

# **MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LA III OLIMPIADA FILOSÓFICA DE LA COMUNIDAD DE MADRID**

Por Luis María Cifuentes Pérez

## **1ª CUESTIÓN**

### **¿ES LO VIRTUAL UNA ILUSIÓN O UNA REALIDAD?**

Uno de los temas filosóficos más actuales es, sin duda, el que se refiere al tipo de realidad en el que nos han sumergido las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Numerosos sociólogos, psicólogos y filósofos han dedicado sus reflexiones a esta cuestión de carácter ontológico que está cambiando nuestro modo de percibir la realidad y de pensar y vivir nuestras relaciones con los demás seres humanos. Probablemente uno de los pensadores españoles que más y mejor ha reflexionado sobre estos temas es Javier Echeverría. En uno de sus libros define la sociedad actual como del “tercer entorno”, tras el primer entorno que sería la Naturaleza y el segundo entorno que designaría la ciudad física, las urbes en las que vivimos gran parte de la Humanidad actual.

Las características tan especiales del “tercer entorno”, según Javier Echeverría, nos señalan el cambio cultural que supone la reconstrucción del mundo a través de los nuevos instrumentos tecnológicos. La escritura, las imágenes y los sonidos creados y sostenidos en la Red telemática forman un tejido de elementos cognitivos y emocionales que condicionan en gran parte nuestra visión de lo todo lo real, de la Naturaleza y de los demás seres humanos. A este propósito es muy interesante la reflexión que en su día hizo Jean Baudrillard sobre la llamada “Guerra del Golfo” (1990-91) calificando dicha agresión bélica como “guerra virtual” porque la CNN y otras televisiones la estaban retransmitiendo en directo como si se tratase de una película de ficción. Algo similar pareció ocurrir en la mente de muchos espectadores de todo el mundo cuando el 11 de septiembre de 2001 varios aviones derribaron las Torres Gemelas de Nueva York, como si se tratase de una nueva ficción cinematográfica heredera de la famosa “Apocalypse Now”.

Precisamente el tema de la llamada “violencia virtual” es uno de los que mayor repercusión social está teniendo, porque cada día millones de espectadores vemos escenas que reflejan situaciones de agresión, violencias de todo tipo, crímenes y guerras y hemos llegado quizás a acostumbrarnos a consumir tantas imágenes de este tipo que podemos creernos que son ficticias y convertirnos en espectadores insensibles al dolor ajeno, a la crueldad y al mal. Esa anestesia continuada ante el dolor humano es un motivo de preocupación para filósofos y educadores porque puede convertir la realidad de la infelicidad ajena en un tema imaginativo, meramente ficticio y de simple simulación. Ese grado de teatralización y de simulacro de la realidad a través del cine y de las nuevas tecnologías en los ordenadores y en los teléfonos móviles está siendo investigado ya en países especialmente sensibles al tema de la violencia social como los Estados Unidos y México.

En otro orden de cosas, la pregunta por el tipo de realidad que se construye con las nuevas tecnologías es muy importante porque se sitúa en la línea de la investigación científica más vanguardista que gracias a los aceleradores de partículas nos hablan de realidades tan poco cosificadas como las ondas, nanosegundos, milimicras y a nivel macrocósmico se construyen realidades denominadas “agujeros negros”, “supercuerdas” y “materia oscura” y nuevas denominaciones que provienen de la interacción de los instrumentos ópticos con la realidad del Universo. Algunos autores hablan de la inmaterialidad de este tipo de realidades porque no son perceptibles como tales, sino que más bien son reconstrucciones debidas a los efectos que tienen la interacción observacional del ser humano con la realidad microfísica o macrofísica.

Para poder plantear de modo correcto la pregunta sobre si es posible discernir si el mundo de la cibercultura es una ilusión o una realidad, se proponen ahora una serie de actividades que permiten plantear diversos aspectos referidos a dicha cuestión.

## ACTIVIDADES

Texto de Javier Echeverría tomado de “Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno” (1999)

*En el ámbito de la actividad económica sucede otro tanto: las empresas industriales no radican ya en aquellas modestas naves de principios de siglo, sino que sus centros de producción, administración y distribución están repartidos por doquier. Las mal llamadas multinacionales son en realidad tele-empresas, que han adaptado su estructura a la de la nueva ciudad. Los escaparates de las tiendas son, por supuesto, los medios de comunicación, y por lo tanto están en todas y cada una de las casas. Como todavía quedan compradores que mantienen sus viejas costumbres, las empresas conservan locales de venta por relación directa entre vendedor, comprador y mercancía, pero nadie duda de que la auténtica relación comercial tendrá lugar en el futuro a través del teléfono, la televisión y el ordenador.*

*Sin embargo, incluso los establecimientos comerciales de viejo cuño sólo ofrecen a la venta aquellos productos que han sido previamente telepublicitados. La calidad de la imagen del producto es tan importante o más que la que pudiera tener luego la mercancía en el momento del consumo, de tal manera que los departamentos de diseño y de publicidad han pasado a ser fundamentales para cualquier empresa que se precie. Así como las mercancías se ofertan a distancia, también el acto de compra tiene lugar por medio del correo, o del teléfono, o del ordenador personal. En Telépolis ha aparecido una nueva economía. Los servicios y las empresas públicas no han quedado ausentes de esta transformación estructural. De nada sirve una dirección eficaz que no haya sabido transmitir imagen de eficacia. Consecuentemente, buena parte de las inversiones y de los esfuerzos de las empresas públicas y privadas se orienta a producir una imagen de calidad, o de competencia, o de buen servicio, o de rentabilidad. Crear una imagen de marca es la base de una política empresarial adaptada a los tiempos que vivimos. Para ello hay que evaluar continuamente la opinión de los clientes y usuarios, convenientemente diseminados por medio de las técnicas del muestreo estadístico. La distribución de los telepolititas en segmentos de mercado y en muestras significativas representa, hoy por hoy, el nuevo tipo de telecircunscripción, que va eximiendo a la mayoría de participar en los rituales electorales: los resultados han sido previamente calculados con mínimos márgenes de error y el ciudadano se limita a comprobar cómo fue emitido a distancia su propio voto, sintiéndose representado por su muestra. Las actividades públicas de más rancio abolengo, como la*

*guerra, la predicación o la administración de justicia, también se ven afectadas por la necesidad de ejercerlas a distancia...*

*El terrorismo y la lucha antiterrorista son actuaciones que se desarrollan exclusivamente en, por y para los medios de comunicación. Nada tiene más éxito que un cadáver descuartizado; y Telépolis cuenta con la ventaja de que dicho cadáver puede ser filmado desde todos los ángulos. Las manifestaciones políticas, las luchas y reivindicaciones sociales y sindicales tienen como término último de referencia la actuación ante las cámaras, midiéndose su repercusión por la categoría del programa en el que hayan sido difundidas. La negociación sindical pasa inexorablemente por el establecimiento de un acuerdo sobre los minutos de aparición en los programas de mayor audiencia, sobre los contenidos que van a ser transmitidos en torno a los logros alcanzados por ambas partes, incluso, sobre el modo de aparecer ante los micrófonos y las cámaras. La imagen misma de las ruedas de prensa convocadas por sindicalistas o movimientos sociales reivindicativos muestra adecuadamente en qué ha quedado hoy en día la antigua «propaganda por el hecho».*

### CUESTIONES sobre el TEXTO

1º) En el texto se aportan una serie de reflexiones sobre el significado virtual de la economía global actual y sobre todo sobre la publicidad como poderosa arma de telecompra. ¿Se avecina ya el fin de la compra directa de los productos en los centros comerciales y la relación directa entre vendedores y compradores?

2º) Otro tema muy interesante del texto es la visión que ofrece el autor sobre la política en general, y en concreto, sobre el sindicalismo y el terrorismo. ¿Estás de acuerdo con sus afirmaciones sobre el objetivo último de los discursos políticos, de la actividad sindical y de los actos terroristas?

### CUESTIONES PARA DEBATIR

1.- ¿Crees que es preferible mantener una amistad de tipo telemática o tener una amistad real con otra persona?

2.- ¿Consideras que los videojuegos te alejan de la realidad o te acercan a un nuevo tipo de realidad?

3.- ¿Qué ventajas y desventajas tiene darte a conocer en la esfera virtual con un pseudónimo?

### TEMA PARA UNA INVESTIGACIÓN

Uno de los problemas más interesantes que se plantean en el mundo actual es la posibilidad de vivir otra vida, la virtual, sin moverte de tu casa y sabiendo utilizar todos los recursos virtuales de la red telemática. Por eso desde 2003 la propuesta de la Second Life (SL) nos plantea un problema filosófico muy profundo: ¿Se puede vivir otra vida real en el ámbito de lo virtual? ¿Es peligrosa esta “doble vida” o es algo que se puede aceptar con normalidad?

Para profundizar en este tema y elaborar una redacción (entre 5 y 10 páginas) se puede investigar a partir de la información obtenida en la Wikipedia. En concreto hay libros muy interesantes que fueron ya pioneros sobre esos temas de la autora norteamericana Sherry Turkle titulados “La vida en la pantalla. La identidad en la era de Internet” (1995) y “Alone together. Why we expect more from technology and less from each other” (2011). Se pueden seleccionar algunos capítulos en los que la autora narra casos concretos del uso de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes en los Estados Unidos.

### PELÍCULAS

Una de las primeras películas que se pudieron ver sobre lo virtual es “Juegos de guerra” (Wargames) (1983). Es una película estadounidense de del género thriller, ciencia ficción. Fue dirigida por John Badham y protagonizada por Matthew Broderick, Ally Sheedy y John Wood. Está ambientada en época del final de la Guerra Fría (décadas de los 70) y cuenta la historia de un joven hacker que intenta infiltrarse en sistemas ajenos por simple curiosidad. Aparte del interés político que pueda tener actualmente en la época de Wikileaks, la película fue pionera por mostrar las posibilidades de la red de Internet y de las nuevas tecnologías en orden

a infiltrarse en los entresijos del poder militar y en la vida cotidiana de las personas.

Según la crítica cinematográfica, la primera película que incorpora elementos de realidad virtual de una forma total es "The Lawnmower Man" (El cortador de césped" (1992) de Brett Leonard. Ha habido también otras películas como "Proyecto Brainstorm", "Tron" y "Desafío Total" que ya reflejaban los comienzos y los precedentes de la realidad virtual en el cine. En "The Matrix" (1999) se retomaron algunos de los elementos temáticos de estas películas y Hollywood se encargó de crear unos efectos especiales muy imaginativos y puso toda su maquinaria publicitaria al servicio de unos actores conocidos como Keanu Reaves para lograr un éxito comercial sin precedentes en este tipo de películas.

---

### **LA REALIDAD, ¿SE DESCUBRE O SE INVENTA?**

Uno de los problemas más importantes de la Historia de la Filosofía Moderna ha consistido en plantear si la realidad es algo objetivo, independiente del sujeto o más bien es una construcción de la conciencia humana sin la cual lo real no tendría ningún sentido. En términos más asequibles, la cuestión que se plantea es si las cosas existen y son de un modo determinado porque hay alguien que las piensa así o son así con total independencia de la conciencia de un sujeto o una conciencia. Toda la filosofía moderna a partir de Descartes ha tomado al sujeto como punto de partida de la construcción de la realidad, aunque no todos los filósofos hayan llegado al extremo del idealismo alemán del siglo XIX (Fichte, Schelling y Hegel).

Los dos verbos que se utilizan en la pregunta de este apartado reflejan bien el sentido de esta cuestión: descubrir o inventar. Todos hemos oído en muchas ocasiones que los inventos tecnológicos de cualquier tipo atribuidos a los grandes científicos de la Humanidad nos permiten decir que Leonardo da Vinci, por ejemplo, ha sido un inventor. En cambio, se dice que Cristóbal Colón descubrió América en 1492 porque ese continente ya

estaba allí desde hacía mucho tiempo, pero los europeos aún no la habíamos descubierto. Con estos ejemplos se pretende clarificar la diferencia entre la noción de invento que supone la creación de una realidad nueva del tipo que sea (un avión, un submarino, una vacuna etc.) y el descubrimiento que se refiere al hallazgo de una realidad ya preexistente que es encontrada por los seres humanos.

Los inventos tecnológicos y científicos son el resultado de una búsqueda racional, planificada y constante, aunque también se suele aplicar la expresión “descubrimiento científico” al resultado de un proceso de investigación científica. Por ejemplo, en el caso del Doctor Fleming se dice que inventó o que descubrió la penicilina. Sin embargo, para el tema que nos ocupa es mejor establecer la diferencia entre inventar y descubrir basándonos en que los inventos crean un tipo de realidad nuevo, mientras que los descubrimientos desvelan una realidad ya preexistente.

Si llevamos la distinción a otros campos del conocimiento humano, se puede decir que una persona inventa un poema o pinta un cuadro a partir de su propia imaginación y construye con sus materiales conscientes e inconscientes una obra de arte; es decir, se alude a que la capacidad de ficción del artista le lleva a inventar una realidad nueva, una creación artística. Por ejemplo, se puede afirmar que uno de los creadores o inventores de la pintura cubista fue Pablo Picasso. En cambio, se dice que una persona ha descubierto que su banco le ha engañado cuando se ha dado cuenta de un hecho real, de una cláusula no explicada sobre las condiciones de liquidez de la inversión efectuada. Ese descubrimiento de la verdad de los hechos, de la realidad ocultada a alguien es muy diferente de la noción de invento utilizada en la ciencia o de invención ficticia aplicada en el arte. En los primeros tiempos de la Filosofía, en la antigua Grecia, la palabra que designaba el concepto filosófico de “verdad” era *alezeia* que se traduce como “desvelamiento” o “desocultamiento” de algo cubierto o velado.

La moderna sociología del conocimiento ha insistido mucho en que las ideas sobre las cosas son una construcción social, un producto que resulta de la interacción entre los sujetos y la sociedad, entre la conciencia y el mundo. Esa perspectiva constructivista, tanto en la psicología como en la sociología del conocimiento, está en estrecha relación con el tema que

nos ocupa. La realidad en la que vivimos cada día, las convenciones sociales, el lenguaje que utilizamos, las normas de conducta, las leyes que nos rigen etc. son un conjunto de dispositivos inventados por los seres humanos que dotan de significado a nuestras acciones y dan sentido a nuestra vida. No son una construcción de cada individuo, aunque cada uno viva de un modo diferente, sino que son una construcción social, como un tejido en el que todos estamos enlazados desde que nacemos. Entonces, se puede uno preguntar: ¿no es posible inventar la realidad y cambiar la sociedad en la que vivimos? ¿La vida de uno mismo no es una realidad que se puede inventar día a día?

El filósofo Ortega y Gasset escribió que cada uno es el novelista de su propia vida, porque nadie puede vivir la vida de otro y nadie puede por tanto hacer la narración de la vida de otra persona, ya que cada uno “escribe” su propia vida. Y en ese aspecto habría que plantear el tema de la libertad personal de cada uno, porque el camino existencial es una cadena de decisiones libres que constituyen la trama de cada vida individual. Pero como los seres humanos vivimos en sociedad, resulta que nadie puede ejercer su libertad sin tener en cuenta la vida de los demás. Por eso la vida individual está también condicionada por la vida en comunidad, por la vida social; y también por eso, porque somos seres sociales, nuestra vida nunca es una construcción totalmente original y exclusiva de cada uno.

De todo lo dicho anteriormente se puede concluir con los autores del constructivismo social (P.Berger, T.Luckmann, entre otros) que el conocimiento humano es un constructo o construcción social que nace en determinados contextos sociales y que las ideas y creencias de cada uno no son una creación original totalmente creada por los individuos, sino que surgen de una interacción con los demás. Eso nos llevaría a preguntar si la realidad puede ser cambiada y transformada por cada individuo. Y precisamente se puede observar que las grandes personalidades de la historia humana en cualquier campo de actividad (arte, ciencia, política, religión etc.) han sido capaces de crear nuevas realidades, descubrir nuevos caminos y diseñar novedosas perspectivas. Por lo tanto, se puede concluir que la realidad puede ser descubierta y puede ser inventada mediante artefactos y obras de arte que ayudan a mejorar la vida de los individuos y a imaginar mundos nuevos. Este punto nos lleva al tema de la utopía como



construcción de una realidad social diferente y mejor, más libre y más justa, para todos los seres humanos. Los fundamentos teóricos de esas utopías pueden ser variados y apoyarse en una determinada filosofía o en una religión concreta. Ahora bien, hay que analizar con cuidado lo que se entiende por utopía, porque en muchos casos se trata más bien de una distorsión de la realidad, de una distopía y no de una eutopía; es decir, de un mundo realmente mejor en el que todos vivamos con más libertad y con mayor justicia.

Un análisis teórico muy interesante es el que han realizado en las últimas décadas diferentes filósofos en torno al tipo de realismo que se debe atribuir al conocimiento científico. Mientras que algunos autores como Mario Bunge parecen defender que la ciencia describe un tipo de realidad objetiva tal cual es, sin embargo, otros como Hillary Putnam sostienen que la tarea científica no descubre una realidad de ese modo, sino de modo crítico. Mientras que Bunge defiende un realismo objetivista, Putnam es partidario de un realismo pragmatista. A este debate han contribuido también de modo especial los grandes sociólogos de la ciencia como T.S.Khun, F.Feyerabend y I.Lakatos, entre muchos otros. Todos ellos han puesto el acento en la importancia del contexto histórico y social en el que ha nacido la ciencia moderna desde el siglo XVI con Galileo hasta el siglo XX con Einstein, Plank y toda la física actual. Las verdades científicas, se dice ahora, ya no pueden ser consideradas como algo puramente objetivo, cuyo descubrimiento es ajeno a los intereses económicos, políticos y sociales de los científicos y de las empresas en las que ellos realizan su trabajo. Un ejemplo evidente de esta extraordinaria interdependencia entre la ciencia y la política ha sido el famoso Proyecto Manhattan de los Estados Unidos de América que dio lugar al descubrimiento de la bomba atómica (1945) en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. Un libro que estudia con detalle y amenidad el Proyecto Manhattan es el del físico e historiador de la Física J.M.Sánchez Ron.

El debate teórico sobre el realismo de la ciencia actual es muy interesante para la metafísica y para la epistemología porque afecta al tipo de conocimiento sobre el mundo que tiene la ciencia y, por tanto, contribuye a clarificar conceptos como fenómeno, esencia, objetividad, subjetividad e intersubjetividad que son las claves de la filosofía actual de

la ciencia. Autores como G.Bachelard y G.Deleuze han reflexionado acerca de todos estos conceptos y han añadido algunos elementos nuevos que pueden resultar muy interesantes para la filosofía. Se trata de entender el proceso de investigación científica como un proceso de cuestionamiento sobre la realidad que se nos aparece y como un conjunto de preguntas que someten a prueba lo aparentemente evidente. Sin ese tipo de cuestionamiento y de preguntas no puede haber ni investigación ni desarrollo científico. Y en ese campo la imaginación creativa y algunas intuiciones también juegan un papel muy importante. Basta conocer la Historia de la Ciencia Moderna para darse cuenta de los numerosos episodios en los que los científicos han llegado a descubrimientos importantes gracias a preguntas, imágenes y conjeturas que aparentemente no eran pertinentes. En ese contexto conviene recordar un hecho muy famoso en la historia de la Química; es el descubrimiento de la forma de enlace de los átomos de carbono a los que F.A. Kekulé había dedicado muchos años sin conseguir descifrarlos. Una día tuvo un sueño, una ensoñación y confesó que había descubierto la forma del anillo de benceno después de haber imaginado que una serpiente o dragón que se mordía la cola en un proceso de continua ingestión. Este tipo de representación simbólica existente en muchas culturas ancestrales (Egipto y Antigua Grecia) y es conocido como Ouroboros, expresión que en griego significa “serpiente que se come a su propia cola” y que en el alquimismo ha sido interpretado como proceso interminable de condensación y enfriamiento de un líquido.

Para terminar estas breves reflexiones sobre la realidad como invento o como creación, merece la pena plantear este tema en el arte y en la ciencia para establecer las diferencias entre ambos modos de conocimiento. El arte, sobre todo a partir de las vanguardias pictóricas de comienzos del siglo XX (cubismo, surrealismo, futurismo, expresionismo, fauvismo etc.) y también otras artes como la música y el cine, se han planteado si la ciencia y la imaginación creadora del artista son del mismo tipo, si son diferentes y si existe alguna conexión entre ambos tipos de creatividad. Hoy en día se vuelven a repensar las relaciones entre arte y ciencia vinculadas a la eclosión de las nuevas tecnologías. Ello nos permite ya hablar de videoarte y de tecnoarte; es decir, que las imágenes son

producidas mediante unos procesos tecnológicos que comenzaron de forma rudimentaria en la Prehistoria con la pintura rupestre (Altamira) y hoy en día se presentan ya bajo formas digitalizadas y sujetas a una serie de procesos tecnológicos que nos permiten crear realidades nuevas, horizontes icónicos desconocidos y otro tipo de realidades.

En definitiva, parece que el concepto de creación artística exige un tipo de ruptura sensitiva, de choque imaginativo que nos perturba de algún modo como espectadores, como seres sensibles; mientras que la creación e invención científica no tiene ese impacto sobre nuestra imaginación y nuestras emociones. El creador artístico nos interpela de un modo distinto a como lo hace el científico. El artista nos obliga a mirar la realidad de otra manera que no habíamos antes pensado y nos inquieta profundamente con su nueva visión del mundo; en cambio, el científico nos obliga a pensar y a reflexionar de otro modo sobre la realidad proporcionándonos otros instrumentos de análisis y de medida sobre los fenómenos que observamos.

## **ACTIVIDADES**

Con el fin de clarificar mejor si la realidad se descubre o se inventa, proponemos una serie de actividades que pueden ayudarnos a plantear de modo más preciso el significado de la realidad. Se trata de que el profesorado disponga de unos materiales variados y de un conjunto de actividades que le permitan a cada uno trabajar con su grupo de alumnos en función de sus intereses o su necesidades educativas.

## **TEXTOS SOBRE LA INVENCION**

*El arte es una mentira que nos acerca a la verdad (Pablo Picasso)*

*Aunque sólo existiera una verdad única, no se podrían pintar cien cuadros sobre el mismo tema (Pablo Picasso)*

*Seamos fundadores de nuestra propia religión personal (Salvador Pániker)*

*No hay nada como imaginar para crear futuro, ya que lo que hoy es utopía será carne y sangre mañana (Julio Verne)*

### ANÁLISIS DE CUADRO COMPARATIVO

En esta página tomada de Internet <http://interfacemindbraincomputer.wetpaint.com/page/2.A.0.0.1.-+Creacion,++Innovacion,+invencion,+optimizacion+y+copia.+Eficiencia.+Experticia>) se nos presenta un cuadro muy claro de posibles semejanzas y diferencias entre estos tres conceptos que se han explicado a lo largo de estos materiales didácticos. Hay que analizar cada uno de ellos y debatir si son correctos o no. Además, es preciso situarlos en relación con el tema de la realidad y del conocimiento de lo real.

<b>Crear</b>	<b>Innovar</b>	<b>Inventar</b>
Hacer algo por primera vez o partiendo de cero.	Mejorar algo previamente existente.	Crear un dispositivo útil.
Trascender los límites. Transgredir. Enfrentar lo desconocido	Mejorar algo de un modo superlativo.	Transformar algo existente en algo único y a la vez útil.
Posibilitar una obra que sea fruto de lo más íntimo de la persona.	Cambiar sustancialmente el curso de algo, sea una teoría, una tecnología o una práctica social.	Combinar elementos existentes de forma tal que el producto sea un objeto original y cuya función resulte novedosa.
Obtener un producto novedoso a partir de elementos desconocidos.	Modificar un objeto conocido con el fin de mejorarlo en cuanto a su estructura, forma o función.	Plasmar una idea en lo real.
Generar algo, donde antes no había nada.	Transformar algo conocido en algo nuevo y de mayor valor.	Hacer algo por primera vez.

### CREACIÓN DE TEXTOS E IMÁGENES

En este apartado se trata de que el alumnado intente crear algún tipo de texto e imagen novedosa utilizando nuevas tecnologías para la producción de textos e imágenes. El lenguaje humano en todas sus formas y manifestaciones es una inmensa fuente de creatividad, no solamente en la literatura, sino también en las imágenes de la pintura y en el cine. Hay muchos ejemplos en la red de nuevas imágenes y textos, pero aquí presentamos un texto de Gianni Rodari (1920-1980), uno de los mejores escritores de literatura infantil del siglo XX. En este cuento el autor recrea con gran imaginación un cuento tradicional de Charles Perrault, "Caperucita Roja".

- *Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla.*
- *¡No Roja!*
- *¡AH!, sí, Caperucita Roja. Su mamá la llamó y le dijo: "Escucha Caperucita Verde..."*
- *¡Que no, Roja!*
- *¡AH!, sí, Roja. "Ve a casa de tía Diomira a llevarle esta piel de patata."*
- *No: "Ve a casa de la abuelita a llevarle este pastel".*
- *Bien. La niña se fue al bosque y se encontró a una jirafa.*
- *¡Qué lío! Se encontró al lobo, no a una jirafa.*
- *Y el lobo le preguntó: "Cuántas son seis por ocho?"*
- *¡Qué va! El lobo le preguntó: "¿Adónde vas?"*
- *Tienes razón. Y Caperucita Negra respondió...*
- *¡Era Caperucita Roja, Roja, Roja!*
- *Sí y respondió: "Voy al mercado a comprar salsa de tomate".*
- *¡Qué va!: "Voy a casa de la abuelita, que está enferma, pero no*

*recuerdo el camino".*

*- Exacto. Y el caballo dijo...*

*- ¿Qué caballo? Era un lobo*

*- Seguro. Y dijo: "Toma el tranvía número setenta y cinco, baja en la plaza de la Catedral, tuerce a la derecha, y encontrarás tres peldaños y una moneda en el suelo; deja los tres peldaños, recoge la moneda y cómprate un chicle".*

*- Tú no sabes explicar cuentos en absoluto, abuelo. Los enredas todos. Pero no importa, ¿me compras un chicle?*

*- Bueno: toma la moneda.*

*Y el abuelo siguió leyendo el periódico.*