

GIORGIO COLLI

EL NACIMIENTO
DE LA FILOSOFÍA



FÁBULA
TUSQUETS
LECTORES

Giorgio Colli

EL NACIMIENTO DE
LA FILOSOFÍA

Tusquets Editor

Título original: *La nascita della filosofia*

- © 1975 Adelphi Edizioni,
Milano
- © de la traducción: Carlos
Manzano, 1976
- © del diseño de cubierta:
Clotet - Tusquets, 1977

Reservados los derechos de esta edición a favor de Tusquets
Editor, Barcelona, 1977

Tusquets Editor, Lauria 134, 4.º 2.ª Barcelona-9

ISBN 84 - 7223 - 577 - 7

Depósito Legal: B. 3522-1977

Gráficas Diamante, Zamora, 83 Barcelona-5

Índice

- P. 9 La locura es la fuente de la sabiduría
- 19 La señora del laberinto
- 31 El dios de la adivinación
- 41 El desafío del enigma
- 51 El «pathos» de lo oculto
- 61 Misticismo y dialéctica
- 71 La razón destructiva
- 81 Agonismo y retórica
- 91 Filosofía como literatura

...el rey templo,
Apolo el avieso,
capta la visión
a través del más directo
de los confidentes, la mirada
que conoce todas las cosas.
Las mentiras no las aprehende,
ni dios ni hombre le engaña
con obras ni con designios.

La locura es la fuente de la sabiduría

Los orígenes de la filosofía, y, por tanto, de todo el pensamiento occidental, son misteriosos. Según la tradición erudita, la filosofía nació con Tales y Anaximandro: en el siglo XIX se buscaron sus orígenes más remotos en fabulosos contactos con las culturas orientales, con el pensamiento egipcio y con el indio. Por ese camino no se ha podido comprobar nada, y nos hemos contentado con establecer analogías y paralelismos. En realidad, la época de los orígenes de la filosofía griega está mucho más próxima a nosotros. Platón llama «filosofía», amor a la sabiduría, a su investigación, a su actividad educativa, ligada a una expresión escrita, a la forma literaria del diálogo. Y Platón contempla con veneración el pasado, un mundo en que habían existido de verdad los «sabios». Por otra parte, la filosofía posterior, nuestra filosofía, no es otra cosa que una continuación, un desarrollo de la forma literaria introducida por Platón; y, sin embargo, esta última surge como un fenómeno de deca-

dencia, ya que «el amor a la sabiduría» es inferior a la «sabiduría». Efectivamente, amor a la sabiduría no significaba, para Platón, aspiración a algo nunca alcanzado, sino tendencia a recuperar lo que ya se había realizado y vivido.

Así, pues, no hubo un desarrollo continuo, homogéneo, entre sabiduría y filosofía. Lo que hizo surgir a esta última fue una reforma expresiva, fue la intervención de una nueva forma literaria, de un filtro a través del cual quedó condicionado el conocimiento de todo lo anterior. La tradición, en gran parte oral, de la sabiduría, ya oscura y avara por la lejanía de los tiempos, ya evanescente y tenue por el propio Platón, para nosotros aparece así falsificada también por la inserción de la literatura filosófica. Por otro lado, la extensión temporal de aquella era de la sabiduría es bastante incierta: en ella va incluida la llamada época presocrática, o sea, los siglos v y vi a. C., pero el origen más remoto se nos escapa. Tenemos que recurrir a la tradición más remota de la poesía y de la religión griegas, pero la interpretación de los datos tiene por fuerza que ser filosófica. Hay que configurar, aunque sea hipotéticamente, una interpretación del tipo de la sugerida por Nietzsche para explicar el origen de la tragedia. Cuando un gran fenómeno ofrece suficiente documentación histórica sólo en su parte final, no queda otra solución que intentar una interpolación, con respecto a su conjunto, de ciertas imágenes y conceptos, entresacados de la tradición religiosa y entendidos como símbolos. Como es sabido, Nietzsche parte de las imágenes de dos dioses griegos, Dionisos y Apolo, y mediante el examen detenido, estético y metafísico, de los conceptos de dionisiaco y apolíneo delinea ante todo una doctrina sobre el surgimiento y la decadencia de la tragedia griega, y después una interpretación de conjunto de lo griego e incluso una nueva visión del mundo. Pues bien, una perspectiva idéntica parece abrirse, cuando,

en lugar del nacimiento de la tragedia, consideramos el origen de la sabiduría.

Los mismos dioses, Apolo y Dionisos, son los que encontramos al retroceder por los senderos de la sabiduría griega. Sólo que en esta esfera hay que modificar la caracterización de Nietzsche, y, además, hay que conceder la preminencia a Apolo más que a Dionisos. Efectivamente, si acaso hay que atribuir a otro dios el dominio sobre la sabiduría ha de ser al de Delfos. En Delfos se manifiesta la inclinación de los griegos al conocimiento: sabio no es quien cuenta con una rica experiencia, quien descuella por la habilidad técnica, por la destreza, por la astucia, como lo era, en cambio, en la era homérica. Odiseo no es un sabio. Odiseo es quien arroja luz sobre la oscuridad, quien desata los nudos, quien manifiesta lo ignoto, quien precisa lo incierto. Para aquella civilización arcaica el conocimiento del futuro del hombre pertenecía a la sabiduría. Apolo simboliza ese ojo penetrante, su culto es una celebración de la sabiduría. Pero el hecho de que Delfos sea una imagen unificadora, una abreviatura de la propia Grecia, indica algo más, a saber, que el conocimiento fue, para los griegos, el valor máximo de la vida. Otros pueblos conocieron y exaltaron la adivinación, pero ningún pueblo la elevó a símbolo decisivo, por el cual, en el grado más alto, el poder se expresa en conocimiento, como ocurrió entre los griegos. En todo el territorio helénico hubo santuarios destinados a la adivinación: ésta fue siempre un elemento decisivo en la vida pública, política, de los griegos. Y sobre todo lo que es característico de los griegos es el aspecto teórico ligado a la adivinación. La adivinación entraña conocimiento del futuro y manifestación, comunicación, de dicho conocimiento. Eso se produce a través de la palabra del dios, a través del oráculo. En la palabra se manifiesta al hombre la sabiduría del dios, y la forma, el orden, la conexión en que se pre-

sentan las palabras revela que no se trata de palabras humanas, sino de palabras divinas. A eso se debe el carácter exterior del oráculo: la ambigüedad, la oscuridad, la alusividad difícil de descifrar, la incertidumbre.

Así, pues, el dios conoce el porvenir, lo manifiesta al hombre, pero parece no querer que el hombre lo comprenda. Hay un ingrediente de perversidad, de crueldad en la imagen de Apolo, que se refleja en la comunicación de la sabiduría. Y, de hecho, dice Heráclito, un sabio: «El señor a quien pertenece el oráculo que está en Delfos no afirma ni oculta, sino que indica». Frente a esas conexiones, la significación atribuida por Nietzsche a Apolo parece insuficiente. Según Nietzsche, Apolo es el símbolo del mundo como apariencia, en la línea del concepto schopenhauriano de representación. Esa apariencia es a un tiempo bella e ilusoria, de modo que la obra de Apolo es esencialmente el mundo del arte, entendido como liberación, aunque sea ilusoria, del tremendo conocimiento dionisíaco, de la intuición del dolor del mundo. Contra esa perspectiva de Nietzsche podemos objetar ante todo, cuando la consideramos como clave interpretativa de Grecia, que la contraposición entre Apolo y Dionisos, como contraposición entre arte y conocimiento, no corresponde a muchos e importantes testimonios históricos referentes a esos dos dioses. Se ha dicho que la esfera del conocimiento y de la verdad concuerda de forma bastante más natural con Apolo que con Dionisos. Hablar de este último como dios del conocimiento y de la verdad, entendidos restrictivamente como intuición de una angustia radical, significa presuponer en Grecia a un Schopenhauer que no existió. Más que nada Dionisos se relaciona con el conocimiento como indicación eleusina: efectivamente, la iniciación a los misterios de Eleusis culminaba en una «epopteia», en una visión mística de beatitud y puri-

ficación, que en modo alguno puede denominarse conocimiento. No obstante, el éxtasis místico, en la medida en que se llega a él despojándose completamente de las condiciones individuales, es decir, en la medida en que en él el sujeto que conoce no se distingue del objeto conocido, debe considerarse como el presupuesto del conocimiento más que como conocimiento propiamente dicho. En cambio, el conocimiento y la sabiduría se manifiestan mediante la palabra, en Delfos es donde se pronuncia la palabra divina, Apolo es quien habla a través de la sacerdotisa, no precisamente Dionisos.

Al trazar el concepto de apolíneo, Nietzsche tuvo presente al señor de las artes, al dios luminoso, del esplendor solar, aspectos auténticos de Apolo, pero parciales, unilaterales. Otros aspectos del dios amplían su significación y la ponen en conexión con la esfera de la sabiduría. Ante todo, un ingrediente de terribilidad, de ferocidad. La propia etimología de Apolo, según los griegos, sugiere el significado de «aquel que destruye totalmente». Con esa figura aparece presentado el dios al comienzo de la *Iliada*, donde sus flechas causan enfermedad y muerte en el campo de los aqueos. No una muerte inmediata, directa, sino una muerte a través de la enfermedad. El atributo del dios, el arco, arma asiática, alude a una acción indirecta, mediata, diferida. Con eso entramos en contacto con el aspecto de la crueldad, a que nos hemos referido al hablar de la oscuridad del oráculo: la destrucción, la violencia diferida es típica de Apolo. Y, de hecho, entre los epítetos de Apolo encontramos el de «aquel que hiere desde lejos» y el de «aquel que actúa desde lejos». Por ahora no está clara la conexión entre esas características del dios, acción a distancia, destructividad, terribilidad, crueldad, y la configuración de la sabiduría griega. Pero la palabra de Apolo es una expresión en que se manifiesta un conocimiento; siguiendo

las formas según las cuales las palabras de la adivinación en la Grecia antigua se acoplan en discursos, se desarrollan en discusiones, se elaboran en la abstracción de la razón, será posible entender esos aspectos de la figura de Apolo como símbolos que iluminan todo el fenómeno de la sabiduría.

Otro elemento endeble en la interpretación de Nietzsche es el hecho de que presente como antitéticos el impulso apolíneo y el dionisiaco. Los estudios más recientes sobre la religión griega han revelado el origen asiático y nórdico del culto a Apolo. Con esto aparece una nueva relación entre Apolo y la sabiduría. Un pasaje de Aristóteles nos informa de que Pitágoras —un sabio, precisamente— fue llamado por la escuela de Crotona Apolo Hiperbóreo. Los hiperbóreos eran, para los griegos, un pueblo fabuloso del extremo norte. De eso parece provenir el carácter místico, extático, de Apolo, que se manifiesta en la exaltación de la Pitia, en las palabras delirantes del oráculo délfico. En las llanuras nórdicas y del Asia Central existen testimonios de una larga persistencia del chamanismo, de una técnica particular del éxtasis. Los chamanes llegan a alcanzar una exaltación mística, una condición extática, en que están en condiciones de realizar curaciones milagrosas, de ver el porvenir y de pronunciar profecías.

Ese es el fondo del culto délfico de Apolo. Un pasaje celeste y decisivo de Platón nos aclara eso. Se trata del discurso sobre la «manía», sobre la locura, que Sócrates desarrolla en el *Fedro*. Desde el comienzo mismo contrapone la locura al control de sí, y, con una inversión paradójica para nosotros los modernos, exalta a la primera como superior y divina. Dice el texto: «Los bienes más grandes llegan a nosotros a través de la locura, concedida por un don divino... en efecto, la profetisa de Delfos y las sacerdotisas de Dodona, en cuanto poseídas por la locura, han proporcionado a Grecia muchas y bellas cosas, tanto a

los individuos como a la comunidad». Así, pues, desde el principio revela con toda claridad la relación entre «manía» y Apolo. A continuación distingue cuatro especies de locura, la profética, la misteriosa, la poética y la erótica: las dos últimas son variantes de las dos primeras. La locura profética y la misteriosa están inspiradas por Apolo o por Dionisos (si bien este último no aparece nombrado por Platón). En el *Fedro* la «manía» profética figura en primer plano, hasta el punto de que, para Platón, el testimonio de la naturaleza divina y decisiva de la «manía» es el hecho de que constituya el fundamento del culto delfico. Platón apoya su juicio con una etimología: la «mántica», es decir, el arte de la adivinación, deriva de «manía», es su expresión más auténtica. Por tanto, no sólo hay que ampliar la perspectiva de Nietzsche, sino que, además, hay que modificarla. Apolo no es el dios de la medida, de la armonía, sino de la exaltación, de la locura. Nietzsche considera que la locura corresponde exclusivamente a Dionisos, y además la limita como embriaguez. Con respecto a esto, un testimonio de la talla de Platón nos sugiere, en cambio, que Apolo y Dionisos tienen una afinidad fundamental, precisamente en el terreno de la «manía»; juntos, abarcan completamente la esfera de la locura, y no faltan apoyos para formular la hipótesis —al atribuir la palabra y el conocimiento a Apolo y la inmediatez de la vida a Dionisos— de que la locura poética sea obra del primero, y la erótica del segundo.

Digamos, para concluir, que, si bien una investigación de los orígenes de la sabiduría en la Grecia arcaica nos conduce en dirección del oráculo delfico, de la significación compleja del dios Apolo, la «manía» se nos presenta como todavía más primordial, como fondo del fenómeno de la adivinación. La locura es la matriz de la sabiduría.

La señora del laberinto

Hay algo que precede incluso a la locura: el mito nos remite a un origen más remoto. Aquí el trenzado de los símbolos es inextricable, y hay que abandonar la pretensión de descubrir un descifre unívoco. El único enfoque al oscuro problema es una crítica cronológica del mito, en busca de un fondo primordial, de la raíz más lejana de esa manifestación pululante de una vida procedente de los dioses. Cinco siglos antes de que el culto a Apolo se introdujera en Delos, poco después de la mitad del segundo milenio a. C., en aquel legendario mundo minoico-micénico extendido hacia Creta es donde hay que buscar, como se ha supuesto recientemente cada vez con mayor insistencia, el origen del culto a Dionisos. Pausanias nos habla de un Dionisos Cretense, en cuyo recinto sagrado de Argos el propio dios dio sepultura a Ariadna, cuando ésta murió.

Por tanto, Ariadna es una mujer, pero también, según un testimonio escrito, primordial sin duda alguna,

una diosa, «la señora del Laberinto». Esa doble naturaleza, divina y humana, de Ariadna, esa ambigüedad suya radical, nos arrastra hacia una interpretación simbólica del que quizás sea el mito griego más antiguo, el mito cretense de Minos, Pasifae, el Minotauro, Dédalo, Teseo, Ariadna y Dionisos. Ariadna es la única figura femenina que el mito griego en general presenta unida a Dionisos, de modo explícito y directo, como esposa. El vínculo tiene raíces lejanas, y Hesíodo dice: «Dionisos, el de los cabellos de oro, hizo su esposa a la bella y hermosa Ariadna, hija de Minos, a la que el hijo de Cronos volvió inmortal y eternamente joven», donde alude también a la duplicidad de Ariadna, mujer y diosa. Dionisos está unido a todas las mujeres, pero nunca a una en particular, salvo a Ariadna. En otros lugares se menciona la relación entre Dionisos y una divinidad femenina, pero sólo de modo indirecto y alusivo, para que no se trasluzca una relación sexual. Así, en la tradición eleusina, Dionisos se presenta junto a Kore (que no es sólo la hija de Deméter, sino que muchas veces significa en las fuentes órficas la divinidad femenina virgen en general, por ejemplo, Atenea o Artemisa), pero el vínculo sexual entre los dos procede exclusivamente de su desdoblamiento en el mundo de los Infiernos, donde Dionisos aparece como Hades (así lo afirma Heráclito), y Kore como Perséfone. Hades goza de Perséfone mediante el raptó, la violencia. En cambio, en el mito cretense, Dionisos es el esposo de Ariadna. Pero no se trata, como es sabido, de un matrimonio tranquilo. Efectivamente, Homero dice: «Y vi a la hija de Minos el insidioso, la bella Ariadna, que en un tiempo Teseo condujo desde Creta a la alta roca de Atenas protegida por los dioses, pero no gozó de ella: Artemisa la mató antes, por testimonio de Dionisos, en Dia, rodeada del flujo marino». Este pasaje es decisivo para distinguir, por un lado, una versión más reciente del mito, desarrollada,

por ejemplo, por Catulo, según el cual Ariadna, abandonada por Teseo en Nasos (Dia), es recogida por Dionisos (o, en otra variante, éste la rapta), es decir, que pasa de una vida humana a una divina; y, por otro lado, una versión más antigua —apoyada, además de por Homero y Hesíodo, por el origen cretense del vínculo Dionisos-Ariadna y por la lejanía de la noticia sobre la poderosísima naturaleza divina de esta última—, según la cual Ariadna abandona a Dionisos por amor a Teseo, es decir, que pasa de una vida divina a una humana. Pero, al final, Dionisos prevalece, su acusación guía el castigo de Artemisa: Ariadna muere como mujer y no es gozada por Teseo, vive como diosa.

Igualmente antiguo es otro elemento del mito, el Laberinto, cuyo arquetipo puede ser egipcio, pero cuya importancia simbólica en la leyenda cretense es típicamente griega. Con respecto a esto, a todas las interpretaciones modernas preferimos una alusión de Platón, que en el *Eutidemo* usa la expresión «arrojados dentro de un laberinto» a propósito de una complejidad dialéctica y racional inextricable. El Laberinto es obra de Dédalo, un ateniense, personaje apolíneo en el que confluyen, en la esfera del mito, las capacidades inventivas del artesano que también es artista (a quien la tradición atribuye la fundación de la escultura) y de la sabiduría técnica que es también la primera formulación de un *logos* todavía inmerso en la intuición, en la imagen. Su creación oscila entre el juego artístico de la belleza, extraño a la esfera de lo útil —tal es la referencia de Homero: «Un lugar para la danza semejante al que Dédalo inventó y construyó en la extensa Knosos, para Ariadna, la de cabellos hermosos»—, y el artificio de la mente, de la región naciente, para desenredar una situación vital sombría, pero concretísima. Tal es la vaca de madera que Dédalo construyó para Pasífae, mujer de Minos, para que ésta pudiera satisfacer su loca

atracción por el toro sagrado. O también el ovillo de lana, dado por Dédalo a Ariadna, con el que Teseo pudo salir del Laberinto, después de haber matado al Minotauro. En resumen, algo que manifiesta juego y violencia es la obra más ilustre de Dédalo, el Laberinto. Minos encerró en él al fruto de los amores de Pasifae, el Minotauro. La de que detrás de la figura del Minotauro se esconda Dionisos es una hipótesis que ya se ha formulado: el Minotauro aparece representado como un hombre con la cabeza de toro, y sabido es que Dionisos tuvo una representación taurina, y que en los cortejos dionisiacos el dios aparecía como un hombre con la máscara de un animal, muchas veces de un toro.

Así que el Laberinto se presenta como creación humana, del artista y del inventor, del hombre de conocimiento, del individuo apolíneo, pero al servicio de Dionisos, del animal-dios. Minos es el brazo secular de esa divinidad bestial. La forma geométrica del Laberinto, con su insondable complejidad, inventada por un juego extraño y perverso del intelecto, alude a una perdición, a un peligro mortal que acecha al hombre, cuando se arriesga a enfrentarse al dios-animal. Dionisos hace construir al hombre una trampa en la que éste perecerá, precisamente cuando cree ilusoriamente que está atacando al dios. Más adelante tendremos ocasión de hablar del enigma, que es el equivalente en la esfera apolínea de lo que el Laberinto es en la esfera dionisiaca: el conflicto hombre-dios, que en su aspecto visual aparece representado simbólicamente por el Laberinto, en su transposición interior y abstracta encuentra su símbolo en el enigma. Pero, como arquetipo, como fenómeno primordial, el Laberinto no puede prefigurar otra cosa que el «logos», la razón. ¿Qué otra cosa, sino el «logos», es un producto del hombre, en que el hombre se pierde, se arruina? El dios ha hecho construir el Laberinto para doblegar al hombre, para devolverlo

a la animalidad: pero Teseo utilizará el Laberinto y el dominio sobre el Laberinto que le ofrece la mujer-diosa para vencer al animal-dios. Todo eso puede expresarse en los términos de Schopenhauer: la razón está al servicio de la animalidad, de la voluntad de vivir; pero mediante la razón se llega al conocimiento del dolor y del camino para vencer el dolor, es decir, la negación de la voluntad de vivir.

Varios elementos de la tradición vinculan a Teseo y a Dédalo con el culto a Apolo, los convierten en devotos del dios délfico. No podemos por menos de observar que precisamente en los dos personajes que se contraponen a Dionisos, el dios remoto y callado a que remiten sus ministros, Minos y el Minotauro, se presenta una relación con Apolo, aunque el mito no nombre en ningún momento a este dios. Mientras que anteriormente hemos intentado atenuar la polaridad entre Apolo y Dionisos mediante el elemento, común a los dos, de la «manía», y en la esfera de la palabra y del conocimiento hemos subordinado el primero al segundo, en cambio, en este caso, en el mito cretense, reaparece con toda su acritud la oposición entre los dos dioses, pero en un sentido bastante diferente de como la entendía Nietzsche. En este caso Apolo aparece dominado por Dionisos, en la medida en que la atmósfera de la divinidad en que se sumerge el mito no es la del conocimiento, sino la de la cruda animalidad. Encontramos a un Dionisos sin dulzura, sin amistad hacia el hombre, es decir, carente de una de las características esenciales del Dionisos posterior, del dios que libera y redime. En cambio, el redentor es Teseo, que no tiene nada de dionisiaco, el que concede al hombre una vida heroica, que reivindica al individuo contra la naturaleza, la competición contra el instinto ciego, la excelencia de la victoria contra la divinidad animal, sañuda e indiferenciada. Detrás de él está Apolo, cuyo arco, paradójicamente, es esta vez benévolo para los hom-

bres. Y, en efecto, Teseo, de regreso hacia Atenas, después de haber perdido, o abandonado, a Ariadna en Nasos, llega a Delos, isla consagrada a Apolo, hace sacrificios al dios, y celebra la victoria sobre el Minotauro con una danza apolínea, de figuras tortuosas a imitación del Laberinto, llamada «la grulla» por los delos, que la practicaban todavía en tiempos de Plutarco.

Pero, al haber sido Teseo quien triunfó del Minotauro, ¿no deberíamos decir que a lo que alude el mito cretense es a un predominio de Apolo sobre Dionisos? A esa apariencia contradice la significación profunda del personaje de Ariadna. Ariadna, unida a Dionisos como diosa laberíntica y oscuramente primitiva, reaparece en el mito como mujer, hija de Pasifae y hermana de Fedra, y, por lo tanto, expresión de la violencia elemental del instinto animal. Y también del carácter fragmentario e inconstante de la vida inmediata, ya que Ariadna abandona al dios por el hombre. El símbolo que salva al hombre es el hilo del «logos», de la necesidad racional: precisamente la discontinua Ariadna reniega de la divinidad animal que lleva en sí, al proporcionar al héroe la continuidad, al entregarse ella misma a la continuidad, para hacer triunfar al individuo permanente, para redimir al hombre de la ceguera del dios-animal. El triunfo del hombre es breve, porque los dioses destruyen pronto cualquier presunción de continuidad del hombre, ya sea en el mito más reciente, mediante la paradójica, inversa, rapidísima saciedad de Teseo con respecto a Ariadna, abandonada en Nasos, ya sea en el mito primordial, mediante la intervención inmediata y trágica de Artemisa, que mata a la mujer Ariadna y devuelve a Dionisos —una vez desvanecida la ilusión humana— su esposa inmortal y eternamente joven. El dios-animal sigue siendo el vencedor.

De igual modo que, como veremos, Apolo atrae al hombre a la red lisonjera del enigma, así también

Dionisos lo seduce —en un juego embriagador— hasta los meandros del Laberinto, emblema del «logos». En ambos casos el juego se transforma en un desafío trágico, en un peligro mortal del que sólo pueden salvarse, pero sin jactancia, el sabio y el héroe.

Pasan algunos siglos, desde el fondo tenebroso del mito cretense, y la figura de Dionisos se suaviza, se extiende benévolutamente hacia la esfera humana. La naturaleza del dios sigue siendo cruel, pero, en lugar de manifestarse en una ferocidad inmediata, ávida de sangre y de posesión bestial, encuentra también una expresión que es sólo humana, en la emoción y en la efusión mística, en la música y en la poesía. Esa suavización de Dionisos recibe en el mito el nombre de Orfeo. Pero, detrás de esa manifestación musical de Dionisos hay un fenómeno interior, perturbador, la alucinación liberadora de los misterios, la gran conquista mística del hombre griego arcaico. Dice Píndaro de los misterios de Eleusis: «Bendito aquel que, después de haber visto eso, entra bajo la tierra: conoce el fin de la vida y conoce el principio dado por Zeus». Quien revela «eso» —el objeto inefable que en los misterios encuentra al hombre dentro de sí— es Dionisos, y Orfeo es su cantor. Los documentos órficos más antiguos, papiros y tablillas funerarias de los siglos IV y III a. C., son una traducción poética, accidental, no literaria, del fenómeno místico, y, si bien su presentación interior ha seguido oculta, ajena a cualquier tradición, las palabras delirantes de una poesía simbólica podían devolver su cuadro escenográfico, con los objetos rituales y las acciones que lo acompañaban. Resulta sorprendente la forma dramática que revisten algunos de esos documentos órficos, como si una acción entre personajes, una representación sacra, perteneciese desde el origen al ritual místico, o por lo menos lo acompañara.

En las tablillas funerarias encontramos un diálogo entre el iniciado y el iniciador a los misterios: en la progresión de ese diálogo se proyecta el reflejo de la conquista de la visión suprema. Y quizás ese aspecto teatral, dramático, de los misterios nos ofrezca otra vía para explorar el origen de la tragedia griega. Por lo demás, con esa hipótesis concuerda bastante bien la noticia de un proceso contra Esquilo por haber profanado los misterios de Eleusis: ¿cómo, si no mediante sus tragedias, le habría sido posible semejante divulgación impía?

Gracias a la naturaleza de los símbolos que aparecen en esos documentos órficos, los atributos de Dionisos, las imágenes y los objetos que acompañan al fenómeno de la iniciación, obtenemos una visión más benévola, redentora, de Dionisos. En este caso la alusión es metafísica, comunicada paradójicamente sin ningún instrumento abstracto. Dionisos convoca a los hombres inutilizando su mundo, vaciándolo de cualquier clase de consistencia corpórea, de cualquier clase de pesadez, rigor, continuidad, quitando cualquier clase de realidad a la individuación y a los fines de los individuos. Y en esos fragmentos órficos Dionisos es un muchacho, y sus atributos son juguetes, la pala y el peón. También hay un elemento lúdico en el modo de manifestarse a los hombres de Apolo, en las expresiones del arte y de la sabiduría, pero el juego apolíneo incumbe al intelecto, a la palabra, al signo: en cambio, en Dionisos el juego es inmediatez, espontaneidad animal que se goza y se acaba en la visibilidad; como máximo, consiste en abandonarse al azar, como sugiere el otro atributo órfico de los dados. Por último, el símbolo más arduo, más profundo, citado en un papiro órfico y presentado de nuevo muchos siglos después por las fuentes neoplatónicas: el espejo. Estas últimas, cuando expurgamos sus perspectivas doctrinales, nos ayudan a descifrar el símbolo. Al mirarse al espejo, Dionisos ve reflejado en él el

mundo, en lugar de a sí mismo. Así, pues, este mundo, los hombres y las cosas de este mundo, no tienen una realidad en sí mismos, sólo son una visión del dios. Sólo Dionisos existe, en él todo se anula: para vivir, el hombre debe regresar a él, sumergirse en el pasado divino. Y, en efecto, en las tablillas órficas se dice del iniciado que anhela el éxtasis místico: «Ardo de sed y muero: pero dadme, aprisa, la fría agua que mana del pantano de Mnemosine». Esta última, la memoria, apaga la sed del hombre, le da la vida, lo libera del ardor de la muerte. Con la ayuda de la memoria «serás un dios en vez de un mortal». Memoria, vida, dios son la conquista mística contra el olvido, la muerte, el hombre, que pertenecen a este mundo. Al recuperar el abismo del pasado, el hombre se identifica con Dionisos.

Pero Orfeo es también un devoto de Apolo, y al dios de la lira se remonta todo lo que la poesía órfica tiene de teogonía, cosmogonía, tejido imaginativo de mitos divinos. La tradición más antigua y más difundida sobre la muerte de Orfeo nos cuenta que el cantor, después de su regreso del Hades, apesadumbrado por la pérdida de Eurídice, renegó del culto a Dionisos, el dios al que había venerado hasta entonces, y se volvió hacia Apolo. El dios ofendido lo castigó e hizo que las Ménades lo despedazaran. Así se representa emblemáticamente la polaridad entre Apolo y Dionisos: la dilaceración de Orfeo alude a esa duplicidad interior, al alma del poeta, del sabio, poseída y desgarrada por los dos dioses. E, igual que en el mito cretense, también en este caso Dionisos prevalece sobre Apolo: la benevolencia musical de Dionisos cede ante su crueldad de fondo. El desarrollo del mito recibe una confirmación imperiosa de Dionisos, y en ambos casos el fin es trágico, para la mujer y para el cantor. Y, sin embargo, Dionisos, como dicen Hesíodo y Píndaro, «da mucha alegría», y, según Homero, es «una fuente de regocijo para los mortales».

El dios de la adivinación

Si la investigación sobre los orígenes de la sabiduría conduce a Apolo, y si la manifestación del dios en esa esfera se produce mediante la «manía», en ese caso habrá que considerar la locura intrínseca a la sabiduría griega, desde su primera aparición en el fenómeno de la adivinación. Y, en efecto, precisamente un sabio, Heráclito, es quien anuncia esa conexión: «La Sibila con boca insensata dice, a través del dios, cosas sin risa, ni ornamento, ni unguento». Aquí se acentúa el alejamiento con respecto a la perspectiva de Nietzsche: no sólo son la exaltación, la embriaguez, signos de Apolo, antes incluso que de Dionisos, sino que, además, las características de la expresión apolínea, «sin risa, ni ornamento, ni unguento», parecen completamente antitéticas a las postuladas por Nietzsche. Para éste, la visión apolínea del mundo se basa en el sueño, en una imagen ilusoria, en el velo multicolor del arte que oculta el horrendo abismo de la vida. En el Apolo de Nietzsche hay

un matiz decorativo, es decir, alegría, ornamento, perfume, la antítesis precisamente de lo que Heráclito atribuye a la expresión del dios.

Y, sin embargo, es cierto que Apolo es también el dios del arte. Lo que no advirtió Nietzsche fue la duplicidad de la naturaleza de Apolo, sugerida por las características ya recordadas de violencia diferida, de dios que hiere desde lejos. Así como el mito de Dionisos despedazado por los Titanes es una alusión al alejamiento de la naturaleza, a la heterogeneidad metafísica entre el mundo de la multiplicidad y de la individuación, que es el mundo del dolor y de la insuficiencia, y el mundo de la unidad divina, así también la duplicidad intrínseca a la naturaleza de Apolo atestigua paralelamente, y en una representación más envolvente, una fractura metafísica entre el mundo de los hombres y el de los dioses. La palabra es el conducto: viene de la exaltación y de la locura, se manifiesta en la audibilidad, en una condición sensible. De ahí la palabra va proyectada a este nuestro mundo ilusorio, con lo que aporta a esa esfera heterogénea la acción múltiple de Apolo, por un lado como palabra profética, con la carga de hostilidad de una dura predicción, de un conocimiento del escabroso futuro, y, por otro lado, como manifestación y transfiguración jovial, que se impone a las imágenes terrestres y las entrelaza en la magia del arte. Esa proyección de la palabra de Apolo sobre nuestro mundo la representa el mito griego con dos símbolos, con dos atributos del dios: el arco, que designa su acción hostil, y la lira, que designa su acción benévola.

La sabiduría griega es una exégesis de la acción hostil de Apolo. Y los sabios comentan la fractura metafísica en que se basa el mito griego: nuestro mundo es la apariencia de un mundo oculto, del mundo en que viven los dioses. Heráclito no nombra a Apolo, pero utiliza sus atributos, el arco y la lira,

para interpretar la naturaleza de las cosas. «Del arco el nombre es la vida, la obra la muerte». En griego el nombre «arco» tiene el mismo sonido que el nombre «vida». La vida se interpreta como violencia, como instrumento de destrucción: el arco de Apolo produce la muerte. Y en otro fragmento Heráclito une la acción hostil del dios a su acción benévola: «Armonía en contraste como el del arco y la lira». Resulta difícil eludir la suposición de que Heráclito, al citar esos dos atributos, hubiera querido aludir a Apolo. Tanto más cuanto que el concepto de armonía, evocado por Heráclito, recuerda a la intuición unificadora, casi un jeroglífico común, en que se basa esa manifestación antitética de Apolo, o sea, la configuración material del arco y la lira: en la época en que surgió el mito dichos instrumentos se fabricaban de acuerdo con una línea curva análoga, y con la misma materia, los cuernos de un chivo, unidos con inclinaciones diferentes. Por consiguiente, las obras del arco y de la lira, la muerte y la belleza, proceden de un mismo dios, expresan una idéntica naturaleza divina, simbolizada por un jeroglífico idéntico, y sólo en la perspectiva deformada, ilusoria, de nuestro mundo de la apariencia, se presentan como fragmentaciones contradictorias.

Como confirmación de la perspectiva antes delineada con respecto al origen de la sabiduría a partir de la exaltación apolínea y con respecto a la conexión entre locura adivinatoria y palabra profética, es decir, a un vínculo que presupone y expresa una heterogeneidad metafísica fundamental, ahora vamos a citar un pasaje del *Timeo* de Platón: «Existe una señal suficiente de que el dios ha dado la adivinación a la insensatez humana: efectivamente, nadie que sea dueño de sus pensamientos consigue una adivinación inspirada por el dios y verdadera. Al contrario, es necesario que la fuerza de su inteligencia esté paralizada por el sueño o por la enfermedad, o bien que

la haya desviado por estar poseído por un dios. Pero al hombre cuerdo corresponde recordar las cosas dichas en el sueño o en la vigilia de la naturaleza adivinadora y entusiástica, reflexionar sobre ellas, discernir con el razonamiento todas las visiones entonces contempladas, ver de dónde reciben esas cosas un significado y a quién indican un mal o un bien, futuro o pasado o presente. En cambio, a quien está exaltado y persiste en ese estado no le corresponde juzgar las apariciones y las palabras por él dichas: sólo dichas. Antes bien, ésta es una buena y antigua máxima: sólo a quien es cuerdo le conviene hacer y decir lo que le concierne, y conocerse a sí mismo. De esto se deriva la ley de erigir al género de los profetas en intérpretes de las adivinaciones inspiradas por el dios. Algunos llaman a esos profetas adivinos, con lo que desconocen totalmente que son intérpretes de las palabras pronunciadas mediante enigmas y de esas imágenes, pero no son adivinos en absoluto. Lo más exacto es llamarlos profetas, es decir, intérpretes de lo que se ha adivinado». Así, pues, Platón establece una distinción esencial entre el hombre exaltado, delirante, llamado «adivino», y el «profeta», o sea, el intérprete que juzga, reflexiona, razona, resuelve los enigmas, da un sentido a las visiones del adivino. Este pasaje no sirve sólo de confirmación, sino que, además, enriquece la perspectiva trazada, en la medida en que precisa la acción hostil de Apolo, que va ligada en cierto modo al impulso interpretativo y, por tanto, a la esfera de la abstracción y de la razón. El arco y las flechas del dios se vuelven contra el mundo humano a través del tejido de las palabras y de los pensamientos. La señal del paso de la esfera divina a la humana es la oscuridad de la respuesta, es decir, el punto en que la palabra, al manifestarse como enigmática, revela su procedencia de un mundo desconocido. Esa ambigüedad es una alusión a la fractura metafísica, manifiesta la

heterogeneidad entre la sabiduría divina y su expresión en palabras.

Pero la sabiduría humana debe recorrer con todas sus consecuencias el camino de la palabra, del discurso, del «logos». Sigamos una vez más el rastro que nos ofrece un antiguo sabio griego, esta vez Empédocles. «En sus miembros no está provisto de una cabeza semejante a la del hombre, ni de su dorso parten dos brazos, no tiene pies ni rodillas veloces ni genitales vellosos, sino que sólo un corazón sagrado e inefable se movió entonces, que con veloces pensamientos se lanza a través del mundo entero tirando flechas». Las fuentes nos dicen que con esas palabras Empédocles designa a Apolo, aunque no nombre al dios, como tampoco lo nombra Heráclito. Este fragmento apoya algunas sugerencias interpretativas ofrecidas más arriba. Apolo es interioridad inexpresable y oculta, «corazón sagrado e inefable», es decir, la divinidad en su distanciamiento metafísico, y al mismo tiempo es actividad dominadora y terrible en el mundo humano, como atestigua el final del fragmento. Además, Empédocles identifica de modo explícito las flechas de Apolo con los pensamientos, con lo que confirma el comentario anterior al pasaje del *Timeo* platónico, que indicaba en el impulso de la razón un aspecto fundamental de la acción apolínea.

Volvamos al fenómeno de la adivinación y a su importancia central en el ámbito de la civilización griega. ¿Nos proporciona ese hecho otra ilustración en relación con un juicio de conjunto sobre la vida por parte de la antigua sabiduría griega? Si comparamos esa importancia de la adivinación con la furiosa pasión política de los griegos, que se traduce en una serie ininterrumpida de luchas sangrientas, sentimos una perplejidad inevitable. Normalmente, el impulso a la acción se debilita en quien está convencido de que el porvenir es previsible: en cambio, en Grecia encontramos, paradójicamente, la coexistencia

de una fe total en la adivinación con una ceguera completa, en la esfera política, con respecto a las consecuencias de la acción, o incluso con un furor desenfrenado a la hora de afrontar empresas desesperadas, o contra las predicciones del dios. Y, sin embargo, podemos superar nuestra perplejidad, cuando consideramos que esa enorme importancia del fenómeno de la adivinación no acompaña por fuerza a una visión general del dominio único y absoluto de la necesidad en el mundo. El concepto de destino, enormemente influyente entre los griegos, les quitó muy poco el gusto por la acción, hasta el punto de que un impulso desatinado de autodestructividad hizo que la historia griega fuera brevísima en comparación con las inmensas fuerzas latentes en aquel pueblo.

En realidad, la adivinación del futuro no entraña un dominio exclusivo de la necesidad. El hecho de que alguien vea antes lo que ocurrirá dentro de un minuto o de mil años no tiene nada que ver con la concatenación de hechos o de objetos que producirá dicho futuro. Necesidad indica cierto modo de pensar dicha concatenación, pero previsibilidad no significa necesidad. Un futuro es previsible no porque exista una conexión continua de hechos entre el presente y el porvenir, ni porque de algún modo misterioso alguien esté en condiciones de ver por adelantado dicha conexión de necesidad: es previsible porque es el reflejo, la expresión, la manifestación de una realidad divina, que desde siempre, o mejor independientemente de cualquier época, lleva en sí el germen de ese elemento para nosotros futuro. Por eso, ese acontecimiento futuro puede no ser consecuencia de una concatenación necesaria y ser igualmente previsible; puede ser el resultado del azar y la necesidad mezclados y enlazados, como parecen pensar algunos sabios griegos, por ejemplo Heráclito. Esa mezcla concuerda con la naturaleza de Apolo y con su duplicidad. La esfera de la locura, que le corresponde.

no es la esfera de la necesidad, sino más que nada del arbitrio. Análoga indicación proporciona la ambigüedad de sus manifestaciones: la alternativa de una acción hostil y una acción benévola sugiere el juego más que la necesidad. E incluso su palabra, la respuesta del oráculo, sube desde la oscuridad de la tierra, se manifiesta en la exaltación de la Sibila, en su desvarío inconexo, pero, ¿qué sale de ese magma interior, de esa posesión inefable? No palabras confusas, no alusiones desordenadas, sino preceptos como «nada en exceso» o «conócete a ti mismo». El dios indica al hombre que la esfera divina es ilimitada, insondable, caprichosa, insensata, carente de necesidad, arrogante, pero su manifestación en la esfera humana suena como una norma imperiosa de moderación, de control, de límite, de racionalidad, de necesidad.

