

EL MITO DE LA CAVERNA DE PLATÓN

Se conoce como la **alegoría de la caverna** (incorrectamente referida como “el mito de la caverna”, pues no se trata de un mito) a un experimento mental llevado a cabo por el filósofo griego Platón (c. 427-347 a. C.) en el libro VII de su obra sobreviviente más conocida, *La República*. Se trata de una de las construcciones imaginarias más famosas de la filosofía occidental, en la que se reflejan las bases del pensamiento de Platón a través de una explicación metafórica respecto de cómo percibimos la realidad los seres humanos.

Para entender la alegoría de la caverna, es importante saber que, de acuerdo con lo propuesto por Platón, la realidad se compone de dos mundos diferentes:

- **El mundo de lo sensible**, es decir, todo aquello que podemos percibir a través de nuestros sentidos limitados
- **El mundo de lo inteligible**, es decir, todo aquello que podemos pensar e imaginar sin ayuda de nuestros sentidos

Dicho de un modo más simple, existe el mundo de los sentidos y existe el mundo de las ideas y los conceptos. Esta distinción juega un papel vital en cómo comprendemos los seres humanos la **realidad**: algo que estaba entre las principales preocupaciones del filósofo griego.

Otro aspecto importante para destacar es que la alegoría de Platón es explicada a través de un diálogo imaginario entre Sócrates, el maestro del propio filósofo, y el personaje principal de la obra, llamado Glauco. Este método de narración y explicación de las ideas platónicas es bastante común en la obra del filósofo, a la que comúnmente nos referimos como “diálogos platónicos”.

Resumen de la alegoría de la caverna

Imaginemos por un momento que existió, en algún lugar de la Grecia antigua, una cueva subterránea muy profunda, en la que un grupo de prisioneros vinieron al mundo y han pasado sus vidas enteras, sin jamás haber visto el mundo exterior, ni sospechar siquiera de su existencia. Estos prisioneros se hallan encadenados a un muro muy sólido de ladrillos, de un modo tal que, hagan lo que hagan, pueden solo mirar hacia el frente, hacia una pared en la cual se proyecta la luz de una antorcha situada a sus espaldas.

A espaldas de los prisioneros pasan numerosos sirvientes, llevando a cuestas toda clase de objetos, estatuillas y vasijas. Las sombras de los objetos se proyectan en la pared, donde son percibidas por los prisioneros como si fueran cosas en sí mismas y no el reflejo de la luz a sus espaldas. Es decir, los prisioneros creen que el mundo real consiste en esas sombras y a través de ellas explican incluso su propia existencia. No conocen nada más.

Hasta que un buen día, uno de los prisioneros logra zafarse de sus ataduras y voltear hacia la antorcha, descubriendo así una nueva realidad. De golpe, el prisionero entiende que las cosas reales estaban fuera de su visión y que las sombras no son las cosas, sino apenas un espejismo.

Motivado por la curiosidad, el prisionero camina por la caverna hasta dar con la salida y descubre el mundo exterior y todo lo que allí existe: árboles, lagos, personas, e incluso el Sol. Deslumbrado con su nueva percepción del universo, el prisionero regresa de inmediato a la cueva con la intención de liberar a sus compañeros.

Sin embargo, al entrar a la caverna, la deslumbrante claridad de afuera le impide ver bien, y llega dando tumbos hasta sus compañeros. Estos últimos, al verle andar de ese modo, se ríen de él y de lo que les cuenta respecto al mundo exterior, respecto a la luz y las sombras, y lo dan por loco o por tonto.

Enfurecido, el prisionero entonces decide liberar a sus compañeros, para que entiendan que dice la verdad; pero estos, en su afán por defenderse y defender lo que consideran verdadero, se ponen a pelear con él y, eventualmente, le dan muerte entre todos.

Interpretaciones de la alegoría de la caverna

La alegoría de la caverna tiene numerosas interpretaciones posibles, pero en general se la comprende como una metáfora narrativa que ilustra nuestra propia situación en el mundo: contamos con aquello que podemos presenciar usando nuestros sentidos, pero nos resulta difícil dar con la verdad de las cosas.

Por lo demás, es posible interpretar la alegoría de Platón del siguiente modo:

- La diferencia entre las sombras en la pared y los objetos reales detrás de los prisioneros es la diferencia que hay entre el mundo sensible (de los sentidos) y el mundo inteligible (de las ideas). Para Platón, **los sentidos eran fuente de engaños y percepciones erróneas, mientras que las ideas eran el único camino que conducía a la verdad de las cosas.**
- **Los prisioneros representan a la humanidad toda, sentenciada a confiar en sus sentidos** y a juzgar ciegamente lo que observan, a menos que desarrollen métodos críticos para mirar más allá, para revelar los objetos ocultos. De allí que Platón distinga también entre la **opinión** (doxa) que depende de los sentidos y es desinformada; y el **saber** propiamente dicho, que va más allá de lo percibido para llegar a la esencia de las cosas.
- De lo anterior se desprende que **la educación es un instrumento de liberación**, que permite a los seres humanos abandonar el mundo de las formas y las sombras, y mirar hacia la luz de la verdad.

- La alegoría también **ilustra el grado de apego que los seres humanos podemos demostrar hacia lo conocido, lo predecible y lo acostumbrado**, al punto tal que podemos negarnos a creer o a descubrir la verdad de las cosas, prefiriendo vivir cómodamente en el engaño, lo que puede llevar a rechazar a quienes pretenden mostrarnos el mundo verdadero.
- **El prisionero que habiendo descubierto el mundo real regresa a la caverna para liberar a sus compañeros, representa al sabio o al filósofo**, que responde a la obligación de abandonar el mundo de las ideas y hacer frente al pueblo, a sus congéneres, para guiarlos así hacia el saber y alejarlos de la oscuridad de la ignorancia.

Aplicaciones en el mundo contemporáneo

En diferentes obras y tendencias del mundo contemporáneo se hace alusión a la alegoría de la caverna de Platón o se la reproduce, a veces sin saberlo siquiera. Por ejemplo, en la película estadounidense *The Matrix*, en que los seres humanos se hallan atrapados en una simulación del mundo real por computadora, el mito de la caverna se hace muy presente: los protagonistas buscan despertar a la humanidad de ese mundo ficticio y conducirla a la realidad, por horrible que sea, para continuar la lucha contra las máquinas.

Similarmente, el debate en torno a las *fake news* y otras formas de manipulación en internet y las redes sociales remiten a menudo a esta alegoría, especialmente en la parte en que los prisioneros prefieren ignorar o incluso agredir a su compañero, antes que repensar sus creencias.

Referencia:

Equipo editorial Etecé (2022) Mito de la Caverna de Platón. Recuperado de <https://concepto.de/mito-de-la-caverna-de-platon/>