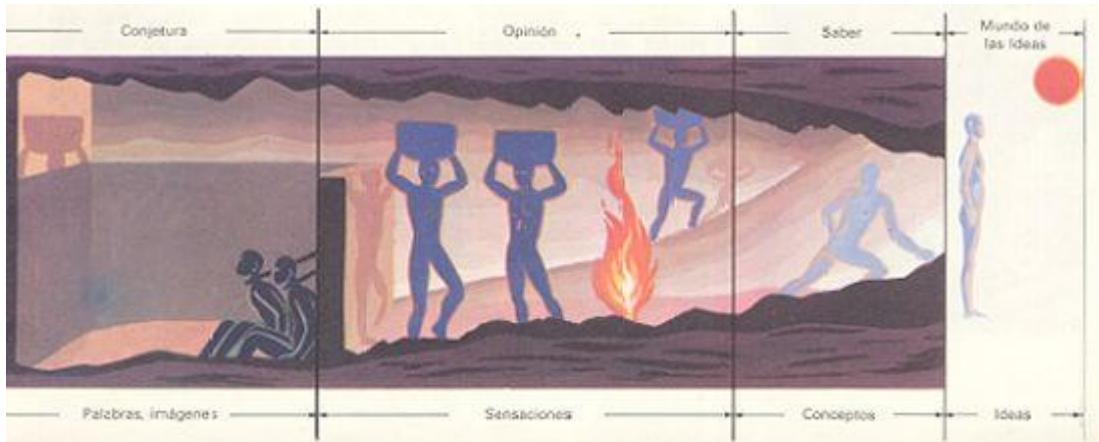




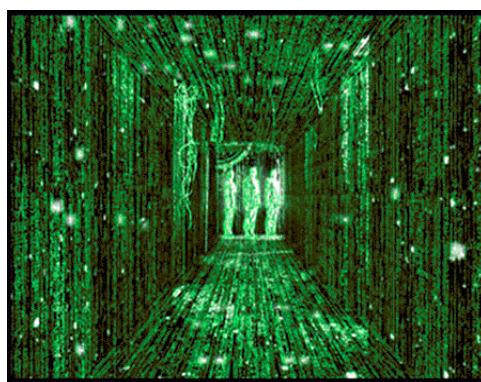
LA CAVERNA PLATÓNICA Y MATRIX

PLATÓN, *República*, VII:



CLAVES:

- Libertad = conocimiento: Neo (cualquiera) sólo puede conocer desde fuera, desconectado, liberado de los cables que lo mantienen esclavo y de las sombras que toma por realidad. ¿Qué es Matrix? "Es el mundo que han puesto ante tus ojos para ocultar la verdad." "¿Qué verdad?" "Que eres un esclavo".
- El deseo de descubrir la verdad supone un esfuerzo y una audacia especiales. Aprender es para valientes (*Sapere aude!*): Morfeo: "La mayoría no está lista para la desconexión."
- La libertad implica una responsabilidad individual vinculada al conocimiento: Todos somos Neo ("¿Por qué yo? ¡No soy nadie!")



ESCENAS:

- Morfeo ofrece a Neo la opción de elegir entre la pastilla roja y la azul: la verdad o la apariencia, la libertad o la esclavitud. Morfeo ejerce de maestro: ofrece al alumno el camino para llegar al conocimiento que éste tendrá que descubrir por sí mismo. Morfeo: "Sólo te ofrezco la verdad."
- Neo es desconectado: el esclavo ha salido de la caverna, las extremidades le duelen y el sol le ciega: "¿Por qué me dueLEN los ojos?" "Porque nunca los has usado."



- Morfeo: "Bienvenido al desierto de lo real". Neo, como Alicia, ha pasado al otro lado del espejo. Pero la verdad no suele ser agradable... El engaño genera certezas. El conocimiento genera incertidumbre... y asusta. Morfeo: "No te dije que fuera fácil. Te dije que sería la verdad."
- La realidad es un videojuego. Y la verdad es una apuesta. Para jugar bien hay que entrenar. Morfeo: "¿Crees que la rapidez o la fuerza tienen que ver con mis músculos en un lugar como éste? ¿Crees que respiras aire?"; "Intento liberar tu mente. Sólo puedo mostrarte la puerta. Tú debes atravesarla." El maestro es necesario para aprender por uno mismo.
- Cifra, el traidor, se come un filete y bebe vino: es el esclavo que prefiere volver al interior de la caverna, el cobarde resignado a refugiarse en la seguridad de las apariencias, en la placidez de los cables, en el sueño de la matriz, en el cobijo de la placenta protectora que es la mentira y la esclavitud, conectado a los demás, como parte de la masa indiferenciada en el sueño, en el olvido: "No quiero recordar nada, nada." (Platón: "el conocimiento es recuerdo"). Es la ceguera elegida, la servidumbre voluntaria.
- Escena de la visita de Neo al Oráculo: "Hombre, conócete a ti mismo" (*gnosti te autvn*, en griego; *nosce te ipsum*, en latín). En ella, un niño budista dobla una cuchara. La figura materna que cocina galletas advierte de que la búsqueda de la verdad es responsabilidad de uno. Salir de la caverna requiere esfuerzo y valentía.



PREGUNTAS:

1. Haz un breve resumen de la trama de la película.
2. Establece un paralelismo entre los elementos claves de *Matrix* y los del mito platónico de la caverna. Explica ese paralelismo a través del siguiente texto, haciendo el análisis correspondiente:

"—Ahora —continué— considera lo siguiente: si este hombre volviera allá abajo y ocupase de nuevo el mismo asiento, ¿no crees que se le llenarían los ojos de tinieblas al dejar súbitamente la luz del sol? —Ciertamente, dijo. —Y si, mientras su vista está todavía confusa, pues necesitaría largo tiempo para acostumbrarse de nuevo, tuviese que opinar sobre aquellas sombras y discutir acerca de ellas con los compañeros que permanecieron constantemente encadenados, ¿no les daría que reír? y ¿no dirían de él que, por haber subido arriba, ha perdido la vista y que no vale la pena ni siquiera intentar la subida? Y a quien pretendiera desatarlos y hacerles subir, ¿no lo matarían si pudiesen echarle mano y matarle? —Sin duda, dijo."

PLATÓN, *República*, VII

3. Elige una escena de la película y ensaya un comentario filosófico de la misma empleando como referencia el mito de la caverna.
4. ¿Qué diferencias importantes detectas entre la película y el mito? ¿Por qué?
5. Explica la relevancia filosófica de Sócrates y compara el contenido del libro de Platón *Apología de Sócrates* con la película.