

ÉTIENNE GARCIN Y A. DAN

FILOSOFIX

**EL MITO DE LA CAVERNA
Y OTRAS HISTORIAS FILOSÓFICAS**



ÉTIENNE GARCIN Y A. DAN

FILOSOFIX

**EL MITO DE LA CAVERNA
Y OTRAS HISTORIAS FILOSÓFICAS**



TRADUCCIÓN DE MARTA GARCÍA GARCÍA


LUNWERG
EDITORES



*A mis hijas,
Lioba, asesinada el 16 de enero de 2020 por un monstruo de ignorancia,
y Thalie, el prometedor futuro.
A Henrike, por su fuerza, paciencia y confianza.*

Étienne Garcin

PRÓLOGO

Vemos que la Verdad habló a los hombres por medio de parábolas...

La Fontaine, prefacio de *Fábulas*

Una cosa está clara: cuando no se ha tenido la suerte de leer mucho a pensadores ni de estudiar Filosofía, la teoría asusta. La abstracción no atrae a todo el mundo, ¡es un camino difícil! Pero, a lo largo de mis muchos años de docencia, he desarrollado una forma algo especial de introducir a mis estudiantes en la filosofía...

Comprobé el maravilloso poder de todos los relatos para meditar que contaba en mis clases y que hicieron más accesible el camino de la reflexión. Anécdotas, a veces muy sencillas, recogidas en las obras de los pensadores, de los sabios, pero que indefectiblemente suscitaban animados debates. Constituye también una obviedad en cualquier clase actual, haz la prueba: en plena lección sobre la moral cartesiana, detente de repente y pronuncia esta frase mágica: «Os voy a contar una historia». ¡Ten por seguro que obtendrás total atención!

Para la tradición filosófica más antigua o más oriental, las vivencias revisten casi el mismo interés que los textos de doctrina pura.

La anécdota, la fábula, la parábola, el mito, la alegoría, la apología, el ejemplo, el apotegma, incluso una historia divertida, todos estos fragmentos de vida, ya sean ficticios o reales, activan la imaginación tanto como nuestras facultades de juicio o nuestra lógica. A menudo intrascendentes, insignificantes en apariencia, estas historias, después de reflexionar, se revelan llenas de sentido, porque son extrañas, sintomáticas, ejemplares, cómicas... Los monjes de las tradiciones de la sabiduría oriental, al igual que los pensadores presocráticos, comprendieron el interés de estos breves relatos, a veces muy conocidos: fáciles de memorizar, objetos de meditación, fuentes de sabiduría, temas de debate, fáciles de propagar e incluso de transmitir a los niños...

Como pensé que esta tradición del relato breve, lleno de significado, estaba un tanto abandonada desde la Ilustración y la pérdida de las culturas rurales, en las que existían innumerables cuentos, consideré que podíamos recuperarla a través del cómic. Para ello, se necesitaban los hábiles y coloridos lápices de A. Dan y un guion ambicioso que supiera situar la anécdota y hacer comprender de dónde viene, pero, sobre todo, que supiera narrarla y luego lograr que los lectores y las lectoras comprendiesen su riqueza.

He elegido libremente mis anécdotas favoritas, en diversos periodos de la filosofía, procurando diversificar de manera significativa el abanico de temas: el yo, la conciencia, la libertad, la muerte, la identidad, el mundo..., sin tener en absoluto la pretensión de abarcar toda la filosofía ni todas las cuestiones posibles. Me ha parecido original guiarte así al centro de algunas consideraciones en ocasiones bastante complejas, pero, por una vez, sin adentrarnos en la reflexión a través de la abstracción.

Es una apuesta arriesgada. Tal vez sea una provocación querer pensar en imágenes, partir de lo contingente para ir hacia lo universal. ¿Podemos pensar en imágenes? Es mucho pedir al cómic, pero es en esta ocasión cuando muestra su increíble plasticidad: en mi diálogo con A. Dan, todos estos breves relatos fueron encarnándose poco a poco, mostrando su virtualidad; la libertad casi ilimitada del dibujo permite ubicar en un casino actual a Spinoza, que tanto cuestionó la noción de libertad en un mundo regido por la necesidad, o prolongar la obsesión platónica de una humanidad dependiente de las representaciones en la pesadilla de anticipación de la película *Matrix* de las hermanas Wachowski... ¡Los códigos filosóficos no son enemigos de los de los cómics!

En estas páginas, desempeño la función de guía, a veces de profesor, mezclándome con la multitud y la época, atravesando los periodos, pero sin inmovilizar en absoluto el sentido de lo que se representa en la narración, permitiéndome desvíos por la pintura, el cine, la poesía, el teatro... Albergamos la esperanza de que este método que se libera de las compartimentaciones y este original formato te permitan llegar lejos en el descubrimiento de la filosofía y te susciten apasionantes debates.

Étienne Garcin



Te propongo un paseo por las ideas, los espacios
y el tiempo a través de diez anécdotas llenas
de significado que nos introducen en toda la
historia de la filosofía.

CAPÍTULO 1

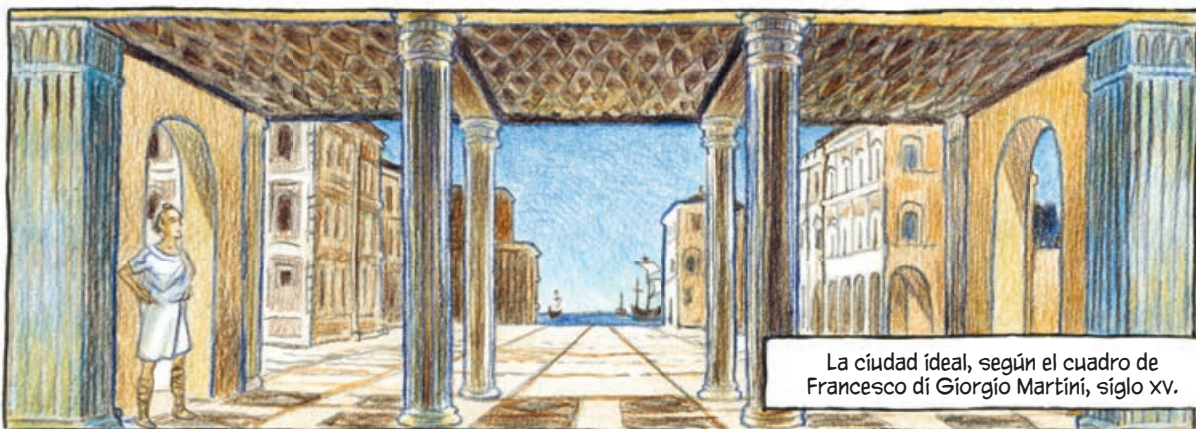
LA CAVERNA DE PLATÓN

o la sed de lo artificial



La más conocida de las historias filosóficas, elevada a la categoría de alegoría e incluso de mito, nos sumerge en un universo digno de una gran novela fantástica. Por medio de esta extravagante ficción, esta espantosa distopía, Sócrates representa la condición humana reducida a la esclavitud, entregada al reino de las imágenes, de las falsas apariencias, incapaz de encontrar con serenidad su lugar en la realidad. Lo que me sobrecoge es que esta proyección imaginaria, metáfora de lo peor, se está haciendo realidad en nuestras pequeñas cavernas llenas de pantallas. Con los ojos clavados en un teatro de sombras, luces y sonidos manipulados, corremos el riesgo de perder la relación sensata con las cosas, el interés por la naturaleza y la verdad.

**#real #verdad #esencia
#saber #filosofía**



La ciudad ideal, según el cuadro de Francesco di Giorgio Martini, siglo xv.

LA CAVERNA DE PLATÓN

La misteriosa historia que constituye la alegoría de la caverna se cuenta en el Libro VII de la *República* de Platón (siglo IV a. C.), en un diálogo en el cual Sócrates se interroga sobre la tendencia de los seres humanos a preferir la ilusión a la verdad.



Bueno, mi querido Glaucón, ¿qué educación podría lograr que quien dirija esta ciudad ideal ame la verdad?

¡Ah, Sócrates! Esa educación tendría que ser filosófica para formar un ser ideal.

Muy cierto. Hasta que los filósofos no sean reyes en las ciudades o los reyes no sean realmente filósofos...

... hasta que el poder político y la filosofía no coincidan en el mismo tema...

... los males de las ciudades y del género humano no cesarán y la ciudad ideal nunca verá la luz del día.

Por Zeus, ya lo creo, pero ¿en qué condiciones veríamos aparecer seres tan excepcionales?

Imagina esto:

... unas personas en una morada subterránea, una caverna...

... donde están desde la infancia, con las piernas y la nuca sujetas con cadenas que las obligan a mirar solo hacia delante.

Detrás de este público prisionero y estúpido, misteriosas criaturas hacen pasar por encima de un tabique diversos objetos...

... creando sombras en movimiento que el pueblo cautivo toma por la realidad, al no haber visto nunca otra cosa más que estas ilusiones.



Primera dificultad de esta historia: ¿quién es ese público alucinado? Desde luego, lo contrario de los habitantes y, sobre todo, de los dirigentes de la ciudad justa que imagina Sócrates.

Hemos de entender que habla de nosotros, de los seres humanos en su vida cotidiana.

Pero ¿cómo podemos aceptar que nos paremos a esos prisioneros que creen tan ingenuamente que esas ilusiones son la realidad?



Para comprender esta pesimista visión de la humanidad, hay que recordar la influencia de un contemporáneo de Sócrates: Demócrito.



La verdad es que no sabemos nada, pues la verdad está en el fondo del pozo.



Si el universo se revelara de repente, descubriríamos todas las ilusiones de las que nos alimentamos, que nos harían reír de lo lindo.



Demócrito fue uno de esos filósofos físicos que intuyeron la estructura atómica de la materia.

Por tanto, pone en duda esa apariencia del mundo que construyen nuestros limitados sentidos. Solo vemos la superficie de una realidad infinitamente más compleja de lo que parece.

A partir de ahí, esta idea de que el mundo es un teatro lleno de ilusiones del que somos crédulos espectadores tuvo un gran éxito, reforzado por la alegoría de la caverna.

La encontraremos, en especial, en la literatura barroca, que convierte la vida en una comedia de la que siempre somos ingenuos espectadores.



Volvamos al fondo de la caverna platónica y reconozcamos que, en efecto, nos parecemos a esos prisioneros por nuestra capacidad para vivir en la ilusión y construir una representación del mundo llena de prejuicios, falsas apariencias y proyecciones imaginarias.



El problema que plantea entonces Platón, a través de Sócrates, consiste en saber si los individuos son capaces de escapar del mundo de las sombras en movimiento, el mundo de la mentira...



... y salir de la caverna para alcanzar el mundo de la verdad...







¿Lo ves?
Una vez fuera de la engañosa ilusión, no nos apetece volver. Entonces, hace falta valor para descender de nuevo a la caverna.

Infundir este valor, necesario, primero, para desprendernos de las realidades engañosas y, después, para ayudar a los demás a levantar ese velo de ilusiones, es el papel del filósofo o del científico, comprometidos con la ciudad ideal.



¡¡¡Venid!!!
¡Aquí no veis más que
proyecciones irreales! ¡Es
un mundo ilusorio!
¡Mediocre!

¡Os sacaremos
y os mostraremos
la realidad ahí arriba!
¡Fuera!



¡Os habéis vuelto locos!
¡Mirad lo hermoso
que es!

¡¡¡Debéis
de estar
soñando!!!



¡Uuuuuh!

¡Uuh!

¡MUERTE!



Y, ahora,
mi querido Glaucón,
¿y si el mundo que ves resulta
tan ilusorio como lo era
el de nuestros amigos
de la caverna?

¿Qué quieres decir,
Sócrates? ¿Nosotros
también estaríamos, como
ellos, en un mundo de
ilusiones que tomamos
por verdades?

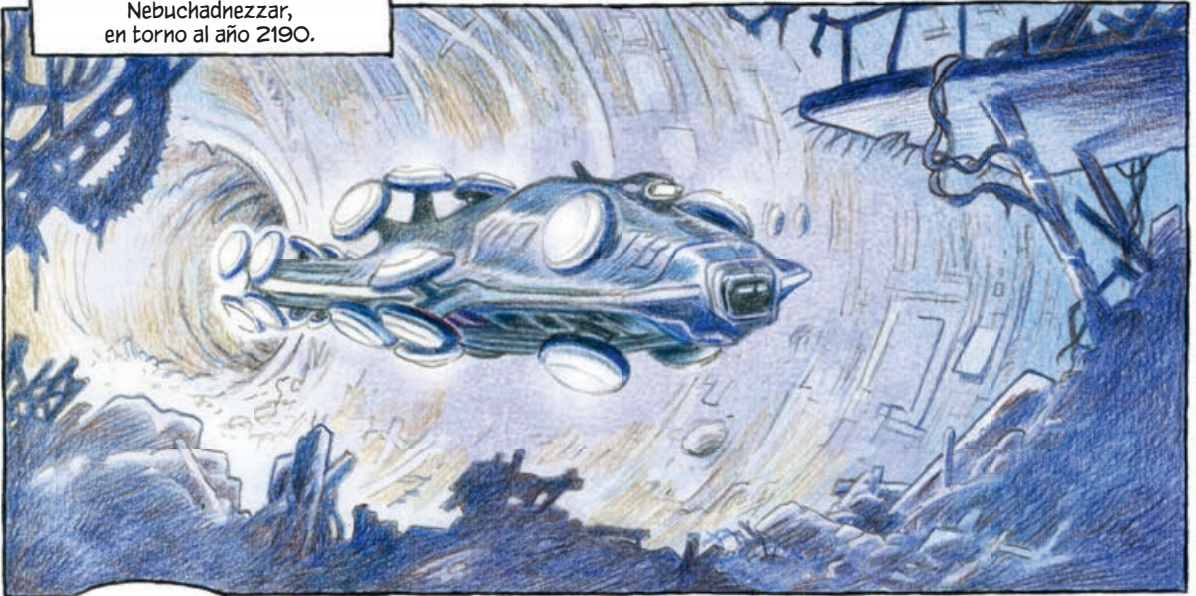


Sí, Glaucón...
Al igual que esos
prisioneros de la caverna
tomaron el fuego por el
sol, tú tomas el sol por la
fuente de toda verdad.



Ahora, es preciso
que tu alma se eleve
hacia la fuente última,
que está en el mundo
de las ideas, y no en
este.

Nebuchadnezzar,
en torno al año 2190.



La alegoría
de la caverna y
el guion de la película
Matrix...

... muestran que adquirir
el conocimiento verdadero del
mundo requiere un esfuerzo;
supone incluso desprendernos
de nuestros tranquilos
hábitos.



Como en la cueva platónica, los seres
humanos de *Matrix* están atados,
son prisioneros de sus certezas, de sus
prejuicios, alimentados de ilusiones
por máquinas.



Tienes que entender
que la mayoría de ellos
no están listos para ser
desconectados.



¿Cómo arrancar al individuo del mundo sensible para hacerlo dudar, para lograr que se pregunte sobre su relación con el mundo, sobre su ser? ¿Cómo despertarlo cuando «su vida transcurre en un profundo sueño lleno de vanas ensañaciones», como dice Platón?



Platón lo recuerda al principio del Libro VII de la *República*: «El hombre libre no debe aprender ninguna disciplina a la manera del esclavo [...]. En el alma no permanece nada que se aprenda coercitivamente».



Pero ha de sentir la necesidad de aprender a descifrar el mundo.

El conocimiento matemático, por ejemplo, capaz de descifrar las leyes invisibles del universo, permite remontarse a la verdadera esencia de muchos fenómenos. Solo la educación, el pensamiento y el conocimiento filosófico o científico lo posibilitan.



Matrix anuncia un mundo angustioso donde la sumisión al mundo de las imágenes será cada vez más inquietante.



La teoría de Platón antepone el mundo inteligible, estable, ideal, el del conocimiento y las ideas, considerado superior, lugar de la libertad del espíritu.

Sin embargo, esta teoría se ha invertido hoy día por las tecnologías del mundo virtual: el mundo sensible es objeto de una imitación perfecta que engaña nuestros sentidos y adquiere el estatus de realidad. La imagen modificada por las máquinas cada vez vale más que lo que ven nuestros ojos. La cibernética puede incluso producir la llamada «realidad aumentada».



Todo converge entonces para que prefiramos el mundo virtual...

... mucho más rico en sensaciones y datos.



El Louvre, París.

La caverna platónica está ahora en todas partes, incluso en el Louvre!

Pantallas múltiples, noticias falsas, realidad aumentada, realidad virtual, efectos especiales digitales...

Lo que está en juego es que lo sensible acabe superando a lo inteligible.

En el cuadro que representa la ciudad ideal, lo inteligible es conocer las leyes de la perspectiva...

... lo que no impide apreciar la belleza y el trampantojo, que son del orden de lo sensible.

En este gran teatro de sombras e ilusiones, la filosofía permanece en el centro de la acción para enseñarnos a dudar, a criticar, a mantener la distancia...

... ¡a recordar que existen principios superiores a los que remitirnos para no ser víctimas de la invasión de las imágenes!

