

Generadores de Conocimiento

(El Filósofo en la Era del Texto Digital)

F. León Florido

La sociedad del conocimiento se caracteriza por la velocidad en la producción y transmisión de la información, por la no localización que crea un mundo globalizado, por la desmaterialización de la realidad física sustituida por redes de información, y, en fin, por la creación, de una nueva forma de realidad virtual en la que se desarrolla ya nuestra existencia. Cuál puede ser el papel de la filosofía y del filósofo en este nuevo escenario no es en modo alguno evidente. Estas pocas páginas estarán dedicadas a esbozar algunas líneas de pensamiento que pueden ayudar a resolver la cuestión.

El conocimiento y la cultura del texto

El nacimiento de la filosofía, y en general del saber occidental, está vinculado al desarrollo de la escritura alfabética con una estructura gramatical que asegura la presencia en el fondo del ser como cópula o unión común entre cualquier sujeto y los predicados que se le atribuyen. El verbo *ser* reúne, por tanto, desde el comienzo mismo de la reflexión racional en occidente, las dos características que habrán de determinar la investigación filosófica y, por consiguiente, el modo en que afrontarán su tarea los pensadores de todas las épocas. El ser, en efecto, es, por un lado universal, común, siempre presente en cualquier acto lingüístico cognoscitivo. Pero, además, el ser está oculto, pues, se exprese o no, hay que suponerlo como nexo necesario entre las cosas y sus cualidades.

El hecho de que la forma racional de conocimiento que nos es propia haya surgido de la evolución en el lenguaje escrito no significa, sin embargo, que la lectura o la escritura sean determinantes para comprender este proceso. La cultura griega clásica en que se dieron los primeros monumentos literarios homéricos es una cultura oral. Lo que la caracteriza es que la transmisión cultural se efectúa comunitariamente mediante la palabra, la danza, el oído y la memoria. Las primeras formas culturales tradicionales crean una sociedad de la sabiduría espiritual. En ella el saber se considera ya completo, inserto en las tradiciones que se atribuyen a figuras en que se confunde la realidad que hoy denominaríamos histórica con la mitología. La tarea cultural por excelencia consiste, únicamente, en la conservación de ese saber ya definitivamente dado y que corre el riesgo de perderse o verse corrompido por el olvido. Sin un ámbito de la intimidad que sólo será posible por la lectura solitaria de lo escrito, el saber se guarda en la memoria del rapsoda que canta ante la comunidad oyente las hazañas de los héroes y hace el catálogo de los conocimientos que han de transmitirse de generación en generación.

En un periodo más avanzado de la cultura griega, hacia el siglo V a.C. nacen formas filosóficas rigurosamente científicas, donde se encuentra en germen lo que hoy denominamos el *conocimiento científico*. Estas nuevas formas de saber se hacen posibles con la liberación de la memoria y el consiguiente desarrollo del intelecto que está abierto hacia el futuro. Los diálogos platónicos son aún la última manifestación de la espiritualidad antigua en la que la mirada se lanza al pasado, pero en su propia estructura literaria se observa ya la aparición de un nuevo elemento, el *diálogo*, que sólo fue posible por la peculiar estructura social de la Atenas clásica. El diálogo como forma de transmisión cultural hace la transmisión transitiva, pues, ya no hay una línea unidireccional que va del rapsoda a los oyentes, sino que los interlocutores que participan en él se retroalimentan haciendo avanzar el conocimiento respecto del punto en que se inició. Y si en Platón aún se conservan muchos rasgos de la antigua sabiduría espiritual del pueblo griego, que no podía progresar, sino que estaba en un riesgo continuo de perderse a causa de la ausencia de memoria,

en cambio con Aristóteles nacerá el conocimiento como ciencia rigurosa que puede construir algo nuevo sobre fundamentos sólidamente asentados.

La Edad Media vivirá agudamente el conflicto entre sabiduría y conocimiento, entre espiritualidad y ciencia, como puede apreciarse en la nueva técnica filosófica, la disputa (*disputatio*), que sustituye al diálogo antiguo por un intercambio ritualizado de argumentaciones sobre un guión lógico rígidamente establecido. La autoridad (*auctoritas*) de los maestros espirituales del pasado convivió con el libre pensamiento científico de origen aristotélico, unas veces de un modo apacible, como en el caso de Santo Tomás, y otras violentamente como en los nominalistas del siglo XIV. Sólo con la escolástica el texto comenzó a alcanzar verdadera importancia, al servir como referencia para la lectura (*lectio*) y el comentario, que no era una mera paráfrasis de lo escrito, sino el motivo para una reflexión original y el motivo para la justificación de las nuevas ideas.

El texto, en su sentido moderno es, evidentemente, el resultado del descubrimiento de la imprenta. El valor real para la cultura escrita de la difusión de los libros que tuvo lugar en los primeros siglos de la modernidad es a menudo exagerado, pues siguió siendo corriente durante mucho tiempo la lectura en voz alta en común de los pocos ejemplares existentes las obras literarias científicas o filosóficas, de modo que la oralidad mantuvo su predominio durante mucho tiempo. Más que por la posibilidad material que ofrece la imprenta para la producción en masa de ejemplares, la importancia de este medio de impresión textual se debe a su influencia en la conformación estructural del pensamiento. El texto moderno es un ejemplo de la analogía entre dos medios, el pensamiento y la materialidad del lenguaje escrito. La dinámica del pensamiento y, por tanto, la esencia del conocimiento en tanto que producto de aquel, adquieren en gran medida su peculiar configuración debido a la lectura mecánica que va asociada a la introducción de los tipos de imprenta. El proceso de la lectura es lineal y homogéneo, sin sorpresas ni saltos (borrones, tachaduras, tipos de letra heterogéneos). Esta clase de lectura facilita la creación de una nueva forma de pensamiento mecanicista que caracteriza al nacimiento de la modernidad. La fuerza de las ideas se transmite en el mecanicismo por contactos lineales geométricos. Cada letra está separada de la anterior como lo están los cuerpos y las ideas en el mundo moderno que estaba renunciando a la noción antigua de un cosmos común compartido por todos los seres. Se genera entonces un espacio geométrico, abstracto, homogéneo, indiferente, como el espacio vacío del plano cortado por las coordenadas cartesianas. El discurrir del conocimiento conduce así, sin interrupciones, sin estridencias, desde los axiomas a los postulados o a los teoremas, desde las premisas a las conclusiones, desde las hipótesis a su verificación.

Una lectura lineal, mecánica es la condición necesaria para el surgimiento de la modernidad, en que la cultura europea se siente liberada de la tradición y puede comenzar a escribir sobre una superficie vacía de tradiciones e ideas heredadas. Aunque suela considerarse al Renacimiento como el punto de arranque de los procesos que darán lugar al mundo tal como hoy lo conocemos, lo cierto es que el carácter contradictorio de la cultura renacentista la llevará a buscar sus fuentes de inspiración en un pasado aún más remoto que el inmediato medieval, considerado como el origen del oscurantismo y la opresión por los nuevos profesionales de las cancillerías que ansiaban ocupar parte del poder reservado a las castas eclesiales. Sólo en la primera mitad del XVII, tendrá lugar la franca ruptura con el pasado, cuando Descartes afirma que "es preciso emprender seriamente, una vez en la vida, la tarea de deshacerme de todas las opiniones a las que hasta entonces había dado crédito y empezar todo de nuevo desde los fundamentos". Con esta declaración, el pensamiento europeo se abre al futuro, iniciando un camino que conducirá a las revoluciones filosóficas del siglo XVIII, a las revoluciones políticas del XIX y a la revolución tecnológica del siglo XX.

La sociedad del conocimiento y la cultura de la comunicación

El modo en que le es posible al ser humano adquirir el conocimiento ha sido uno de los grandes problemas al que han tratado de encontrar una respuesta todos los sistemas de pensamiento. Una de las primeras soluciones se remonta a la distinción aristotélica entre lo que metodológicamente

es primero en sí mismo y lo que es primero para nosotros. Lo primero en sí son las verdades simples -los grandes principios lógicos y los primeros axiomas de cada ciencia- que, una vez alcanzadas, dan sentido a la cadena completa de los conocimientos. Estas primeras verdades son difíciles de conocer, pues al ser humano le está vedada su intuición intelectual, por lo que sólo pueden adquirirse mediante grandes esfuerzos que sólo unos pocos, los sabios, están dispuestos a realizar. Pero, por otro lado, hay principios del conocimiento que son comunes a todos, sabios o no, y que son directamente cognoscibles en los datos que nos proporcionan los sentidos, de modo que lo que vemos oímos o tocamos contiene ya un germen cognoscitivo que puede llevar a la sabiduría. Es justamente el rechazo de esta forma común de sabiduría que proporcionan los sentidos lo que hizo que el pensamiento moderno tendiera a separar a la humanidad en dos grandes grupos: la república de los sabios y el vulgo ignorante.

En gran medida, el objetivo central del proyecto ilustrado consistió en hacer avanzar al vulgo apegado a sus sentidos hasta los límites de la sabiduría. En efecto, una de las mayores dificultades que se le planteó al cumplimiento del ideal ilustrado de la liberación de los pueblos por el saber fue el elitismo intrínseco a la adquisición del conocimiento. Como advertía Kant, la liberación de la humanidad no podía ser el resultado de una revolución política por radical y universal que pudiera ser, sino que la libertad ilustrada sólo puede ser el fruto de un aumento progresivo en el saber que libera a los individuos de las cadenas de la ignorancia. En cierto modo, el progreso técnico inclinado hacia la universalización de la información ha tratado de llevar a cabo este proyecto ilustrado. La actual democracia de masas trata de extender a toda la humanidad lo que la Ilustración consideró el privilegio de una élite intelectual capaz de realizar el esfuerzo necesario para adquirir el saber liberador. La pereza humana y las dificultades puestas por el poder para la instrucción del pueblo se concitaron para dificultar la extensión de la utopía ilustrada, y la democracia, aún muy formal y limitada, siguió siendo el privilegio de una minoría ilustrada que tenía acceso a la comprensión de los complejos mecanismos del poder democrático. De ahí la pugna -que hoy quizá es más evidente que lo ha sido nunca- entre dos modelos de democracia: la democracia ilustrada elitista de los grandes derechos políticos (derecho de reunión, libertad de expresión, separación de poderes, etc.) y la democracia de las masas que piden el acceso a los medios informativos, tecnológicos y de consumo reservados anteriormente a las clases dirigentes.

En nuestra época, la función ideal de los medios de producción y de transmisión de la información sería extender la capacidad de acceso a la cultura a grandes masas de población que podrían así ampliar su participación en la toma de decisiones socio-políticas. Naturalmente, en este proceso ha tenido lugar un sutil deslizamiento semántico de lo que cabe entender por *conocimiento humano*, que ya no se concibe como *saber* sino como *información*. Así, lo que este concepto gana en extensión lo pierde en intensidad. Pues la evolución económica, política y tecnológica del postcapitalismo ha permitido avanzar hacia una democracia basada en la cultura de masas, capaz de integrar universalmente -ahora o en el futuro- a toda la población *a partir de la sensibilidad* que no requiere de una ascesis intelectual sólo al alcance de la élite. Para ello ha sido necesario sintetizar los viejos valores políticos con la representación sensible, con el espectáculo proyectado en la pantalla de la ciudad postmoderna.

Hemos destacado como la característica esencial de lo moderno que es una mirada puesta en el presente y el futuro, renunciando a buscar en el pasado, en la tradición, los modelos que hay que preservar, con lo que la memoria pierde su importancia como facultad del conocimiento humano y es sustituida por el intelecto, y, sobre todo, por la imaginación. El movimiento moderno del siglo XX aún trató de hacer propuestas intelectuales en los diversos ámbitos de la vida social: la utopía de la ciudad moderna, el socialismo científico, la tecnociencia, etc. Pero la modernidad se ha alzado fundamentalmente sobre la imaginación, que puede sustituir con ventaja a la inteligencia gracias a su poder natural para formar conexiones entre los hechos como se precisa para la previsión científica. Lo que caracteriza fundamentalmente a la imaginación es su capacidad para representar mediante imágenes una objetividad que era puramente formal en el ámbito intelectual. Así, el decaído impulso moderno de la ciudad racionalizada de acuerdo con fines humanistas ilustrados, adquiere un nuevo vigor, aunque sea antiutópico, en la ciudad del espectáculo, cuando todo el espacio urbano se convierte en una inmensa pantalla donde cualquier producto cultural, técnico o de consumo se proyecta como una imagen para alimentar el delirio colectivo en aras del olvido de

todo lo que resulta “demasiado humano” como para ser aceptado: guerras de exterminio, pobreza, diferencias sociales, muerte, degradación. La corrupción de la materia humana se rodea de bellas imágenes; la semiótica derrota a la semántica, el envoltorio es más importante que lo que es envuelto.

No es difícil advertir en estos fenómenos las raíces del movimiento postmoderno, que ha hipostasiado el concepto de *espectáculo*, dotándolo de una teorización filosófica, estética, arquitectónica, cultural o política. El impulso espectacular hizo concebir esperanzas a los defensores de la ciudad postmoderna de que quizá fuera posible imitar, aunque fuera como una imagen superpuesta, las representaciones utópicas de unas ciudades del futuro imaginadas como comunidades de un cuento de hadas. En efecto, el modelo de la *ciudad-Disneylandia* ha producido urbes refulgentes por el brillo de los espejos, las fachadas de vidrio, la cera de los pulidos suelos, los focos de la iluminación nocturna y el resplandor de los nuevos materiales plastificados. Los edificios se conciben como esculturas, de modo que la ciudad se transforma en un inmenso museo de objetos vanos. La ausencia de sustantividad y la tendencia a considerar la materialidad urbana como algo para ser contemplado ha ido favoreciendo que se dibuje un paradigma de la ciudad como lugar para la circulación. El ideal de la ciudad actual sería el de un espacio para la circulación permanente entre monumentos y edificios sólo preparados para su contemplación que podrían muy bien ser sustituidos por mamparas de cartón piedra sin nada detrás, como una metáfora de la realidad virtual que habitamos.

En la primera fase en que la comunicación se efectuaba a través de medios intransitivos como la radio o la televisión, se favoreció la creación de una determinada forma de control del poder sobre los individuos a través del dominio de sus mentes. Estos mecanismos de alienación son posibles cuando el emisor es el poder mismo que ha sido capaz de concentrar la fuerza comunicativa, debido a la desintegración del tejido social en las sociedades industriales que exigieron la masificación urbana y la organización “racional” de estas masas desarraigadas. Esta situación responde al esquema de la alienación por medio del control absoluto a través de la vigilancia que fuera tan certeramente expresado por Orwell y la figura del *Big Brother* atento a cualquier acción y cuidando de que la información fuera filtrada o sencillamente manipulada y tergiversada para servir a los intereses de un poder lejano. Foucault, identificó este mecanismo de control con la figura del panóptico carcelario: centro de vigilancia y control, que evita la intervención directa, física y brutal del poder, aumentando así su fortaleza.

Nuestra época inaugura una nueva fase en la comunicación que se hace interactiva y deslocalizada, haciendo posible que la velocidad y la desmaterialización de contribuyan a la creación de un nuevo mundo virtual.

La unidad de fondo que se daba entre el mundo físico externo y el mundo objetivo lingüístico se debía al mantenimiento de cierta relación analógica entre mundo y lenguaje. El punto central que explica la ruptura moderna fue la cualidad atribuida al lenguaje de poder ponerse en lugar (*suppositio*) de la realidad física para crear un nuevo universo lingüístico. Esto parece haber acabado con el papel unificador de la analogía que garantiza la unidad de fondo entre el mundo externo, el conocimiento y la producción lingüística. Sin embargo el propio concepto de suposición encontraba ya sentido en las doctrinas medievales prenominalistas en tanto que ordenación dispuesta por Dios al margen de cada cosa natural desde la perspectiva real o posible por la cual Dios tiene un poder absoluto que no puede ser constreñido por ley o norma alguna por encima de su voluntad. Puede decirse, entonces, que la capacidad de ponerse en lugar de la realidad de que goza el lenguaje humano es una especie de participación del poder divino para crear nuevos mundos.

Pero, aunque la virtualización es un fenómeno tan antiguo como el nacimiento del lenguaje y las producciones técnicas humanas, ahora asistimos a la implantación a escala planetaria de una forma de virtualización causada directamente por la evolución de las nuevas tecnologías relacionadas con la imagen acústica o visual. Equipos de sonido, telefonía móvil, internet, proyectores de realidad virtual, telepresencia, etc. implican un cambio en la virtualización correlativo a la evolución desde la consideración del lenguaje como un espacio objetivo que se pone en lugar

de la realidad física, hacia la utilización de algoritmos computacionales que producen combinaciones de imágenes capaces de generar un mundo sensible complejo. En la virtualidad analógica aún era un sujeto natural el emisor de los signos lingüísticos, mientras que la ruptura hacia la virtualización digital tiene lugar cuando los signos son emitidos por una máquina, o mejor dicho, por un cálculo que desarrolla un algoritmo autónomo en un código binario. Este código nada tiene que ver con el orden inscrito en la naturaleza, pero permite, inversamente, exportar el orden algorítmico sobre lo natural, como sucede, por ejemplo en las investigaciones sobre el código genético humano. Así pues, la generación de un espacio psíquico por un algoritmo puede dar lugar a un ámbito sensible si se generan imágenes, como se hace en las técnicas de internet o de realidad virtual. La relación analógica que sustentaba la homogeneidad entre el mundo virtual y el mundo físico se ha desvanecido y la vieja utopía negativa del dominio de las máquinas, creadoras de realidad parece haber llegado a su cumplimiento.

El filósofo como generador de conceptos

La sociedad del conocimiento que hemos caracterizado como una sociedad de la velocidad, de la no localización, de la desmaterialización y de la comunicación, hasta llegar a constituir una realidad virtual, reclama del filósofo una actividad consecuente con estos rasgos estructurales.

El filósofo ha sido tradicionalmente el encargado de responder a la pregunta por el ser, lo que ha hecho de esta profesión el paradigma del saber inútil, dando ocasión a innumerables leyendas desde aquella que representaba a Tales, el primero a quien se tuvo por filósofo, cayéndose en el interior de un pozo negro por ir distraído contemplando el cielo estrellado. Como consecuencia de esta situación inicial, en el mundo moderno el filósofo y la filosofía han vivido en una permanente actitud antitética entre dos necesidades y dos vocaciones que Kant expresó admirablemente al distinguir entre la filosofía como actividad académica o profesional y la filosofía como actividad cósmica, a la que han servido como modelo los “maestros del pensamiento”. Esta misma distinción podemos traducirla hoy a la doble exigencia que se hace al filósofo como *generador de textos*, que se explicita en la tendencia deconstructivista que reduce la filosofía a un género textual más entre los otros, y como *generador de conceptos* que puedan abrir nuevas perspectivas al mundo del conocimiento.

La tendencia del mercado hacia el crecimiento ilimitado que se ha venido observando en el postcapitalismo parece haber extendido su influencia también al ámbito intelectual, de modo que la producción y edición de textos se rige por el mismo principio inexorable que las de otros sectores productivos. La generación de nuevos textos literarios, científicos o filosóficos se hace imprescindible, aun cuando la capacidad de absorción real de la sociedad se encuentre absolutamente sobrepasada. Y es que la sociedad del conocimiento se asienta sobre la cantidad de conocimiento virtualmente disponible y no sobre el conocimiento efectivamente actualizado. Por este motivo el saber se identifica cada vez más con el *archivo unificado mundial potencialmente disponible* para cualquier actualización concreta por parte de un usuario cuyos intereses y fines son arbitrarios. El aumento exponencial en la cantidad de información susceptible de almacenamiento y los procesos de interactividad a gran velocidad que han sido posibles por la creación de redes virtuales globales han acabado por crear lo que se ha denominado una “inteligencia colectiva” universalizada en la que premanentemente fluyen informaciones, ensayos e ideas creando un espacio del conocimiento fluctuante, no localizado y siempre disponible.

El filósofo entendido como un generador de textos se adaptaría bien a este modelo dentro de su campo profesional específico que se abre a nuevas especializaciones como la inteligencia artificial, la ingeniería, la neurociencia, la deontología o la hermenéutica del arte. En estas condiciones, la generación de textos filosóficos es susceptible de ser ejecutada por un algoritmo, como de hecho sucede ya desde hace años en ciertos programas informáticos, que simulan una forma de pensamiento a partir de ciertos datos sobre su semántica y su sintaxis. La otra alternativa que se le presenta hoy al filósofo se remite al viejo modelo del maestro de la filosofía, que no es susceptible de enseñanza y, por tanto, no puede ser objeto de simulación informática.

El filósofo *generador de conceptos* sintetiza bajo la forma de una inteligencia viviente los datos, las experiencias, las reglas lógicas y los cálculos desde principios intelectuales no simulables, en tanto que no son el resultado de un procedimiento algorítmico por complicado que pudiera ser. Los conceptos filosóficos son constructos complejos que sintetizan el saber tradicional sedimentado, los nuevos conocimientos adquiridos a través del progreso científico y tecnológico y las experiencias propias de una inteligencia que vive en un mundo localizado espacial y temporalmente. Sólo los conceptos permitirán que el conocimiento se vincule con la tradición de la que proviene la cultura europea y avance sobre bases de cuya firmeza responde el tiempo hacia un nuevo modo de concebir la realidad que se adivina ya en el horizonte. El filósofo de los comienzos del tercer milenio ha de generar conocimiento conceptual. Para ello deberá hacerse cargo de la rica tradición de las doctrinas que el pasado del pensamiento occidental nos ha legado y transformar esa tradición en un saber vivo desde su particular experiencia humana.

BIBLIOGRAFIA

- Balpe, Jean-Pierre: *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*. Eyrolle, Paris 1990
- Brauner, J. y Bickmann, R.: *La sociedad multimedia. Las futuras aplicaciones del audio-video, la informática y las telecomunicaciones*. Gedisa, Barcelona 1996
- Chatelet, F.: *Una historia de la razón. Conversaciones con Émile Noël*. Pre-textos, Valencia 1998
- Deleuze, G. y Guattari, F.: *¿Qué es la filosofía?*. Anagrama, Barcelona 1993
- Derrida, Jacques: *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Trotta, Madrid 1997
- Havelock, Eric A.: *Prefacio a Platón*. Visor, Madrid 1994. *Origins of western literacy*. Trad. ital. Il melangono, Genova 1993
- Kerckhove, Derrick de: *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Gedisa, Barcelona 1999
- Lévy, Pierre: *Qu'est ce que le virtuel?* La Découverte, Paris 1998
- Liotard, J-F.: *¿Porqué filosofar?*. Paidós, Barcelona 1989
- Robinet, André: *Mitología, filosofía y cibernética. El autómatas y el pensamiento*. Tecnos, Madrid 1973
- Verger, Jacques: *Gentes del saber en la Europa de finales de la Edad Media*. Ed. Complutense, Madrid 1999