

# 50

COSAS  
QUE HAY QUE  
SABER SOBRE

# FILOSOFÍA

**BEN DUPRÉ**

*Ariel*



Ben Dupré

50 COSAS QUE HAY  
QUE SABER SOBRE  
FILOSOFÍA

Traducción de  
Elisenda Julibert

*Ariel*



Primera edición: enero de 2016

Edición anterior: junio de 2010

Título original:

*50 philosophy ideas you really need to know*

Quercus, Londres

Realización: Atona, S. L.

© Quercus Publishing Plc, 2007

Derechos exclusivos de edición en español reservados para todo el mundo:

© 2010 y 2016: Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona

Editorial Ariel es un sello editorial de Planeta, S. A.

[www.ariel.es](http://www.ariel.es)

ISBN: 978-84-344-1931-5

Depósito legal: B. 28.341 - 2015

Impreso en España por Limpergraf

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47

# Contenidos

Introducción 7

## PROBLEMAS DE CONOCIMIENTO

- 01 El cerebro en una cubeta 8
- 02 La caverna de Platón 12
- 03 El velo de la percepción 16
- 04 *Cogito ergo sum* 20
- 05 Razón y experiencia 24
- 06 La teoría tripartita del conocimiento 28

## CUESTIONES MENTALES

- 07 El problema del cuerpo y la mente 32
- 08 ¿Cómo es ser un murciélago? 36
- 09 El test de Turing 40
- 10 El barco de Teseo 44
- 11 Otras mentes 48

## ÉTICA

- 12 La guillotina de Hume 52
- 13 La carne de un hombre... 56
- 14 La teoría del mandato divino 60
- 15 La teoría del abucheo y del hurra 64
- 16 Medios y fines 68
- 17 La máquina de la experiencia 72
- 18 El imperativo categórico 76
- 19 La regla de oro 80
- 20 Actos y omisiones 84
- 21 Terrenos resbaladizos 88
- 22 Más allá del sentido del deber 92
- 23 ¿Es malo tener mala suerte? 96
- 24 La ética de la virtud 100

## DERECHOS DE LOS ANIMALES

- 25 ¿Sufren los animales? 104
- 26 ¿Tienen derechos los animales? 108

## LÓGICA Y SENTIDO

- 27 Las formas del razonamiento 112
- 28 La paradoja del barbero 116
- 29 La falacia del jugador 120
- 30 La paradoja sorites 124
- 31 El rey de Francia es calvo 128
- 32 El escarabajo en la caja 132

## CIENCIA

- 33 Ciencia y pseudociencia 136
- 34 Cambios de paradigma 140
- 35 La navaja de Ockham 144

## ESTÉTICA

- 36 ¿Qué es el arte? 148
- 37 La falacia intencional 152

## RELIGIÓN

- 38 El argumento del diseño 156
- 39 El argumento cosmológico 160
- 40 El argumento ontológico 164
- 41 El problema del mal 168
- 42 La defensa del libre albedrío 172
- 43 Razón y fe 176

**POLÍTICA, JUSTICIA Y SOCIEDAD**

44 Libertad positiva y  
negativa 180

45 El principio de la  
diferencia 184

46 El Leviatán 188

47 El dilema del prisionero 192

48 Teorías del castigo 196

49 La Tierra como bote  
salvavidas 200

50 La guerra justa 204

Glosario 208

Índice 211

# 01 El cerebro en una cubeta

**Imaginad que un científico diabólico hubiera sometido a un experimento a un ser humano. Se habría extraído del cuerpo el cerebro de la persona y colocado en un recipiente con nutrientes que mantendría con vida el cerebro. Las terminaciones nerviosas estarían conectadas a una computadora super científica capaz de provocar en la persona la ilusión de que todo es completamente normal. Parecería haber gente, objetos, el cielo, etc.; pero en realidad todo lo que la persona experimentaría sería el resultado de impulsos que van desde la computadora hasta las terminaciones nerviosas.**

¿Se trata de una pesadilla de ciencia ficción? Tal vez, pero eso es exactamente lo que diríamos si fuéramos un cerebro metido en una cubeta. Si nuestro cerebro estuviera en un recipiente en vez de en el cráneo, cada una de nuestras experiencias sería exactamente igual que si hubiéramos vivido en un cuerpo real inmerso en el mundo real. El mundo circundante —esta silla, el libro que sostenéis con las manos, y las propias manos— forma parte de la ilusión, la poderosísima computadora del científico introduce en vuestros cerebros los pensamientos y las sensaciones.

Probablemente no creáis ser un cerebro flotando en una cubeta. Es posible que la mayoría de los filósofos no crean ser cerebros en cubetas. Pero no se trata de que lo creamos sino tan sólo de admitir que no es posible tener la certeza de que no lo somos. El problema es que, si realmente somos un cerebro en una cubeta (simplemente no podemos descartar la posibilidad), todas las cosas que creemos conocer del mundo serían falsas. La mera posibilidad parece minar nuestras pretensiones de conocimiento acerca del mundo exterior. ¿Existe alguna forma de escapar de la cubeta?

## Cronología

**c. 375 a. C.**

La caverna platónica

**1637**

El problema del cuerpo y la mente

**1644**

*Cogito ergo sum*

**Los orígenes de la cubeta** El clásico y elocuente relato moderno del «cerebro en una cubeta» lo urdió el filósofo norteamericano Hilary Putnam en su libro *Razón, verdad e historia* (1981), pero el germen de la idea se remonta mucho más atrás. El experimento mental de Putnam actualiza una historia de terror del siglo XVII (el genio maligno —*malin génie*—, convocado por el filósofo francés René Descartes en sus *Meditaciones* de 1641). El propósito de Descartes consistía en edificar el conocimiento humano sobre fundamentos inquebrantables, para lo cual adoptó la «duda metódica» (desechaba cualquier creencia susceptible del menor grado de incertidumbre). Tras señalar el carácter engañoso de nuestros sentidos y la confusión propia de los sueños, Descartes llevó su «duda» hasta el límite:

«Debo suponer ... que algún genio maligno inmensamente poderoso y astuto ha dedicado todas sus energías a engañarme. Debo pensar que el cielo, el aire, la tierra, los colores, las formas, los sonidos y todas las cosas externas son meras ilusiones oníricas que este genio ha inventado para cautivar mi juicio». Entre los escombros de sus antiguas creencias y opiniones, Descartes vislumbra un solo punto de certeza —el *cogito*— en el que fundar de un modo (aparentemente) seguro la reconstrucción que se ha propuesto como tarea (véase página 20).

Desgraciadamente para Putnam y Descartes, aunque ambos están haciendo de abogado del diablo —al adoptar posiciones escépticas para

### En la cultura popular

Ideas como la del cerebro en una cubeta han resultado tan estimulantes y sugestivas intelectualmente que han dado lugar a numerosas manifestaciones populares. Una de las más exitosas fue la película *Matrix* en 1999, en la que un *hacker* llamado Neo (interpretado por Keanu Reeves) descubre que el mundo americano de 1999 es, de hecho, una simulación virtual creada por una ciber inteligencia

maligna, y que a él y otros seres humanos los mantienen en el interior de recipientes llenos de un fluido, conectados a una inmensa computadora. La película presenta una elaboración dramática del cerebro en una cubeta, en la que se reproducen los principales elementos de la situación. El éxito y el impacto de *Matrix* advierte de la fuerza que poseen los argumentos del escepticismo radical.

**1655**

El barco de Teseo

**1690**

El velo de la percepción

**1974**

La máquina de la experiencia

**1981**

El cerebro en una cubeta

frustrar el escepticismo—, a algunos filósofos les ha impresionado más su habilidad para plantear el atolladero del escepticismo que sus posteriores tentativas para salir de él. Apelando a su propia teoría causal del significado, Putnam intenta mostrar que la escena del cerebro en una cubeta es incoherente, pero a lo sumo parece conseguir mostrar que de hecho un cerebro en una cubeta no podría expresar el pensamiento de ser un cerebro en una cubeta. Efectivamente, demuestra que el estado de ser un cerebro envasado es invisible e indescifrable para el espíritu, pero no está claro que esta victoria semántica (si lo es) consiga resolver el problema relativo al conocimiento.

**El escepticismo** El término «escéptico» se aplica comúnmente a las personas con tendencia a dudar de las creencias aceptadas, o habituadas a desconfiar de la gente o de las ideas en general. En este sentido, el escepticismo puede caracterizarse como una tendencia saludable o un ejercicio propio de mentes abiertas que consiste en someter a prueba y demostrar las creencias comúnmente aceptadas. Un estado mental semejante suele ser una salvaguarda útil contra la credulidad, pero a veces también puede desembocar en la tendencia a dudar de todo, con inde-

## El argumento de la estimulación

La gente corriente podría estar tentada de desdeñar las terroríficas conclusiones escépticas, pero no deberíamos apresurarnos. Por lo demás, un ingenioso argumento inventado recientemente por el filósofo Nick Bostrom sugiere que es muy probable que ya estemos viviendo en una simulación informática. Imaginad que...

Es probable que en el futuro nuestra civilización alcance tal nivel de desarrollo tecnológico que puedan crearse simulaciones informáticas muy sofisticadas de mentes humanas y de mundos donde habiten esas mentes. Los recursos que precisería el mantenimiento de esos mundos serían relativamente insignificantes —un simple ordenador portátil del futuro podría ser el hogar de cientos o de miles de mentes simuladas— de modo que muy probablemente el número de

mentes simuladas superaría con mucho el de las biológicas. Las experiencias de las mentes biológicas y las de las simuladas serían indiscernibles y, como es lógico, cada una de ellas pensaría que no es simulada, pero las segundas (que constituirían la amplia mayoría de las mentes) estarían equivocadas. Naturalmente ponemos a prueba este argumento como hipótesis de futuro, pero ¿quién puede afirmar con seguridad que este «futuro» no ha llegado (que tal logro informático no se ha alcanzado ya, y que no existen mentes simuladas)? Es evidente que suponemos no ser mentes simuladas informáticamente e inmersas en un mundo simulado, pero esto podría tratarse como tributo a la calidad del programa. De acuerdo con la lógica del argumento de Bostrom ¡es muy probable que nuestra suposición sea errónea!



pendencia de las razones para hacerlo. Pero sea bueno o malo, el escepticismo en este sentido común es bastante distinto al escepticismo en sentido filosófico.

El escéptico filosófico no pretende que no sepamos nada (en buena medida porque pretenderlo resultaría obviamente contradictorio: no podemos saber que no sabemos nada). La posición escéptica consiste más bien en cuestionar nuestro derecho a pretender algún conocimiento. Creemos saber muchas cosas, pero ¿cómo podemos defender esa pretensión? ¿Qué solidez podemos ofrecer para justificar cualquier afirmación concreta relativa al conocimiento? Nuestro supuesto conocimiento del mundo se basa en percepciones que nos proporcionan nuestros sentidos, por lo general mediadas por nuestro uso de razón. Pero ¿acaso esas percepciones no se encuentran sometidas en ocasiones al error? ¿Podemos estar completamente seguros de que no estamos sumidos en una alucinación o en un sueño, o de que nuestra memoria no nos tiende trampas? Si la experiencia del sueño es indiscernible de la experiencia de la vigilia, nunca podremos tener la certeza de que algo que pensamos que es, sea de hecho (ni de que lo que consideramos cierto lo sea). Estas inquietudes, llevadas al extremo, desembocan en los genios malignos y en los cerebros en cubetas...

La epistemología, el ámbito de la filosofía consagrado al conocimiento, determina qué sabemos y cómo lo sabemos, e identifica en qué condiciones algo debe ser conocido para ser considerado conocimiento. Así entendida, puede concebirse como una respuesta al desafío del escepticismo; y su historia como las distintas tentativas de derrotar al escepticismo. A muchos autores les parece que ha habido pocos filósofos que hayan conseguido vencer al escepticismo mejor que Descartes. La posibilidad de que en el fondo no exista una vía de salida segura de la cubeta sigue proyectando una larga sombra sobre la filosofía.

**«La computadora es tan inteligente que a la víctima incluso podría parecerle que se encuentra sentada y leyendo estas mismas palabras sobre el supuesto, divertido aunque más bien absurdo, de un científico maligno que saca los cerebros de los cuerpos de la gente para ponerlos en una cubeta llena de nutrientes.»**

**Hilary Putnam, 1981**

**La idea en síntesis:  
¿somos cerebros  
envasados?**