

J. Ezquerro Gómez, *Pólis y caos. Reflexiones sobre el principio de la política*, Zaragoza, PUZ, 2021, 112 pp.

En *Pólis y caos. Reflexiones sobre el principio de la política* Jesús Ezquerro propone una consideración holística y arquitectónica de la política, una política *stricto sensu* como discurso fundante de un nuevo espacio, que no es otro que la ciudad. Una consideración no ideológica sino mística de la política, entendida como principio o *arjé*. El replanteamiento filosófico de la urbe en la que habitamos ya estuvo presente en las distintas protestas de 2011, a las que el autor dedica las primeras líneas del libro, aunque después nos retrotrae hasta la *pólis* clásica. Fue entonces cuando se inauguró la tradición política occidental, y donde ya se dirimían algunas de las problemáticas que dos milenios y medio más tarde sacuden nuestro tiempo.

El hilo conductor de la lectura es el carácter dialéctico (que también apreciamos en los planteamientos filosóficos de Ezquerro) de la *pólis*, un espacio cuya entidad es su radical ausencia y abismo. En el seno de la ciudad se encuentra aquello que puede destruirla, pues facilita la confabulación y las intrigas, pero al mismo tiempo posibilita su existencia como entidad política. Este recorrido fenomenológico de la política atraviesa sus distintos elementos que la constituyen (la multitud, el *entre*, la comunidad, el ágora, la *pólis*, la muralla, la guerra, el juego, el caos y la palabra), y conforma una decena de capítulos temáticos y trufados de referencias que sugieren lecturas e ideas paralelas.

Iniciamos el camino con el análisis etimológico y filosófico del término *pólis*, acudiendo a la constelación de vocablos que comparten la misma raíz indoeuropea¹. Repasamos la tradición del estudio filosófico de la ciudad, que en puridad es un acercamiento a lo político: desde las fuentes clásicas grecolatinas, de la talla de Aristóteles o Cicerón hasta los contemporáneos como Antonio Negri o Michael Hardt, sin olvidar a los clásicos de la política en la modernidad que son Hobbes y Spinoza. De la mano de Hannah Arendt, que señalaba que es la voz *los* y no *él* aquello que caracteriza específicamente a lo político, continuamos el recorrido. Para la politóloga alemana la política no puede ser filosofía porque esta concierne a lo singular, al género humano. El solipsismo de la referencia *ánthropos* hace que quede excluida de lo político. Frente a esa *esencia* o *naturaleza* humana de la filosofía, el discurso de la política se ubica la *condición*, que sí es necesariamente plural, no del *uno* sino de los *muchos*. Lo político es lo que se encuentra *entre* los seres humanos, esto es, el conjunto de acaeceres que configura la comunidad. Es en esta

intersección en la que se imbrican sus miembros donde reside la auténtica política, que en el mundo clásico tenía lugar en el ágora, el núcleo de la *pólis* en el que la multitud se conformaba como comunidad. El ágora suponía un centro común y también un espacio carente de restricciones, perteneciente a todos y a ninguno. Es la condición de posibilidad de la ciudad, y al mismo tiempo es la última frontera imposible de rebasar.

En el cuarto capítulo, titulado “La pavorosa simetría” en homenaje a al poema *The Tyger* de William Blake, continuamos con el análisis de ese espacio principal de la *pólis*. Un centro fundacional que se yergue desde la ausencia, el lugar público que se caracteriza por su vacío, el hiato fundante a partir de la cual se extiende lo demás. El núcleo de la ciudad como la ausencia de ciudad, como el sitio donde acontecen las deliberaciones y los acuerdos pero que en puridad *no hay nada* más que espacio vacío. Ezquerro nos recuerda el pasaje de *La rebelión de las masas* en el que Ortega prescribe las instrucciones para confeccionar un cañón: tomar un agujero y rodearlo de alambre. De esta misma forma, circunvalando un espacio vacío, es como dio comienzo la *pólis* y con ello la vida política.

Si acudimos a las descripciones de los asentamientos de la mitología contemplamos que los cíclopes de la *Odisea* no contaban con ágoras. Cada uno de ellos solo se encargaba de sus propios asuntos y se desentendían de los problemas ajenos. Es esta carencia de política lo que revelaba, más allá de su gargantuesco aspecto, su condición de no-humanos. Las comunidades de seres humanos, en cambio, sí cuentan con ágoras en las que lo político ebulle, el espacio vacío y ácrata por definición. Se permite que hagan uso de la palabra, convirtiendo aquel entorno en el que no hay nada en el auténtico valor de la ciudad, donde *todos* tienen el poder porque *nadie* lo tiene. Esta equidad de fuerzas conforma la pavorosa simetría a la que alude el capítulo. La punción de las fuerzas contrapuestas de los ciudadanos no constituye una estructura de poder vertical, en forma de pirámide, sino horizontal y etimológicamente democrática. No se trata de una relación metamérica, sino diamérica, en la que la suma de los distintos desequilibrios de sus habitantes traza un círculo armónico en el centro de la ciudad.

Además de las menciones a *pólis* históricas Ezquerro analiza la arquitectura utópica con dos ejemplos: *Las aves* de Aristófanes y la mítica Atlántida, presente en el diálogo *Critias* de Platón. En el quinto capítulo, “El círculo o la cuadrícula”, se nos ofrecen

¹ Como llenar, mucho, abundancia y multitud.

distintos modelos de *pólis*, y descubrimos que según las descripciones de La Atlántida esta no contaba con ágora, sino con una acrópolis central inaccesible. Esta consideración arquitectónica es la muestra inequívoca de por qué este modelo utópico es radicalmente antipolítico. No hallamos un ágora caótica pero centrípeta, que funda la ciudad e incardina las relaciones entre sus habitantes, sino un palacio inexpugnable que sojuzga de forma centrífuga y excluyente las interacciones políticas en esta mítica urbe de oro y oricalco. Esta distopía panóptica despoja al modelo de la ciudad griega de aquello propiamente suyo: su contorno interior, su espacio vacío y no delimitado reflejado dentro de unas murallas externas que la definen.

En “La dialéctica de la muralla” recordamos el componente limítrofe que posee este constructo defensivo. La muralla es el límite que define (en el sentido de acotar) qué es la ciudad y que no. Gracias al límite de algo podemos definir qué es ese algo. En el caso de las *pólis* la muralla señalaba el afuera frente al adentro. Tan solo lo que queda acotado puede ser *pólis* frente aquello que no lo es. La muralla es la que contiene esas multitudes internas, es decir, lo que da sentido a la *pólis*; funciona como *contorno* de la ciudad (vista desde fuera lo que la *separa* del exterior) y también como *dintorno* (desde dentro, lo que la *aisla*). La muralla es un continuo recordatorio además de la cotidianidad de la guerra en el mundo griego. Que la guerra es el padre de todas las cosas era una constante en el mundo helénico, en la que era frecuente que la disputa con las demás ciudades se materializa en el fragor de la batalla. La política y la guerra van de la mano: la relación polémica con el conciudadano se manifiesta en la política, pero esa misma pugna con el habitante de otra *pólis* se torna hostil y se encarna en la guerra. Por eso, en un mundo en el que la contienda era habitual, la figura del hoplita cobraba una gran importancia. Encontramos su análisis en el séptimo capítulo, “La guerra y la ciudad”, en el que Ezquerria estudia a este ciudadano-soldado, que defendía en el campo de batalla lo único que era suyo: la tierra. Frente a combate personal e íntimo de la época arcaica, en el que la lid se resolvía con el abrazo de bronce entre los caudillos locales, en la época clásica la guerra se había democratizado, en el senti-

do de que era llevada a cabo por el *démos*, y suponía un elemento más de la vida del ciudadano. La lucha hoplítica no como duelo agónico sino como quehacer técnico que fundamenta la comunidad.

Pero la política también puede ser entendida como juego. Parafraseando a Octavio Paz, el juego no es otra cosa que el lugar donde se dirime el destino de los hombres, y la *pólis* es su escenario. Este carácter aleatorio del juego nos recuerda su componente creativo, propio del animal político que habita la *pólis* y que se relaciona con sus semejantes de forma lúdica. Ese niño que juega a la *pesséia* se incardina con el caos, uno de los elementos más especiales en la fundación de la ciudad griega. Este juego considerado como caos, como recombinación infinita de múltiples posibilidades, dispone a su vez de un componente político que vamos a encontrar en los capítulos finales del libro. Acudimos de nuevo al origen etimológico del concepto, que en este caso proviene de entreabrirse. En ese sentido *caos* no es otra cosa que apertura que acontece, el *entre* entre algo. La política es en última instancia la ciencia que a partir del *caos* crea *cosmos*. De un *caos* primigenio surge la necesidad de la *pólis* como orden y belleza.

El espacio civil que hallamos en la ciudad no es natural; lo natural es el caos, la entropía, el desorden. La política es la encargada de limitar el espacio infinito de una naturaleza ajena y desprovista de *télos* dentro de los límites de la muralla que contiene a la ciudad, donde brota una organización política nueva. Por eso la *pólis* es lo que limita lo ilimitado y crea, en el sentido griego del término, un *cosmos* civil y político. El ágora no se entiende como corazón de la *pólis* sino más bien como ausencia de un corazón, el vacío por el que confluyen sus relaciones; el espacio diáfano y a la vez fundante de la ciudad pero que *no es* la propia ciudad. Es el abismo, la herida en el centro de la ciudad, y también aquello que contiene a sus multitudes. El intento de dominar ese caos ilimitado está condenado al fracaso, y es ahí donde radica la tragedia: no existe un orden preestablecido en el mundo humano conformado por las *pólis*. Esa misma ausencia es la que posibilita la tarea de la política.

Álvaro Ledesma de la Fuente