
La máquina que construye la realidad

Mariano Sigman

SUEÑO LUEGO EXISTO

Una vocación innata, casi idiosincrásica de nuestra cultura, es buscar en las distintas implementaciones de una presunta categoría una excepción a la regla que la define. Más allá del fetiche destructivo o de una vocación innata de refutadores de reglas, esta exhaustiva búsqueda de excepciones conlleva su opuesto y este es, quizás, el motor mismo de la ciencia. Así, detrás de un mamífero que ponga huevos o de un impar que no sea primo –para poner dos ejemplos de fácil escrutinio– se encuentra la búsqueda de definiciones puras, de reglas generales: de verdades. Esto, claro, es más fácil en la matemática que en la biología. No sólo por su naturaleza formal (aún cuando la matemática no deje de ser una ciencia natural) sino por la estrategia de esta búsqueda. La creación de números, conjuntos o espacios involucra una simulación mental de situaciones. La búsqueda de especies implica un rastreo por la memoria de vagas trazas fósiles. Estas historias se encuentran en dos puntos en situaciones que se parecen y que ocupan gran parte del tiempo no ocupado: jugar y dormir, o, más precisamente, jugar y soñar.

Sin ser la definición esencial del reino animal, una regla casi inequívoca es la fragmentación o intermitencia del tiempo de vida de todos los animales en dos estados metabólicos: un estado activo, de movimiento, búsqueda, ataque y trabajo, y uno de reposo. A este estado de conservación de energía y de recuperación metabólica se le llama sueño (definido en el diccionario de la Real Academia Española como “El acto de dormir”). En castellano, en un extraño y confuso abuso de notación, la misma palabra

define un proceso creativo a veces sincrónico (“Acto de representarse en la fantasía de alguien, mientras duerme, sucesos o imágenes”). Por cierto, en francés, en donde como en la mayoría de las lenguas cada uno de estos significados goza palabra propia, el sueño de dormir es *sommeil* y el sueño representativo es *rêve* que, según la etimología, deriva de la construcción galo-romana *esvo* que a su vez deriva del latín popular, de la más conocida *vagus*. La riqueza del diccionario, el detalle léxico de asignar palabras distintas a significados diversos, además de ser útil comunicativamente suele revelar la historia de los significados. El sueño representativo es de hecho un proceso de pensamiento vago, confuso, en el sentido más elogioso de ambas palabras.

LA MECÁNICA DEL PENSAMIENTO

Así pues, lo que casi todos los animales hacen de alguna manera u otra es dormir. ¿Pero sueñan todos ellos? De golpe nos hemos metido en un terreno barroso, difícil, de definiciones complicadas y búsquedas aún menos definidas. ¿Como saber si un tapir o un yacare –o un vecino, por cierto– representan en su noche una narrativa fantasiosa de sucesos e imágenes? La ciencia de la introspección, el ataque con instrumentos y metodologías que han sido tan exitosas para el entendimiento de la materia a procesos introspectivos, plantea una empresa acaso infinita a la cual muchos filósofos, científicos, literatos y pensadores en general se han comprometido. Dos procesos icónicos por su misterio, por su relevancia casi literaria, son el sueño (representativo) y la conciencia. Aquí se propone una idea algo vaga (soñada) pero tentadora: que estos dos procesos, o por lo menos su emergencia en la historia de la vida, están intrínsecamente relacionados. La visión paradigmática de la filosofía de la mente se ha transformado varias veces en la corta historia del hombre moderno. De la idea de dos sustratos (el mental o espiritual y el material) independientes, al punto de inflexión o de bisagra establecido por René Descartes, quien planteó la existencia de dos sustratos sincronizados, la *res extensa* y la *res cogitans*, como dos maquinarias unidas por un engranaje que los mantiene en perfecta sincronía (determinar a qué sustrato pertenece este engranaje o puente entre dos sustratos ha sido la crítica mas severa a esta propuesta) hasta visiones más modernas

que sugieren que estos procesos son de hecho manifestaciones de la materia, epifenómenos de “cosas” extensas, como la temperatura. En esta última visión, cada estado mental se corresponde con uno material, fisiológico, un estado de activación (químico, eléctrico, morfológico) de la matriz neuronal. Según esta última visión también la conciencia (y el sueño, y las tristezas o más bien la sensación de tristeza y el verdor del verde) nacen de la materia. Así, máquinas, animales y bebés pueden, eventualmente, gozar de la misma conciencia y los mismos sueños. ¿Cómo saberlo?

Conocemos más de la fisiología del sueño que de la conciencia. A mediados del siglo XIX, Richard Caton, un médico de Liverpool, y luego el fisiólogo alemán Hans Berger, se enfrascaron en la gesta moderna de entender la mecánica de la maquinaria del pensamiento. Esto, claro, presupone ante todo que esta maquinaria existe y que su entendimiento debería ser funcional a la comprensión de los procesos que genera. Un temprano adepto de esta corriente, un médico de Viena, estableció un modelo de extraordinaria intuición en la época en la que Ramón y Cajal establecía que las neuronas eran los ladrillos de esta maquinaria. En un texto inédito, conocido como “El proyecto para una psicología científica” o, simplemente como “El proyecto”, Sigmund Freud postuló uno de los primeros modelos mecanicistas de la conciencia, a base de sus hoy célebres neuronas (sensoriales) mnemónicas (concientes). Luego Freud, urgido por el tiempo, se dedicaría a un estudio de la mente librado de toda mecánica, y en algún sentido, de forma. Si bien sus textos confieren un entendimiento extraordinariamente claro de la “forma” de los sueños, su trabajo enfocado al tratamiento de las psicosis desde el psicoanálisis se encuentra centrado en el contenido. La herramienta utilizada por Berger y Caton para observar el cerebro funcionando fue el electroencefalograma. Una serie de captos eléctricos ubicados en la superficie, capaces de registrar grandes procesos macroscópicos. Algo así como un micrófono en un estadio, que entre el ruido incomprensible de las multitudes producto de una suma desordenada de voces, detecta eventos salientes: goles, protestas, errores, finales y otros fenómenos o procesos del juego que resultan en un estado coherente colectivo. Uno de los procesos más evidentes en el electroencefalograma es el cambio que se produce con los estados de vigilia, pasando del estado altamente desordenado y desestructurado del día a estados de

mucha menor actividad y sincronía, como el sonar esporádico de unos tambores, lentos, durante la somnolencia. Según una secuencia de patrones distintivos, fuertemente idiosincrásicos, del electroencefalograma, el sueño se divide en un ciclo detallado de cinco pasos. Los cuatro primeros consisten en progresiones de estados rítmicos y se denominan genéricamente “Sueño de onda lenta”. En el último paso, conocido como sueño paradójal o más sintéticamente como REM, los ojos se mueven bruscamente bajo los párpados cerrados y la forma del electroencefalograma se asemeja a la de la vigilia; es decir, una actividad sostenida y desordenada. Este ciclo de cinco pasos, que dura aproximadamente dos horas, se repite varias veces durante la noche. Un primer puente evidente entre la sensación y la mecánica es el siguiente: el sueño (representativo) se da predominantemente durante el ciclo REM y muy raramente durante los demás. Siendo que uno es consciente de sus sueños, de esta observación se infiere un posible corolario importante; el EEG sirve como un posible candidato de un estado, por lo menos permisivo, de la conciencia.

HISTORIA DEL SUEÑO: FÓSILES Y OTROS REGISTROS DE LA NOCHE

Esta hipótesis establece un puente que traslada la pregunta original a otra laboriosa pero mucho más simple. ¿Qué animales tienen un periodo de REM en su ciclo de sueño? La trama de los argumentos esbozados previamente presupone que esto es equivalente a saber qué animales sueñan. Luego, en otro pasaje de puentes precarios en el espacio de inferencias, veremos que esto se asemeja a delimitar qué animales tienen conciencia.

Quedan aún unas cuantas piedras difíciles en el camino. Los procesos neuronales no tienen trazos fósiles (y en ausencia de cualquier hipótesis de carácter dualista tampoco los tienen, por ende, los procesos mentales). ¿Cómo saber entonces si un dinosaurio soñaba? Hasta ahora, la única manera posible es haciendo neurobiología comparativa, interpolando entre especies que existen en el presente por relación de continuidad o parentesco hacia especies desaparecidas en el curso de la historia.

Todos los reptiles, los mamíferos y los pájaros, así como las moscas y los cangrejos, manifiestan dos estados neuronales claramente distintivos, el de la vigilia y el del sueño de onda corta. Durante la vigilia fungen de

predadores, se escapan, copulan. Durante el sueño de onda corta, se establece un estado de quiescencia y se apagan los sentidos y las acciones motoras. De todos ellos, los mamíferos, los pájaros y los cocodrilos (nótese que hemos dejado fuera a gran cantidad de reptiles) tienen además, inserto en el sueño, un ciclo de sueño REM. En pájaros y cocodrilos, estos episodios duran apenas unos segundos, en los mamíferos, hasta alrededor de una hora.

La lógica del pensamiento evolutivo comparativo es relativamente simple. Si un rasgo es común a una gran cantidad de familias, debe serlo también a sus antecesores comunes, si es que acaso estos existen y, por lo tanto, este rasgo ha de tener una cierta ventaja (o por lo menos no presentar ninguna desventaja) evolutiva en su correspondiente nicho. La ubicuidad del sueño de onda corta en reptiles, mamíferos y pájaros (todos pertenecientes a los *amniotas*) presupone una selección positiva durante su linaje, en el peregrinaje del agua a las tierras secas durante el Periodo Carbonífero hace aproximadamente 300 millones de años. Parece razonable que con la conquista de la tierra la influencia de un ritmo circadiano impuesto por la falta de luz (que se hace mucho menos evidente bajo aguas) imponga un estado de quiescencia durante la noche. En ausencia de luz no es demasiado sensato salir a cazar ni exponerse a los peligros del movimiento. Los protoreptiles tal vez hayan inaugurado el sueño en cuevas, u otros lugares seguros en este nuevo (y persistente) mundo en el que la noche se tornó peligrosa. Refugiados en sus caparazones, tal vez, los primeros dormilones pueden haber sido los antecesores de las tortugas. Más allá de la ventaja adaptativa de la quiescencia nocturna, el sueño de onda corta puede haber conllevado un segundo ingrediente importante para su selección.

En efecto, la experimentación reciente de la fisiología del sueño muestra que las memorias son consolidadas en un proceso de reverberación y recapitulación de la actividad diurna. Esto constituye, en nuestros días, una demostración fisiológica de uno de los pilares importantes de la idea freudiana del sueño. Tramando teoría –yendo mas allá de los datos– es imaginable que la emergencia de este sueño constituya un modo de funcionamiento del cerebro desligado de la urgencia, del mundo exterior. Este espacio en la símil inacción de la noche es un terreno de repaso activo, dedicado a consolidar ciertas experiencias mediante un ejercicio de la memoria. Quizá los saurios fueron los primeros soñadores del planeta.

Quizás esto los hizo distintos. Y quizá, para parafrasear tres veces la duda, como en el bolero, esto los convirtió en dominadores de mesozoico durante los siguientes 200 millones de años.

LA EMERGENCIA DEL SUEÑO CREATIVO

La miseria planetaria inducida por una catarata de meteoritos esboza una oportunidad para los nuevos inmigrantes. En ese espacio post-crisis repleto de oportunidades se da la segunda gran revolución del sueño: la emergencia del sueño creativo. Las tortugas, lagartijas, serpientes y otros tantos aristócratas de la prehistoria se quedaron en el prelude de un gran evento. Los pájaros y los mamíferos, vertebrados de sangre caliente, desarrollaron una nueva fase del sueño, el ciclo REM.

Durante esta nueva fase del sueño la motricidad (exceptuando el movimiento ocular) se encuentra inhibida. Como consecuencia, la actividad mental queda desligada de las acciones. Algunos reconocerán haberse despertado inmóviles del sueño. Incapaces de mover las piernas para desplazarse, incapaces de accionar los músculos de la garganta para hablar o aullar, incapaces de controlar los músculos faciales para gesticular, así como las manos y los brazos. Sin músculo, la mente –aún lúcida y en plena vigilia– está aislada del mundo exterior.

La inhibición motora es la *aquiescencia* del sueño. Se trata de simular sin actuar. De vivir sin exponer el cuerpo. Pero esta parálisis tiene un costo demasiado alto para los pájaros, cuya estabilidad requiere de un cierto esfuerzo muscular. Las aves desarrollaron apenas fragmentos cortos de REM. El sueño REM extendido y duradero es exclusivo de los mamíferos. ¿Por qué la emergencia de esta forma del sueño establece una fractura en la historia del sueño y tal vez de la cognición?

Durante el sueño de onda corta –término con el que se resume a todas las formas del sueño que no son REM– se produce un “repasso mental”. Una consolidación de memorias ya gestadas durante el día. Durante el sueño REM se da una forma diferente de aprendizaje creativo que resulta de un pensamiento menos ordenado. El sueño REM, en movimiento frenético de ojos durante la quietud de la noche, es una usina de nuevas posibilidades, mutaciones del pensamiento, una fuente de variaciones de los

espacios y soluciones posibles. Las anécdotas del sueño creativo abundan. Los científicos suelen contar el relato de Kelule, quien revolucionó la química encontrando, en el sueño de una serpiente que se mordía la cola, la forma circular de la estructura del benceno. La fábula probablemente sea falsa –de hecho parece que Kelule mismo la inventó para disimular una historia mucho menos elegante y mas deshonesto del descubrimiento– pero como todas las fábulas refleja fragmentos del sueño que todos reconocemos y que nos son propios.

Y en todo caso, ¿qué mejor manera de convencer a escépticos racionalistas del día de la importancia de la creación nocturna? Sin duda más pertinente es la historia de un músico inglés que amaneció del sueño con una melodía que no le era propia y de la cual tampoco podía recordar dónde o de quién la había escuchado. Ejecutó rápidamente las notas en un piano y luego las fue repitiendo a distintos amigos y oídos en busca de un autor que nunca apareció. La melodía había emanado en sueños: no era la réplica de algo existente. Paul McCartney le asignó una letra y un título, “Yesterday”, sin saber si tenía alguna referencia al sueño ni que iba a convertirse en el símbolo de la música de aquella época (los 1960).

En humanos los periodos REM se encuentran casi inequívocamente asociados al sueño. Saber esto (salvo por algunas objeciones pertinentes que aquí obvio supinamente) no es demasiado difícil. Basta interrumpir a un durmiente en distintos estados y preguntarle inmediatamente sobre el contenido de su sueño. La diferencia es substancial según si el bello durmiente ha sido despertado durante el REM o el sueño de onda corta. ¿Cómo saber si sueña un gato o un perro y más aún cómo conocer el contenido de su sueño? Casi cualquier persona suficientemente cercana a un gato o a un perro asume con certeza que estos sueñan. Y hay más: a veces parecen sueños placidos, en otras tantas, pesadillas... Para evidenciar el sueño, y en parte su contenido, en un experimento difícil e inteligente llevado a cabo hace casi 40 años, Michel Jouvet inhabilitó en una serie de gatos las neuronas que inhiben la acción motora. En la noche, el sueño de onda corta tenía la placidez habitual y, sin embargo, durante el sueño REM los felinos, agitados, maullaban y movían las patas como defendiendo o cazando. Ya no median-do la inhibición del músculo, los procesos mentales durante este estadio del sueño se plasmaban en acciones que atestiguaban el guión del sueño.

En los humanos, sobre todo en occidentales post-vieneses, la narrativa del sueño ha sido objeto de estudios extensos. Freud ahondó fuertemente en su contenido, distinguiendo, entre otras facetas, un sueño que replica el pasado (“el resto del día”) y un sueño que simula el futuro, que se evidencia en situaciones de ansiedad, donde el sueño se usa como un terreno de simulación. Muchos estudiantes han dado un examen la noche antes de rendirlo. Allan Hobson, un psiquiatra e investigador contemporáneo del sueño, ha trabajado con mucho más énfasis en la forma del sueño. En su descripción sintética, el sueño es una forma de psicosis o demencia, dada por cinco rasgos fundamentales: 1) desorientación en el tiempo, en el lugar y en los personajes; 2) alucinaciones visuales; 3) tendencia a la distracción y déficit de atención; 4) pérdida de memoria y 5) pérdida de perspicacia o entendimiento (no saber qué soñamos durante el sueño).

MUTACIONES DEL PENSAMIENTO, UN ESPACIO INERTE DE SIMULACIONES

Con excepción de la pérdida de perspicacia –cuya relevancia es tal vez pertinente para otros menesteres– estos rasgos contribuyen a la narrativa desordenada, explorativa, ebria y libre-asociativa propia del delirio. Estos rasgos son también necesarios para el pensamiento creativo, para generar nuevas situaciones que no se deducen ni inducen de manera simple de la experiencia previa. Dada una buena mano de cartas, lo más posible es que al barajarla nos encontremos con una mano peor y en una partida (o en el mundo) real la mejor opción será mantener el *status quo*. Cada tanto, sin embargo, algún nuevo desorden resultará en una mano sorprendente, imprevisible, y mejor que la del orden previo que se había consolidado. La misma estrategia evolutiva de mutar y seleccionar se replica en la ontogenia cognitiva, con el sueño REM como una fuente permanente de mutaciones. En la historia abunda la proliferación de estados estables que se suceden en cadenas discretas. Cada tanto, alguna variación intencional, alguna propuesta radical, algún accidente, alguna locura resulta exitosa, modifica el orden establecido y se vuelve norma. En la historia del deporte estas transiciones abruptas son bien conocidas. En el salto en alto, todos los atletas desde el siglo XIX brincaban en un estilo conocido como tijera, lo que llevó a un salto

máximo de 1.68m. Todos saltaban así porque de tal forma se saltaba, porque así funcionaba, porque así pasaban y consolidaban el conocimiento maestros a alumnos que a su vez se volvían maestros. Hasta que alguno soñaba (en el sueño o la vigilia, da igual) algún cambio sustancial, una pequeña revolución en un nicho tan definido. Así fueron siguiendo una serie de estilos, y con el advenimiento esporádico de cada uno, un salto discreto en la altura máxima del salto, hasta llegar, luego de casi una decena de cambios de estilos, al récord actual de 2.45m (del cubano Javier Sotomayor).

Esta es una idea intuitiva de la utilidad del sueño. Éste funciona como un espacio de simulaciones inmune, un teatro para poner a prueba sin riesgo el espacio de posibilidades. El fracaso (la muerte) en el sueño es triste, doloroso y preparativo, pero mucho menos grave que el fracaso (la muerte) durante el día. Durante la noche, en la espera de la vigilia, donde uno ha de estar presto para la acción, existe un cierto tiempo donde uno puede preguntarse ¿Y si...? ¿Y si un personaje en realidad fuese otro? ¿Y si dos lugares compartiesen algo que nunca se me hubiese ocurrido? ¿Y si una situación frustrante no hubiese sucedido? A los soñadores ávidos, sin embargo, sucede que hay un hecho que les llama la atención entre tanto “¿Y si...?”, entre tanta mutación, permutación, alteración, discontinuidad y comprensión del espacio de posibilidades dos rasgos permanecen, en gran medida invariantes: uno casi siempre es uno y uno siempre es el observador de sus sueños. Muy raramente en el sueño uno se viste de otro. Esta preaseveración de la identidad en un pensamiento tan vago es un hecho llamativo. También es muy poco frecuente que el sueño sea observado (o incluso narrado) por un personaje que no sea uno mismo. Estos ingredientes invariantes sugieren tal vez un aspecto importante del sueño, una instancia en la que *uno* observa y evalúa un mundo de situaciones alteradas.

Más allá del carácter extraño de los sueños, esta situación de cualidad *observativa* de duplicación de la primera persona, un agente (uno, yo) que evalúa a un personaje (uno, yo) fruto de la separación entre las historias y las acciones, establece una situación novedosa de un carácter muy similar a uno de los rasgos distintivos de la conciencia. Sin embargo, la conciencia florece en plena vigilia, en ausencia absoluta de sueño. ¿O no?

El sueño no es el único territorio propio para la gesta de simulaciones. La otra situación arquetípica, aparecida en la historia de la vida poco des-

pués del sueño REM y propiedad casi exclusiva de los mamíferos, es el juego. Sean perros, gatos (o perros y gatos), niños o adultos los que juegan, ciertos rasgos icónicos compartidos con el sueño se replican: sucede en ausencia de objetivos fuera del contexto del juego (salvo en su versión profesionalizada), son de un carácter social marcado e involucran permutaciones, exageraciones, representaciones, cambio de roles. Contienen un carácter explorativo y una trama con reglas propias, probablemente distintivas pero necesariamente consistentes. Seguido, el juego viene acompañado de una falta total de perspicacia y de un dominio y ocupación de la realidad. Muchas veces nos olvidamos que el juego es un juego. El juego, como el sueño, se desvanece, o se hace menos frecuente con la edad. Los adultos sueñan menos y juegan menos. Y sobre todo, el juego, como el sueño, es un territorio inmune. En el juego y en el sueño todos podemos, como los gatos, poner varias veces a prueba nuestras vidas.

LA INVASIÓN DEL SUEÑO Y LA DEFENSA DE LA VIGILIA

Esta sucesión histórica —que el juego siga al sueño REM en la historia evolutiva— sugiere (sin que esta idea pierda demasiado sentido si se vuelve más metáfora que hecho) que el juego es una manifestación de una invasión del sueño REM en la vigilia. Fuera de la carcasa del encierro mental provisto por la inhibición muscular, este espacio narrativo donde la sucesión de pensamientos se desliga de las acciones, se vuelve confabulada y sostenida en un mundo no necesariamente consistente con el ambiente. La presión evolutiva contra este suceso no necesita referencias a la selva. Los soñadores diurnos, los colgados, los volados, los fumados, salvo en contadas excepciones algunas décadas pasadas y pese a su celebrada fama creativa, pagan caro su falta de contacto o referencia con la realidad. La adicción al juego y la consolidación en una realidad soñada en la vigilia ofrecen algunos casos raros, exagerados, patológicos, en el que aún las necesidades primarias (que son sin duda los despertadores más eficientes) como la sed o el apetito no son atendidas, dando lugar a una “muerte lúdica”. Si en tamaña protección hogareña la distracción de los estímulos es peligrosa, en la selva este riesgo se hace mucho más evidente.

Así, se dan tres situaciones relacionadas a este hecho. En primer lugar, los jugadores o soñadores diurnos son predominantemente animales que,

en su nicho, tiene poco riesgo de ser víctimas de la depredación, se trata de grandes cazadores o especies bien escondidas. Entre ellos se encuentran algunos grandes jugadores; los tigres, los lobos, los delfines y los monos.

En segundo lugar, la inducción del juego, la fábula o el sueño diurno emerge con el aburrimiento, con la falta de estímulos o con su monotonía. En ausencia de un mundo externo interesante, incluso en la vigilia, los soñadores generan uno propio, más rico e interesante. Esto suele inducir el sueño (aún cuando el estímulo es interno, es conocido que una buena receta para la inducción del sueño es la repetición periódica de un evento) y en algunas situaciones en las que la fisiología adecuada para pasar a un estado de reposo no está dada, se induce un sueño diurno. El sueño de soñar se separa del sueño de dormir. En tal situación uno puede persistir hasta que situaciones patológicas –un ruido abrupto, un movimiento brusco o una necesidad íntima– llevan a una situación de contacto directo con la realidad.

En tercer lugar, la mente reflexiva (pavloviana, la que sigue un estímulo de su adecuada respuesta) y la mente simulativa (la del sueño nocturno o de aquel que asalta la vigilia) se separan. Todos podemos conducir mientras divagamos en los pensamientos más extraños. Esta es, junto con la duplicación del “uno” producida por el sueño entre observador y actor, la segunda y última duplicación pertinente. Esta especie de embriague mental en que la mente que compartimos con todos los invertebrados, deductiva, activa, es la que establece las cadenas bien determinadas y la experiencia cotidiana pasa coexistir con una mente más libre, capaz de hacer asociaciones arbitrarias, de simular escenarios distintos, de contener e inhibir los deseos primarios, de evaluar el futuro lejano.

LA EMERGENCIA DE LA CONCIENCIA

Se va cerrando el círculo. En algún momento lejano de la historia de la vida, la mente más simple, emergente del sistema nervioso más sencillo, funciona como un operador capaz de establecer transiciones definidas. Alejarse del peligro, acercarse al alimento. En algún momento de la historia evolutiva frente a la emergencia, a la superficie, el día y la noche se separan y durante la noche se interrumpe la acción. Algunos animales repiten ciertas acciones del día, escondidos en cuevas y en la oscuridad. El aprendizaje no

se interrumpe y comienza un prelude de simulación. Pero este gesto repetitivo, esta replicación fidedigna no necesita una evaluación, un agente que mire la acción. La noche avanza y en algún momento, cambiando algún parámetro de la ganancia del sistema, se empiezan a producir gestos extraños, combinaciones y asociaciones poco comunes. Ha empezado la exploración. Un buen uso de este teatro de posibilidades requiere un evaluador que elija las buenas barajas, aquellos elementos productivos del delirio. La mente se separa en una instancia ejecutiva, librada de toda acción, lo que le permite hacer aún lo aristotélicamente imposible, y en otra instancia evaluativa. La mente se mira a sí misma. Este vicio nocturno se desencasilla y empieza a ocupar además de la noche, el aburrimiento. La mente se vuelve ávida de estímulos y llena los huecos del día con más simulaciones y evaluaciones. Este ejercicio es duplicativo y reflexivo. Las dos maneras de funcionar coexisten: la vieja mente que actúa y la nueva mente que simula y evalúa. Las simulaciones y la acción. En este círculo que se cierra, en este teatro que se ha creado y en esta instancia de monitoreo, evaluación, selección, de un gran espacio posible ha surgido un nuevo proceso, cuya consecuencia subjetiva es drástica. Estas mentes han creado una imagen de ellas mismas (o más precisamente del soma y el ambiente en el que se desarrollan), de sus acciones, y de todo elemento, sensorial, motor, mnemónico que contribuyen a ellas. Aún no hay (o no han aparecido necesariamente) lenguaje ni símbolos precarios, pero ya hay tigres y gatos y delfines. Y ya ha aparecido la conciencia. Ø