet.

Mora, V. (2018) Narrativa mutantes. Anomalía virtual en los genes de ficción. En Iacob, M (Ed.) *La narrativa española mutante: recepción y crítica* (23-42). Université Grenoble Alpes. <http://hal.science/hal-01950896/document>

Mora, V. (20 de Septiembre de 2010) *El hoax de Quimera*. *Diario de lecturas*. <http://vicenteluismora.blogspot.com/2010/09/el-hoax-de-quimera.html>

Morán, C. (2015). Revistas literarias, revistas de literatura: en la (s) encrucijada (s).

Morán, C. (2018) Narrativa mutantes. Anomalía virtual en los genes de ficción. En Iacob, M. (Ed.) *Relecturas de Platón en la nueva narrativa española*. Université Grenoble Alpes. <http://hal.science/hal-01950896/document>

Moraña, M. (2019). Humanismo y biopolítica. Monstruos en el parque humano. A propósito de Peter Sloterdijk. *Revista Letral*, (21), 24-47.

Napoli, J. T. (2018). La inspiración poética, de Platón al Romanticismo. *Erasmus*, (2), 3-20.

Oliveira, R. (2023). Helena Almeida: la deconstrucción de narrativas convencionales. *Revista P55*.

Pacho, J. (2014). La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón: (ed.). *Cuando el Mundo es la Red o la Caverna invertida**. (78-112). Biblioteca Nueva.

Palacios, R. D. (2021). *El mito de la caverna, del mundo de los sentidos alterado por la desinformación, al mundo de las ideas construido por la verdad de los hechos* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO). <http://repository.uniminuto.edu/handle/10656/16560>

Pastor, S. (2016). *Todos los viajes: Teoría y práctica de la literatura en movimiento de Jorge Carrión*. Universidad de Salamanca.

<http://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/16318?source=/index.php/452f/article/view/16318>

Platón (1992). *Diálogos. República VII*. Introducción, traducción y notas por Conrado Eggers Lan. Madrid, Gredos.

Platón. *Ión*

Platón. *Republica*.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [Fecha de la consulta]

Reale, G. y Antiseri, D. (1995). *Historia del pensamiento filosófico y científico*. Barcelona: Herder.

Reinhardt, K. (2021). *Los mitos de Platón*: (ed.). Barcelona: Herder Editorial.

Revilla, D. (2017) *Conciencia histórica y memoria colectiva: marcos de análisis para la educación histórica*. Universidad de Los Andes.

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/54577>

Rodríguez, A. (2005). *Realidad, ficción y juego en El Quijote: Locura-Cordura*. Revista chilena de la literatura (67).

<https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/1512>

Spang, K. (1984). Mímesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria. *Anuario filosófico*, 17(2), 153-159.

Tillería, E. (2024). Stoterdijk: ¿filósofo del arte? *Cuestiones de filosofía*, 10(34), 87-103.

Vallejo, A. (2014) (2014). La oscuridad radiante: lecturas del mito de la caverna de Platón: (ed.) *Platón y la teoría cognitiva del deseo* (112-136). Biblioteca Nueva.

Vieira, P. (2014) *De la Caverna Platónica a las prisiones modernas: visión y oscuridad en la literatura, el cine y el arte políticos del Siglo XX*. Georgetown University. (147-164)