

## Το θέατρο σκιών στην αλληγορία του σπηλαίου

**Βασιλική Μελισσουργού**

Φιλολόγος, 3<sup>ο</sup> Γ.Ε.Λ. Βόλου

M.Sc. Διοίκηση Πολιτιστικών Μονάδων Ε.Α.Π.

beemel91@gmail.com

### Περίληψη

Η επιθυμία και η φιλοδοξία του Πλάτωνα ήταν η δημιουργία μιας ιδεώδους πολιτείας. Η ιδανική του πολιτεία, η Καλλίπολις, θα είχε σαν βάση και γνώμονα διακυβέρνησης την ύψιστη αρχή της δικαιοσύνης, της αλήθειας και της παιδείας. Στην προσπάθειά του να αναδείξει και να εστιάσει στην ύπαρξη δύο κόσμων, εκείνου που γίνεται κατανοητός μέσω των αισθήσεων και εκείνου που αντιλαμβανόμαστε μόνο με την δύναμη της νόησης, προβαίνει σε μια πλατιά αλληγορία. Η αλληγορία αυτή στηρίζεται σε μια εικόνα. Η εικόνα αυτή σχετίζεται με το θέατρο σκιών που ήταν ήδη γνωστό στην εποχή του Πλάτωνα. Μεταφέροντας το βίωμα της παιδικής του ηλικίας, επιχειρεί με τρόπο ελκυστικό και εύκολα αντιληπτό να παρουσιάσει την πολιτική του θεωρία, τον κόσμο των Ιδεών. Όπως στο θέατρο σκιών έχουμε τις φιγούρες των ανθρώπων που δρουν πίσω από το παραπέτασμα σε έναν κόσμο που κυριαρχεί το ημίφως, καθώς και τις κινήσεις των ομοιωμάτων των ανθρώπων, των νευρόσπαστων που κατευθύνονται σύμφωνα με τα σχέδια και τις βλέψεις των θαυματοποιών, έτσι και στην αλληγορία του σπηλαίου με το λιγοστό φως έχουμε τους αλυσοδεμένους δεσμώτες που καθοδηγούνται από τα δεσμά των αισθήσεων, της απαιδευσίας και της πλάνης. Πρόκειται για τον δυϊσμό του Πλάτωνα. Οι δύο κόσμοι που ενσαρκώνουν την πολιτική του κοσμοθεωρία, κινούνται αντιθετικά. Ο αισθητός κόσμος με τις σκιές των πραγμάτων, την εικασία και την πίστη των δεσμοτών ότι πρόκειται δήθεν για τα αληθινά όντα και ο νοητός κόσμος με τις πραγματικές διαστάσεις των αντικειμένων που φωτίζονται από το φως του Ήλιου, της αλήθειας και της γνώσης. Τα ηθικά διδάγματα που απορρέουν με ευχάριστο και ψυχαγωγικό τρόπο από τις ιστορίες του θεάτρου σκιών, ο Πλάτων προσπαθεί να τα μεταγγίσει στις ψυχές των αναγνώστων με την εικόνα του εκτός σπηλαίου κόσμου που καταναύζεται από την Ιδέα του Αγαθού. Έτσι, η τέχνη του θεάτρου σκιών στέκεται αρωγός στην πρόσληψη μηνυμάτων, ενώ, παράλληλα, με ζωντανό, παραστατικό και εύληπτο τρόπο ερμηνεύονται δυσνόητες φιλοσοφικές πραγματείες, όπως η θεωρία των Ιδεών του Πλάτωνα.

**Λέξεις-κλειδιά:** Θέατρο Σκιών, Αλληγορία του Σπηλαίου, Κόσμος των Ιδεών.

### 1. Εισαγωγή

Ο Πλάτων, φιλόσοφος της αρχαιότητας, γεννημένος και πεπαιδευμένος τη χρυσή εποχή (428 - 347 π.Χ.), επηρέασε με τη διαλεκτική του σκέψη την ανθρώπινη διάνοηση και την εξελικτική πορεία όλης της ανθρωπότητας. Μαθητής του Σωκράτη, ακολούθησε με αφοσίωση τον δάσκαλό του και τις πεποιθήσεις του για την αλήθεια, την ηθική και το μεγαλείο της ψυχής. Στους αντίποδες του σοφιστή Πρωταγόρα, που έθετε ως κέντρο της κοσμοθεωρίας του τον άνθρωπο και τα συμφέροντά του, ο Πλάτων, απορρίπτοντας τον σχετικισμό, προέταξε πάντων το ύψιστο Αγαθό. Ιδρυτής του πρώτου πανεπιστημίου του δυτικού κόσμου, της Ακαδημίας το 387 π.Χ., επηρέασε τόσο με τα διδάγματά του τη φιλοσοφική έρευνα, ώστε ο Α. Ν. Whitehead να διατείνεται ότι «Ο ασφαλέστερος γενικός χαρακτηρισμός της ευρωπαϊκής φιλοσοφικής παράδοσης είναι ότι αποτελείται από μια σειρά υποσημειώσεων στον Πλάτωνα». Στο έργο του «Πολιτεία», το σημαντικότερο και αξιόπεραστο ανά τους αιώνες σύγγραμμα των πολιτικών επιστημών, ο Πλάτων εκθέτει με λογοτεχνική χάρη και παραστατικότητα τις φιλοσοφικές του θεωρίες ως ιδέες του Σωκράτη. Μέσα από τη διαλογική



μορφή, διαφαίνεται η πολιτική του σοφία: «Πόλεις και άνθρωποι θα απαλλαγούν από τα κακά και θα διάγουν ευδαίμονα βίο, όταν οι βασιλείς φιλοσοφήσουν ή οι φιλόσοφοι αναλάβουν τα ηνία της πόλης(Πλάτων 7<sup>η</sup> Επιστολή, 325e – 326b). Το ιδανικό της φιλοσοφίας, μιας ζωής που υπόκειται σε έλεγχο για την διερεύνηση του καλού και του κακού, προτροπή του Σωκράτη προς τους ανθρώπους, αποτελεί την ομολογία πίστης της Ακαδημίας του Πλάτωνα. Εξάλλου, ο φιλόσοφος είναι πραγματικά ευδαίμων, αφού η απόλυτη γαλήνη και η τέλεια αρμονία επικρατούν στην ψυχή του. Ο φιλόσοφος διακατέχεται από δικαιοσύνη και είναι εμποτισμένος με ηθικές αρχές. Η γνώση έχει αξία, όταν εμφορείται με ηθικές αρετές (Annas, 2006: 301-304).

### **1.1. Η δύναμη και οι διαστάσεις του παιχνιδιού και της τέχνης**

Το παιχνίδι αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία, καθώς εμπλέκονται πολλά στοιχεία της ανθρώπινης ύπαρξης, σκέψης και δράσης. Το παιχνίδι στοχεύει στις αισθήσεις, την όραση και την ακοή, κινητοποιεί την προσοχή μέσω της κίνησης και της εναλλαγής των σκηνών, εξάπτει την φαντασία, κάνοντας τους ανάλογους συσχετισμούς και τις αφαιρέσεις με τις πραγματικές διαστάσεις του υπάρχοντος κόσμου. Εξιστορεί ένα αφήγημα, ενεργοποιώντας τον λόγο και τη δυνατότητα έκφρασης των συμμετεχόντων, εμπεριέχει την πρόκληση, γιατί λανθάνει η συγκίνηση του ανταγωνισμού με τους άλλους ή ακόμα και με τον ίδιο μας τον εαυτό. Ενδυναμώνει την αλληλεπίδραση, τη φιλία και την συντροφικότητα, παρέχει κοινωνικά ερεθίσματα, δημιουργεί συνθήκες και κλίμα κατάλληλο για εξερεύνηση, ανακάλυψη και μάθηση (Danelli, 2015: 73).

Ακόμη, το παιχνίδι περιλαμβάνει πολλά στάδια. Μια εύκολη και διασκεδαστική προσέγγιση, μια προσεκτικότερη θεώρηση των πραγμάτων -και γι' αυτό πιο δύσκολη και απαιτητική- απαιτεί εγρήγορση των διανοητικών λειτουργιών και της κριτικής σκέψης, ενώ σε όλη τη διαδικασία του παιχνιδιού ενυπάρχει ο κοινωνικός παράγοντας(είτε άμεσα με την μορφή του κοινωνικού περιβάλλοντος, είτε έμμεσα με κοινωνικούς στοχασμούς, αξίες και αρχές (Lazzaro, 2004). Με το παιχνίδι οι μαθητές προσεγγίζουν εύκολα δύσκολες έννοιες, ενώ με διασκεδαστικό τρόπο επιτελείται η μάθηση σε περιπτώσεις που η δυσκολία κατανόησης οδηγεί στην άρνηση και την απόρριψη κατάκτησης της γνώσης. Το παιχνίδι προσελκύει περισσότερα άτομα και επιτυγχάνει αποτελεσματικές προσομοιώσεις με αλληλεπίδραση και αλληλοτροφοδότηση μεταξύ των μελών μιας ομάδας. Αρκεί να ορίζονται ευκρινώς οι στόχοι και ο επιδιωκόμενος σκοπός του παιχνιδιού, χωρίς να γίνεται εστίαση σε επιμέρους έννοιες ή να παραβλέπεται ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας για χάρη της εύκολης διασκέδασης (Koster, 2004).

Μέσα από το παιχνίδι και την τέχνη αναγνωρίζονται και ενστερνίζονται αξίες, συμπεριφορές και στάσεις, αλληλοεπιδρούν χαρακτήρες και συναισθήματα. Οι μαθητές καλούνται μέσω της ενσυναίσθησης να κατανοήσουν διλήμματα και αντιδράσεις ή να αντιληφθούν την πλάνη, την ψευδαίσθηση που κάποιοι χαρακτήρες βιώνουν. Αντιλαμβάνονται, έτσι, καλύτερα το σωστό και το λανθασμένο, το αληθές και το ψεύτικο, το βέβαιο και το επισφαλές (Lieberman, 2006: 381).

Είναι πολύ σημαντικό να υπάρχει μια ισορροπία ανάμεσα στο γνωστικό επίπεδο των συμμετεχόντων και στην ικανότητα ανάπτυξης ενσυναίσθησης. Επιβάλλεται για τις απαραίτητες διαδικασίες – συσχετίσεις και προεκτάσεις – τα άτομα να διαθέτουν εκείνες τις γνώσεις που θα τα βοηθήσουν ενεργά να προχωρήσουν στην ενσυναίσθηση (Wen-Hao, Huang, & Tettegah, 2014: 26).



Ο πειραματισμός μέσω του παιχνιδιού και της δράσης παρακινεί όλους τους μαθητές, ενισχύει την αυτοπεποίθηση και οδηγεί σε εντυπωσιακά αποτελέσματα με την συμμετοχή, ακόμα και των πιο αδιάφορων μαθητών (Bell, 2018, 150-151).

Η παιχνιδιοποίηση απαιτεί ένα ομοιογενές επίπεδο μαθητών, για την ίδια δυνατότητα αντίληψης, αυστηρή πειθαρχία και τήρηση κανόνων, ενώ παρέχει κίνητρα και ανταμοιβές στα μέλη της ομάδας. Πρόκειται για εφαρμογές της παιχνιδιοποίησης, που προσφέρουν μέγιστα οφέλη και παραδειγματίζουν προς υιοθέτηση τέτοιου είδους διδασκαλίας (Bell, 2018: 181-182).

### 1.2. Το Θέατρο σκιών

Πολλές αναφορές για τα «νευρόσπαστα», ομοιώματα ανθρώπινων μορφών, εν είδει κούκλας, εμφανίζονται ήδη κατά τον 5<sup>ο</sup> π.Χ. αιώνα. Συγγραφείς και φιλόσοφοι της κλασικής αρχαιότητας, Πλάτων (Νόμοι) και Αριστοτέλης (Πολιτικά), της ρωμαϊκής εποχής, Οράτιος, Μάρκος Αυρήλιος, θέτοντας σε αμφισβήτηση την ελεύθερη βούληση των ανθρώπων, θεολόγοι, Ευσέβιος, Κλήμης ο Αλεξανδρεύς, φιλόσοφοι του πρώτου μετά Χριστόν αιώνα, Επίκτητος, Φίλων ο Αλεξανδρεύς, επιστήμονες, Ήρων ο Αλεξανδρεύς και άλλες διαπρεπείς προσωπικότητες μνημονεύουν στο έργο τους τα νευρόσπαστα, κάνοντας έναν παραλληλισμό με τη νεότερη κινούμενη με σχοινιά μαριονέτα. Η πρώτη αναφορά γίνεται για τον πλούσιο Καλλία, ο οποίος αρεσκόταν στη διοργάνωση πολυτελών δείπνων με άφθονο κρασί, φαγητό και διασκέδαση. Σε ένα ξεχωριστό δείπνο, παρουσίασε μια παράσταση νευροσπαστών, τα οποία λόγω της κατευθυνόμενης κίνησης τους μέσω των χορδών- σπάγκων ταυτίστηκαν με την εξάρτηση των ανθρώπινων όντων από την θεία Μοίρα και τους Θεούς.

Ο Ξενοφών σε ένα έργο του το 421 π. Χ. παρουσιάζει με αναλυτικό τρόπο ένα συμπόσιο, όπου συμμετέχει ένας διάσημος νευροσπάστης από τις Συρακούσες προς τέρψιν των καλεσμένων. Ο Αθήναιος (2<sup>ο</sup> αιώνας - αρχές 3<sup>ου</sup> αιώνα) κάνει λόγο για έναν γνωστό παίκτη κινούμενης κούκλας που παρουσίασε τα έργα του (φλύακες, ιλαροτραγωδίες 4<sup>ου</sup> π.Χ.) στο θέατρο του Διονύσου, αποκαλώντας τον βλάσφημο και ιερόσυλο που τόλμησε να συγκριθεί με τους μεγάλους τραγικούς που δίδαξαν εκεί τις τραγωδίες τους. Με τις κατακτήσεις των Ρωμαίων και την Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, η τέχνη των νευροσπαστών μεταφέρεται στη Ρώμη και σε ολόκληρη την Ευρώπη. Μέσα από τη διαδρομή της στον τόπο και τον χρόνο, η τέχνη αλλού θεωρήθηκε ως εκλεπτυσμένη και εξευγενισμένη, προορισμένη για λίγους και εκλεκτούς θεατές -Γαλλία, τέλος του 17<sup>ου</sup> αιώνα παραστάσεις στην βασιλική αυλή- και αλλού καταδιώχθηκε ως επικίνδυνη και επιβλαβής για τα χριστιανικά «πιστεύω» και την ηθική των ανθρώπων-Ρώμη, 13<sup>ος</sup> αιώνας απαγόρευση του Πάπα, Γαλλία, 18<sup>ος</sup> αιώνας.



Εικόνα 1. Πηγή από το Διαδίκτυο: <https://www.briefingnews.gr/neyrospasta>



Τα νευρόσπαστα κατασκευασμένα από ψημένο πηλό, πέτρα ή ξύλο χάρις στα νήματα που κινούν τις αρθρώσεις τους μοιάζουν με ανθρώπινες παρουσίες που μεταφέρουν τα δικά τους μηνύματα και τη δική τους φιλοσοφία. Ζωντανεύουν μπροστά στα μάτια των θεατών, άμεσα συνδεδεμένα με την εποχή και τους συμβολισμούς της.

## 2. Η Θεωρία των Ιδεών

Η Πολιτεία υπήρξε αντικείμενο μελέτης και προβληματισμού αν τελικά, στοχεύει στην ανάπτυξη της θεωρίας της ηθικής ή της πολιτικής. Για τον αρχαίο Έλληνα και οι δυο έννοιες αποτελούν όψεις ενός νομίσματος. Την ίδια άποψη επικροτούν ο Σωκράτης και ο Πλάτων. Οι νόμοι του Δικαίου έχουν την ίδια ισχύ και για τις κοινωνίες, τις πόλεις και για τους πολίτες ως ιδιώτες. Πρωτίστως, βέβαια, αφορούν την ατομική ηθική. Η πολιτική εξαρτάται από την ηθική, δεν ισχύει, όμως, το αντίστροφο (Taylor, 1990: 311-312).

Υπάρχουν δύο κόσμοι, κατά τον Πλάτωνα, ο νοητός κόσμος, που προσεγγίζεται χάρη στην δύναμη του νου και ο αισθητός κόσμος, που γίνεται αντιληπτός χάρη στη λειτουργία των αισθήσεων (της όρασης, της ακοής, της αφής κ.τ.λ.). Στον νοητό κόσμο επικρατεί σταθερότητα, αλήθεια, αντικειμενικότητα, ενώ στον αισθητό παρατηρείται μεταβολή, πλάνη, υποκειμενικότητα. Υπάρχουν οι άφθαρτες, αναλλοίωτες, αιώνιες Ιδέες και υπάρχουν τα αντίγραφα τους, οι απεικονίσεις τους, τα ψευδή είδωλά τους. Έτσι μιλούμε για τις Ιδέες που αντιστοιχούν σε ηθικές αξίες, της αλήθειας, της δικαιοσύνης, της αρετής, της ανδρείας και της σωφροσύνης. Υπάρχουν, ακόμη, οι μαθηματικές έννοιες, της ισότητας, της πολλαπλότητας, της γραμμής και του σχήματος. Τέλος, Ιδέες είναι όλα τα φυσικά είδη, όπως ο άνθρωπος, το φυτό, το νερό, η φωτιά κ.α. Άρα, για κάθε ομάδα πραγμάτων υπάρχει ένα πρωτότυπο με βάση το οποίο δημιουργούνται τα αντίγραφα που συμμετέχουν στην έννοια του αυθεντικού όντος (Πλάτωνος Πολιτεία, 596a). Πολλά ωραία άτομα, σώματα, βιβλία συμμετέχουν στην έννοια του ωραίου, ανήκουν στην Ιδέα του ωραίου. Ο Σωκράτης, κατά την πλατωνική θεωρία, είναι δίκαιος, γιατί μετέχει στην Ιδέα της δικαιοσύνης, οι πράξεις του χαρακτηρίζονται δίκαιες, γιατί κοινωνούν και μιμούνται την πρωταρχική και πρότυπη Ιδέα της δικαιοσύνης.

Η αναφορά στην Ιδέα της δικαιοσύνης μάς υπενθυμίζει την κυρίαρχη θέση που αυτή καταλαμβάνει στην ιδεώδη Πολιτεία. Την Πολιτεία κοσμούν η σοφία, η ανδρεία, η σωφροσύνη και η δικαιοσύνη που ορίζει τις υποχρεώσεις και το έργο του κάθε τμήματος που συναπαρτίζει το όλον της Πολιτείας. Αν κάνουμε την αναγωγή από την Πολιτεία και το σύνολο των πολιτών σε ατομικό επίπεδο, τότε θα παρατηρήσουμε την ισορροπία της ατομικής ψυχής χάρη στον αυτοέλεγχο, την πειθαρχία και την αρμονική συμβίωση των τριών μερών, -του επιθυμητικού, του θυμοειδούς και του ηγεμονικού λογιστικού-, η οποία διασφαλίζεται με την επίβλεψη της Δικαιοσύνης. Σαφής είναι ο υπαινιγμός και για τις τρεις τάξεις της Πολιτείας, για τις σχέσεις αλληλεξάρτησης και αλληλεπίδρασης και για τον κυρίαρχο ρόλο των βασιλέων – φιλοσόφων (Φιλοσοφικός Λόγος, 2016: 90-92). Μάλιστα, όπως υποστηρίζει η J. Romilly, ο Πλάτων δηλώνει απόλυτα πως μόνο εντός της Πολιτείας η ανθρώπινη ζωή καταξιώνεται και θεωρείται πλήρης, ενώ οι φιλόσοφοι-βασιλείς διοικούν αποβλέποντας στο Ύψιστο Αγαθό, «την ουσία και κάτι ακόμα πιο πέρα» (Romilly, 1999: 270-272).

Ο Πλάτων, υιοθετώντας τους προβληματισμούς του δασκάλου του Σωκράτη, προσπαθεί να καταδείξει την αδυναμία των ισχυρισμών των Σοφιστών ότι, τάχα, αλήθεια δεν υπάρχει, ούτε δίκαιον ή άδικον, ούτε αντικειμενικό, σταθερό και αιώνιο, αλλά τα πάντα αξιολογούνται με βάση τον άνθρωπο και τα συμφέροντά του. Πέρα από κάθε μεταβολή και



πάνω από τους ισχυρούς και τις βλέψεις, τις εκάστοτε κοινωνικές και ιστορικές συνθήκες ή την δυνατότητα αντίληψης του ανθρώπου, υπάρχει ο κόσμος των Ιδεών. Στη σχετικότητα των Σοφιστών, ο Σωκράτης, ο Πλάτων και ο μαθητής του Αριστοτέλης αντιτάσσουν το απόλυτο των Ιδεών, ως απόλυτες ηθικές αξίες. Η κατάκτηση των Ιδεών που πηγάζουν μέσα από το Αγαθό είναι μια επίπονη και διαρκής διαδικασία που δεν αφορά μόνο το γνωστικό πεδίο, αλλά και την ηθική πρόοδο του ανθρώπου, απαραίτητη προϋπόθεση για την απόκτηση της ευδαιμονίας. Αληθεύει, έτσι, ο σωκρατικός στοχασμός ότι η αρετή είναι γνώση, αλλά και η γνώση είναι αρετή!

Το Αγαθό αποτελεί το τέλος μιας σειράς ανθρώπινων πράξεων, «το ακρότατον πάντων των πρακτών αγαθών» η τελική επιδίωξη του βίου του ανθρώπου που του εξασφαλίζει την ευδαιμονία. Δεν εξαρτάται από κάτι άλλο, αλλά το ίδιο είναι ο επιδιωκόμενος στόχος. Κατά τον Αριστοτέλη το «κατεξοχήν αγαθόν είναι η ευδαιμονία: ζωή σπουδαία». Τοῦτ' ἄρα ἐστὶ τὸ τέλος ἀγαθόν, ὅπερ ἦν ἡ εὐδαιμονία (Ἠθικά Εὐδήμια, 1219a: 27-28) [Αρχαία Ελληνικά Γ' Λυκείου, Φάκελος Υλικού, 2019: 23]. Κατά τον Πλάτωνα το αγαθό είναι: α) το εἶναι και ὅ,τι διατηρεῖ το εἶναι. β) ἡ τάξη, ὁ κόσμος και ἡ ἐνότητα που διαπερνά και συνεχίζει την πολλαπλότητα. γ) ὅ,τι παρέχει την ἀλήθεια και την ἐπιστήμη (Πολ. 509a). Η έκφραση αὐτὸ τὸ ἀγαθὸν φαίνεται να δηλώνει την ὑψιστη ἀρχή και την πηγή του ὄντος και της γνώσης. Από την αρχαιότητα το Πλάτωνος ἀγαθὸν ήταν μια παροιμιώδης φράση «για κάτι το ασαφές και το σκοτεινό» (Φιλοσοφικός Λόγος, 2016: 108-109).

Το Αγαθό, η «ανυπόθετη πρώτη αρχή του παντός» (Πολιτεία, 511b-c) προέλευση και βάση οργάνωσης των άλλων Ιδεών, που έρχεται από το «επέκεινα τις ουσίας» (Πολιτεία, 508b), έδωσε αφορμή σε κάποιους να κατηγορήσουν τον Πλάτωνα για μια άγραφη φιλοσοφική θεωρία μαθηματικής σύλληψης, κατάλληλη μόνο για τους μαθητές του στην Ακαδημία και εντελώς ουτοπική και ανεφάρμοστη για τις απλούς ανθρώπους και τα πολιτικά μορφώματα.

Οι Ιδέες του Πλάτωνα είναι ήδη γνωστές στον άνθρωπο, τις γνώρισε κατά την «περιαγωγή» του στον ουράνιο κόσμο, πριν η ψυχή του φυλακισθεί στα γήινα δεσμά της ύλης, στο φθαρτό σώμα. Γι' αυτό η γνώση και η θέαση του Αγαθού, της ὑψιστης Ιδέας είναι εσωτερική υπόθεση, ατομική κατάκτηση. Η γνώση είναι δύναμη που ενυπάρχει στον καθένα μας. Αρωγός σε αυτήν την προσπάθεια της προσέγγισης της Αλήθειας στέκεται η παιδεία που μετατρέπει την εσωτερική δύναμη σε ενέργεια. Χάρη σε αυτή ο άνθρωπος θα «ξαναθυμηθεί», θα επαναφέρει στη μνήμη του την αληθινή γνώση, «ανάμνησιν», αποδεσμευμένη από την πλάνη και τις ψευδείς εντυπώσεις των αισθήσεων (Αμπελάς, 2019: 22-27).



Εικόνα 2. Η σχολή των Αθηνών του Ραφαήλ



### 2.1. Ο αισθητός και ο νοητός κόσμος

Ο Πλάτων για να κάνει διακριτή τη διαφορά ανάμεσα στους δυο κόσμους επιλέγει έναν μύθο που βασίζεται σε μια πλατιά παρομοίωση που εκτείνεται στο μεγαλύτερο μέρος της Πολιτείας, σε μια αλληγορία. Ο μύθος με συμβολικό και ποιητικό χαρακτήρα, μαζί με τη διάλεξη και τον σχολιασμό ποιητικών κειμένων, αποτελούσε προσφιλή τρόπο παρουσίασης των απόψεων των σοφιστών. Η προτίμηση της παρουσίασης του μύθου γίνεται συνειδητά από τον ομιλητή, προκειμένου το κοινό, που αποτελείται από απλούς ανθρώπους και όχι φιλοσόφους, να αντιληφθεί τα νοήματα που απορρέουν από τα ηθικά διδάγματα. Με γλώσσα απλή, προσιτή αλλά και με την παραστατικότητα των εικόνων ο ομιλητής εντυπωσιάζει τους ακροατές με μια «μεταφορική λογική», απόρροια της μυθοπλασίας (Αμπελάς, 2019: 7-8). Εξάλλου, οι απαρχές της φιλοσοφικής αναζήτησης εντοπίζονται στον μύθο - ο φιλόμυθος είναι και φιλόσοφος-, τότε που οι άνθρωποι δέσμοι των θρησκευτικών αντιλήψεων και των δοξασιών αδυνατούσαν να ερμηνεύσουν τον κόσμο με βάση τις λογικές διεργασίες του νου. Τα πρώτα σπέρματα της Φιλοσοφίας ανιχνεύονται στο έργο των Ιώνων φιλοσόφων, των φυσικών φιλοσόφων που αναζητούσαν στην ύλη την αρχή της δημιουργίας του σύμπαντος (Αριστοτέλης, Μετά τα Φυσικά, Α2, 98112b-28).

Η χρήση του μύθου στον Πλάτωνα, όμως, γίνεται επικουρικά με τη χρήση μιας αυστηρής φιλοσοφικής απόδειξης και μιας διαλεκτικής προσέγγισης, ποτέ δε χρησιμοποιείται ο μύθος ως αυτόνομος τρόπος κατάλληλος για την εξαγωγή συμπερασμάτων και τη διακρίβωση της αλήθειας. Ο Πλάτων, όταν έχει διασχίσει την οδό της διαλεκτικής ή όταν τα εμπόδια είναι αξεπέραστα και η δικαιοδοσία του Λόγου φτάνει σε αδιέξοδο, τότε ακολουθεί μια παρακαμπτήριο οδό, εκείνης του μύθου. Ο μύθος αποτελεί μια πρωτόγονη μορφή ιστορίας που μέσω της προφορικής παράδοσης ταξιδεύει στον χρόνο και καταγράφεται μέσω της συλλογικής συνείδησης. Είναι έκφραση της παράδοσης, συλλογικός λόγος, αλλά και θείος (Νόμοι, 872e & 645b), ενώ ο καλός μύθος είναι δημιουργήμα ενός άξιου ποιητή – επινοητή. Ο μύθος γίνεται γέφυρα προσπελάσιμη μιας Ιδέας του φιλοσόφου, όταν η έννοια είναι απροσπέλαστη με τον νου ή τις αισθήσεις. Η μυθική φαντασία και η διαλεκτική συνοδοιπορούν με τελικό προορισμό την ανώτερη τάξη πραγμάτων. Ο μύθος ισοδυναμεί με την αντανάκλαση και την αναπαράσταση μιας Ιδέας, υπηρετεί και διασαφηνίζει μια θεωρία (Νικολούδης, 2008).

Ο Πλάτων, όπως διατείνεται η J. Coleman και ο Αθανασάτος, υποστηρίζει ότι πέρα από τον αισθητό κόσμο για τον οποίον έχουμε σχηματισμένες απόψεις και κρίσεις, υπάρχει και ένας άλλος που αποτελεί απαραίτητο συμπλήρωμα του πρώτου και δίνει την συνολική πραγματικότητα. Ο αισθητός κόσμος χαρακτηρίζεται από αλλαγή και αντιστοιχεί στο γίνεσθαι, ο νοητός, όμως, προσδιορίζεται από σταθερότητα και ταυτίζεται με το «είναι» (Αθανασάτος, 2018: 589).

Για να καταστήσει εναργέστερη τη διαφορά των δύο κόσμων, αφορμάται από το θέατρο σκιών. Στην αλληγορία του Σπηλαίου (Πολιτεία, 514a-515a) ο Πλάτων δανείζεται την τεχνική των «θαυματοποιών» που κινούν επιδέξια τις χορδές των άκρων των ομοιωμάτων. Σημαντικό ρόλο και απαραίτητο εργαλείο στις παραστάσεις του θεάτρου σκιών επιτελεί ένα χώρισμα, ένα χαμηλό τοίχιο που με τη δύναμη μιας μικρής ποσότητας φωτός παρουσιάζει μια εικόνα. Η εικόνα αυτή διαστρεβλώνει την πραγματικότητα, αφού στηρίζεται στην παρουσίαση σκιών, ειδώλων και όχι αληθινών όντων.



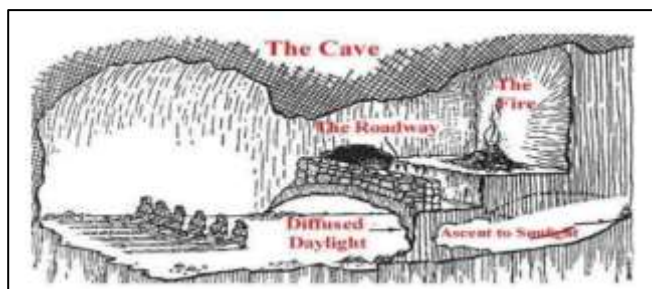
Η εικόνα της κάθετης γραμμής (509d) επεξηγεί καλύτερα την ύπαρξη δύο κόσμων. Έστω ένα κατακόρυφο ευθύγραμμο τμήμα AB:



Το ΒΔ αντιστοιχεί στις **εικόνες**, τις σκιές, δηλαδή, και τα είδωλα των αντικειμένων. Αυτές παραπέμπουν στην **εικασία**. Το ΔΓ απεικονίζει τα πρωτότυπα των εικόνων (έμβια όντα, φύσει ή τέχνη κατασκευές) που αντιστοιχούν στην **πίστη**. Στο ΓΕ ο νους αντιλαμβάνεται ως εικόνες όσα εμπεριέχονται στο ΔΓ, όπου βάσει υποθέσεων και συλλογισμών- όπως οι μαθηματικοί- χρησιμοποιεί ορατά διαγράμματα. Πρόκειται για τη **διάνοια**. Στο ΕΑ ο νους κινείται μόνο με ιδέες, χωρίς να βασίζεται σε υποθέσεις και ενεργώντας μόνο στη βάση μιας «ανυπόθετης αρχής». Εδώ πρόκειται για τη λειτουργία της **νόησης**. Το κάτω μέρος του ευθύγραμμου τμήματος αντιστοιχεί στη «δόξα» και τα αντικείμενά της, ενώ το επάνω ταυτίζεται με την γνώση και τα αντικείμενά της (Annas, 2006: 305-317). Στο υψηλότερο σημείο Α εντοπίζουμε τα αντικείμενα της διαλεκτικής που βασίζεται σε υποθέσεις οι οποίες θεωρούνται βάση για την προσέγγιση «του ανυπόθετου», της πρώτης αρχής του παντός. Ο διαλεκτικός, για παράδειγμα, υποθέτοντας το δίκαιο θεωρεί ότι ο ορισμός του δικαίου είναι σωστός, ανταποκρίνεται, δηλαδή, ορθώς στην ιδέα του Δικαίου. Ενώ ο μαθηματικός θεωρεί την υπόθεση ως μια «έσχατη αλήθεια» και προβαίνει παραγωγικά σε ένα τελικό αποτέλεσμα με βάση αισθητές εικόνες, ο διαλεκτικός θεωρεί την υπόθεσή του ως καθαρά προσωρινή προχωρώντας σε δοκιμές, αναθεωρήσεις, τροποποιήσεις, προσθήκες αναβαίνοντας αναβαθμό - αναβαθμό προς «την πρώτη αρχή των πάντων», χωρίς την μεσολάβηση των αισθητών αντικειμένων για την απεικόνιση του συλλογισμού του. Έτσι, δε στηρίζεται σε κάποια αρχή, για να θεμελιώσει την υπόθεσή του, αλλά αποτελεί η ίδια την πρώτη αρχή (Αθανασάτος, 2018: 593).

Το Αγαθό ταυτίζεται με την «ανυπόθετη πρώτη αρχή», την οποία κατακτά ο άνθρωπος με την νόηση. Ο Πλάτων αρέσκειται στη δημιουργία εικόνων, προκειμένου να στηρίξει τις φιλοσοφικές του απόψεις. Όπως σωστά παρατηρεί η Iris Murdoch στο βιβλίο της “The Fire and the Sun”, η θεωρία των Ιδεών μαζί με τη σύλληψη του Σηλαίου αποτελεί μια **εκθαμβωτική εικόνα**.





Εικόνα 3. Πηγή: Η αλληγορία του σπηλαίου, Αμπελάς (2019)

## 2.2. Λίγοι Συμβολισμοί

Στην αλληγορία του σπηλαίου συναντάμε μια σειρά Συμβολισμών. Πρώτα το σπήλαιο, επίνοια του Πλάτωνα, εμπνευσμένη από τους Ορφικούς και το τελετουργικό λατρευτικό τους για τον εξαγνισμό της ψυχής, τον Εμπεδοκλή, τον Προμηθέα Δεσμώτη του Αισχύλου και την εντύπωση που αποκόμισε ο Πλάτων από την επίσκεψή του στη Βάρη της Αττικής. Η υπόγεια κατοικία των αλυσοδομένων δεσμών παραπέμπει στις σύγχρονες κοινωνίες της πολιτισμένης Δύσης, που τα δεσμά της ευμάρειας και της αφθονίας κρατούν δέσμους τους πολίτες. Τα αντικείμενα που βλέπουν είναι απεικασματα των όντων και η γνώση τους για τον κόσμο φαινομενική. Ακόμη, παραπέμπει έμμεσα στις «φάυλες» πολιτείες, όπου επικρατούν σκοταδισμός, συμφέροντα, πλάνη και οι ιθύνοντες στερούν τους πολίτες από το φως της αλήθειας, του δικαίου και της αρετής. Η απελευθέρωση από τα δεσμά θα οδηγήσει τους δεσμώτες στην απελευθέρωση του νου, ώστε να δουν την αλήθεια με το φως της παιδείας (Huard, 2007, σελ. 7-8). Εξάλλου, ο Πλάτων ρητά ανακοινώνει στον Γλαύκωνα ότι η υπόγεια κοινωνία με τους δεσμώτες είναι μια κοινωνία σαν τη δική μας και οι δεσμώτες είναι όμοιοι με εμάς. Οι θαυματοποιοί που παρουσιάζουν τα τεχνάσματά τους πίσω από το παραπέτασμα και κατευθύνουν με τους σπάγκους τους πολίτες, όλους εμάς, σαν νευρόσπαστα είναι οι ηγέτες που αποδεικνύονται καλοί ή κακοί στο τέλος της παράστασης, με την ολοκλήρωση ή μη του πολιτικού τους καθήκοντος (Πολιτεία 515a).

Και οι σκιές στο απέναντι τοίχωμα της σπηλιάς είναι οι εσφαλμένες πεποιθήσεις που υιοθετούμε λόγω ακρισίας ή εξαπάτησης. Κι όμως, η εικόνα του Σπηλαίου εκπέμπει μια περιορισμένη, έστω, αισιοδοξία. Υπάρχει μια διέξοδος, μια ανηφορική οδός που λίγοι με ατσάλινη θέληση μπορούν να την ανέβουν. Κάποιοι «φύλακες» με την παιδεία και την πνευματική καλλιέργεια που απαιτείται σπάζουν τα δεσμά της πλάνης και καταφέρνουν να αντικρίσουν την αλήθεια και τον Ήλιο. Η φιλοσοφική σκέψη γίνεται απελευθερωτική και οδηγεί τους ανθρώπους από τον αισθητό στον νοητό κόσμο, όπου θα θεαθούν το Αγαθό. Κοπιώδης ο δρόμος, υπάρχει, όμως, σωτηρία (Πολιτεία, 518b-519a).

Το τεχνητό φως της φωτιάς που καίει πίσω από τους δεσμώτες και το τοίχιο, το παραπέτασμα που οι θαυματοποιοί παρουσιάζουν τα τεχνάσματά τους, είναι μικρότερης φωτεινότητας από το άπλετο φως του Ηλίου. Εύλογο, λοιπόν να διαγράφονται τα αντικείμενα και τα όντα όχι με τις πραγματικές τους διαστάσεις, αλλά με σκιές, απόρροια των αισθήσεων και της ανάλογης γνώσης, της *εικασίας και της πίστης*. Και οι δυο γνωσιολογικές καταστάσεις ταυτίζονται με τον φαινομενικό κόσμο της *δόξας*, που είναι ασταθής και αλλάζει γρήγορα. Από τις σκιές οι απελευθερωμένοι δεσμώτες αντικρύζουν τα *«μᾶλλον ὄντα»* και μόνο εκτός σπηλαίου σε μια πραγματικότητα που καταυγάζεται από το δυνατό φως της γνώσης και της αλήθειας, οι δεσμώτες συνειδητοποιούν την πλάνη και την αδυναμία ορθής κρίσης. Για την





επιτυχή ανάβαση είναι απαραίτητη η ολική μεταστροφή του σώματος, της ψυχής και του νου (Huard, 2007: 24-25). Βρίσκονται στο διανοητικό επίπεδο και θα ανυψωθούν στο τελικό στάδιο της «νόησης» (Αμπελάς, 2019: 9-13). Ο Ήλιος με το φως του δίνει ζωή στα «αισθητά όντα», είναι *έκγονος του Αγαθού*, από το οποίο απορρέουν οι άλλες Ιδέες και είναι δυνατή η κατάκτηση των γνώσης και της αλήθειας (Πολιτεία, 508d-e).

Ο Πλάτων επιλέγει την αντίθεση «φως – σκοτάδι», για να καταδείξει την αντίθεση της πλάνης και της φαινομενικότητας ενός συνηθισμένου τρόπου ζωής με έναν τρόπο που αποσκοπεί στην αλήθεια, τη φιλοσοφική αναζήτηση και την αρετή. Η παιδεία, ωστόσο, αποτελεί αναγκαία και επαρκή αιτία, για να περάσει ο άνθρωπος στον κόσμο της γνώσης και του φωτός, στην κατάκτηση του Αγαθού που θα οδηγήσει τελικά στην ευδαιμονία. Η ταινία του Μπ. Μπερτολούτσι «Ο Κονφορμιστάς», βασισμένη στο βιβλίο του Άλμπερτ Μοράβια επιδιώκει με κινηματογραφικό τρόπο να αποδώσει την εικόνα του Σηηλαίου. Η γνώση που κινηματογραφικά προβάλλεται με τη στροφή προς τη φωτιά αντιστοιχεί με την αυτογνωσία, την εσωτερική ανίχνευση. Η έξοδος από το σπήλαιο και το δυνατό φως του Ηλίου συνδέονται με την κατανόηση της Ιδέας του Αγαθού, που είναι το αντικειμενικά καλό για όλους, το απόλυτα δίκαιο για το κοινωνικό σύνολο, χωρίς περιορισμούς ή προϋποθέσεις, αποδεδειγμένο από οποιοδήποτε συμφέρον ή σκοπιμότητα (Annas, 2006: 323-327).

Κατά τον Πλάτωνα, ο βασιλιάς - φιλόσοφος καλείται να ενσαρκώσει το σωκρατικό πρότυπο της αρετής και η εξουσία του να διαμορφώσει τη δημόσια παράδοση, σύμφωνα με την οποία θα οργανωθεί η υπόλοιπη κοινωνία. Οι δημόσιοι άνδρες του Σωκράτη διαθέτουν δύο γνωρίσματα: είναι ακέραιοι επιστήμονες φιλόσοφοι και συνάμα «άγιοι». Ένας ήρωας της ηθικής, ένας άγιος που πληροί τα κριτήρια για τη θέση του ανώτατου άρχοντα και η συμμόρφωση του προς την καθαρή σκέψη με την προσωπική επιστημονική μόρφωση και παιδεία οδηγούν με μαθηματική ακρίβεια στη θέαση της αρετής (Taylor, 1990: 330-332).

Στην πολιτική του φιλοσοφία ξεχωριστή θέση καταλαμβάνουν οι φιλόσοφοι που «βλέπουν» τις Ιδέες, ενώ όλοι οι άλλοι ζουν σε μια ψευδαίσθηση και ονειρεύονται (Πολιτεία 476c-d). Οι φιλόσοφοι γνωρίζουν ότι οι Ιδέες δε σηματοδοτούν το τέρμα ενός «ταξιδιού πίστης», αλλά είναι η έναρξη μιας διανοητικής πορείας προς την εξεύρεση της αλήθειας, στην οποία μας προτρέπουν να συμμετέχουμε δυναμικά. Μόνο με πρωτοβουλία, εγρήγορση και ενεργητική στάση καθίσταται δυνατή η έξοδος από το σπήλαιο της αμάθειας στο φως της γνώσης και της ηθικής, πραγματοποιείται η απομάκρυνση από μια βολική παθητικότητα και η προσέγγιση στην ελευθερία της νόησης (Annas, 2006: 300-303).

Είναι στη φύση του ανθρώπου η αγάπη για την σοφία, η επιθυμία για τη γνώση, ο έρωτας για την αλήθεια. «Πάντες άνθρωποι τοῦ εἶδέναι ὀρέγονται φύσει» (Αριστοτέλης, Μετά τα Φυσικά, Α 980a-981b). Είναι λογικό μέσα στην ανθρώπινη καρδιά να υπάρχει η αγάπη και το πάθος για την αλήθεια, αλλά ο απελευθερωμένος φιλόσοφος δεν αρκείται στον προσωπικό του θρίαμβο, επιζητά και τον φωτισμό των συνανθρώπων του. Δεν είναι μοναχική η επιτυχία, πρέπει να την μοιραστεί με τους άλλους, όπως ορίζει η ανθρώπινη φύση. Θα συμπορευθεί με το αντικείμενο του φιλοσοφικού του έρωτα, για να μετέχει κι εκείνο, ως ανθρώπινο όν στην Ιδέα του Αγαθού και της αρετής. Τελικά, θα απολαύσουν μαζί όλες οι απελευθερωμένες ψυχές στα Ηλύσια Πεδία την στοχαστική ευδαιμονία του φιλοσοφεῖν, ελπίζοντας πως τα ηνία της διακυβέρνησης μιας δίκαιης πολιτείας θα αναλάβουν οι φιλόσοφοι – βασιλείς ή οι βασιλείς θα έχουν πυξίδα τους τις αρχές και τα αγαθά της φιλοσοφίας (Huard, 2007: 27-30).



Τελικά, η εικόνα του σπηλαιίου καθίσταται μια εικόνα αισιοδοξίας, αφού το κεντρικό μήνυμα της πλατωνικής αλληγορίας εμπιστεύεται τον άνθρωπο που χάρη στην απελευθερωτική δύναμη της φιλοσοφίας κατακτά τον κόσμο των Ιδεών, την αληθινή γνώση, την αρετή και την ευδαιμονία (Αθανασάτος, 2018: 651-655).

### 3. Πλατωνικές επιδράσεις

Κατά τον 3<sup>ο</sup> αιώνα στην Αλεξάνδρεια παρατηρήθηκε αναβίωση των πλατωνικών ιδεών από τον φιλόσοφο Αμμώνιο Σακκά με τον όρο «νεοπλατωνισμός». Ο μαθητής του Πλωτίνος (204-270) συστηματοποίησε και διέδωσε την πλατωνική φιλοσοφία συνδυαζόμενη με την εσωτερική ανίχνευση και τον διαλογισμό, υιοθετώντας στοιχεία από τον ελληνικό πολιτισμό, την ελληνορωμαϊκή λατρευτική παράδοση και τις μυστηριακές θρησκείες της Ανατολής. Ο Πορφύριος (232-301) με το σύγγραμμά του Πλωτίνου «Εννεάδες» που εξέδωσε μετά τον θάνατο του δασκάλου του, εγκαινίασε τον νεοπλατωνισμό ιδρύοντας σχολές σε Ανατολή και Δύση.

Στη Δύση επικρατεί η νεοπλατωνική φιλοσοφία με τον Αυγουστίνο και τον Βοήθιο, ενώ στην Ανατολή ο Ψευδο-Διονύσιος, ο Αρεοπαγίτης με το έργο του αποτελεί κυρίαρχη μορφή. Προωθώντας την αρχαιοελληνική θρησκεία και την παιδεία ταυτίστηκε με τον παγανισμό. Στο Βυζάντιο τον 11<sup>ο</sup> αιώνα ο Μιχαήλ Ψελλός συνδυάζει την πλατωνική φιλοσοφία με τον κυρίαρχο χριστιανισμό, ενώ τον 15<sup>ο</sup> αιώνα δεσπόζει ο Γεώργιος Πλήθων ή Γεμιστός. Στα νεότερα χρόνια οι Ιδέες του Πλάτωνα περί της ιδεώδους πολιτείας βρήκαν αντίκρισμα στη φιλοσοφία του Σπινόζα, Γκαίτε, Έγκελς, Μπερξόν. Με το φιλοσοφικό δόγμα περί «μονής, προόδου, επαναφοράς» οι νεοπλατωνιστές διαμόρφωσαν τη διαλεκτική θεωρία και κίνηση στην οποία στηρίχθηκε ο Έγκελς, για να διατυπώσει τη δική του φιλοσοφική θεώρηση «περί της θέσεως- αντιθέσεως – συνθέσεως», αρχή της εξέλιξης των πάντων (Armstrong, 1970).

### 4. Επίλογος

Το παιχνίδι και η τέχνη αισθητοποιούν και βοηθούν στην προσέγγιση δυσνόητων θεωρήσεων, επιτυγχάνουν πιο εύκολα άρτια αποτελέσματα και κάνουν την μάθηση μια επιθυμητή διαδικασία με διασκεδαστικό & εποικοδομητικό τρόπο.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Annas, J. (2006). *Εισαγωγή στην Πολιτεία του Πλάτωνα*. Αθήνα: Καλέντης.
- Armstrong, A. H. (1970). *The Cambridge History of Later Greek and Early Medieval Philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bell, K. (2018). *GameOn! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bell, J. (2000). *Strings, Hands, Shadows: A Modern Puppet History*. Detroit: Detroit Institute of Arts.
- Byrom, M. (1996). *Puppet Theatre in Antiquity*. Bicester: DaSilva Puppet Books.
- Danelli, F. (2015). Chapter 4 Implementing Game Design in Gamification. In T. Reiners & L.C. Wood (Eds.), *Gamification in Education and Business*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Huard, R. T. (2007). *Plato's Political Philosophy: The Cave*. New York.
- Jurkowski, H. (1994). *The Human among Objects*. British Centre of UNIMA.



- Koster, R. (2004). *A theory of fun for game design*. Sebastopol. CA: Paraglyph Press.
- Lazzaro, N. (2004). *Why we play games: Four keys to more emotion without story*. Oakland & CA: Xeo Design. Retrieved from [http://www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf)
- Lieberman, D. A. (2006). Can we learn from playing interactive games?. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, & consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Murdoch, I. (1997). *The Fire and the Sun: Why Plato banished the Artists*. Oxford: Oxford University Press.
- Romilly, J. (1999). *Γιατί η Ελλάδα;* (Μτφ. Μ. Αθανασίου & Κ. Μηλιαρέση). Αθήνα: Το Άστυ.
- Taylor, A. E. (1990). *Ο Άνθρωπος και το Έργο του*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Wen-Hao, D. H., & Tettegah, Sh. (2014). Chapter 2 Cognitive Load and Empathy in Serious Games: A Conceptual Framework. In J. Bishop (Ed.), *Gamification for Human Factors Integration: Social, Education, and Psychological Issues*. United States of America: Information Science Reference (an imprint of IGI Global). Retrieved from 10.4018/978-1-4666-50718.ch002
- Αθανασάτος, Κ. (2018). *Πλάτωνος Πολιτεία. Τόμος Α' & Β'*. Αθήνα: Ινστιτούτο του Βιβλίου-Καρδαμίτσα.
- Αμπελάς, Ι. Π. (2019). *Φιλοσοφικός Λόγος, Αρχαία Ελληνική Γραμματεία*. Ο. Π. Ανθρωπιστικών Σπουδών Γ' Λυκείου.
- Καλλιγερόπουλος, Δ. (2005). *Ιστορία της τεχνολογίας και των αυτομάτων*. Αθήνα: Σύγχρονη Εκδοτική.
- Νικολούδης, Η. Π. (2008). Η εφεδρική ή παρακαμπτήρια οδός του μύθου. Στο Κ. Αθανασάτος (Επιμ.) *Πλάτωνος Πολιτεία, Β' Τόμος* (σσ. 506-511). Αθήνα: Ινστιτούτο του Βιβλίου-Καρδαμίτσα.
- Παπαδογεώργιος, Γ. (χ.χ.). *Αρχαία Ελλάδα Επιφανείς Άνδρες. Η Ζωή και το Έργο τους*. Αθήνα: Τούμπης Α. Ε.
- Φάκελος Υλικού. (2019). Γ' Λυκείου. Αθήνα: Διόφαντος.
- Φιλοσοφικός Λόγος. (2016). Γ' Γενικού Λυκείου. Αθήνα: Διόφαντος.

### Δικτυογραφία

- <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-349/> <https://archive.gr/?p=333>  
<http://n1.intelibility.com/ime/lyceum/?p=lemma&id=136&lang=1>



Παράρτημα

Ο μύθος του Σηλήλου σχεδονοηματικά			
Η εφαρμογή των περιβαλλόντων		Τα 4 στάδια	Οι δύο κόσμοι
<b>Παρθένος</b>	Ιδέα του Αγαθού και των άλλων Ιδών αγνών	<b>Νόημα</b>	Αυλοθεωρούμενοι πρώην άσχημοί και κακοί οι ίδιοι τα πρόσωπα, τα ονόματά κάποτε και τελικά του ίδιου του Ήλου
<b>Κόσμος</b>	στην έννοιά τους με το (ακόμα και των Ιδών)		
	Ιδέες με σπινθήρες στην έννοιά τους με την Ίδρα του Αγαθού	<b>Λόγος</b>	Αυλοθεωρούμενοι πρώην άσχημοί και κακοί οι ίδιοι και τις απονομασίες π.χ. του αρχού στον ερώσιμ κόσμο

<b>Αυθής</b>	<b>Ψιλά αντικείμενα</b>	<b>Πίστις</b>	<b>Σήλας</b>	Αυλοθεωρούμενοι πρώην άσχημοί και κακοί οι ίδιοι στα πρώτα ψιλά αντικείμενα που γίνονται τις σκιάς τους μέσα στο Σήλας
<b>Κόσμος</b>	(ο κόσμος αντικείμενα και γλώσσες των επόμενων)			
	<b>Εικόνας</b>			Αυλοθεωρούμενοι άσχημοί και κακοί οι ίδιοι μέσα στο Σήλας
	(τα αντίγραφα των εικόνων αντικείμενων και γλώσσες από δεύτερο χέρι)	<b>Εικόνας</b>		

Εικόνα 3 & 4. Πηγή: Αμπελάς (2019)

