

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON

FACULTAD DE ARTES VISUALES



**LA MANIPULACION DE LA REALIDAD
¿UN MITO CONTEMPORANEO?
ANALISIS DEL CONSUMO JOVEN DE THE MATRIX
ESTUDIO DE CASO EN ESTUDIANTES DE MONTERREY**

Por

LAURA ELISA VARELA CABRAL

**Como requisito parcial para obtener el grado de
MAESTRIA EN ARTES con Especialidad en Educación**

SEPTIEMBRE DEL 2001

LA MANIPULACION DE LA REALIDAD
¿UN MITO CONTEMPORANEO?

ANALISIS DEL CONSUMO JOVEN DE THE MATRIX
ESTUDIO DE CASO EN ESTUDIANTES DE MONTERREY

TM
Z5931
FAV
2001
V3

LEVC



1020145528



UANL

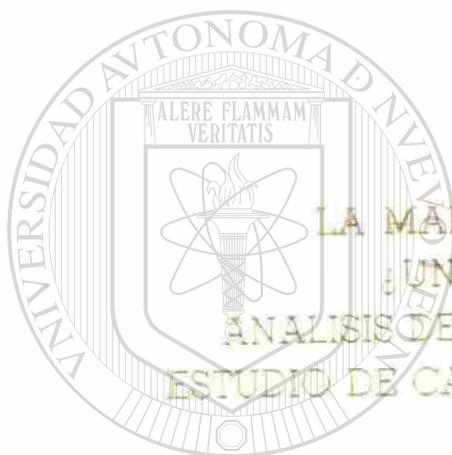
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES



LA MANIPULACION DE LA REALIDAD
¿UN MITO CONTEMPORANEO?
ANÁLISIS DEL CONSUMO JOVEN DE THE MATRIX
ESTUDIO DE CASO EN ESTUDIANTES DE MONTERREY

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Como requisito parcial para obtener el grado de
MAESTRIA EN ARTES con Especialidad en Educación

SEPTIEMBRE DEL 2001

0149-53160

TM
25931
FAU
2001
V3



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

®

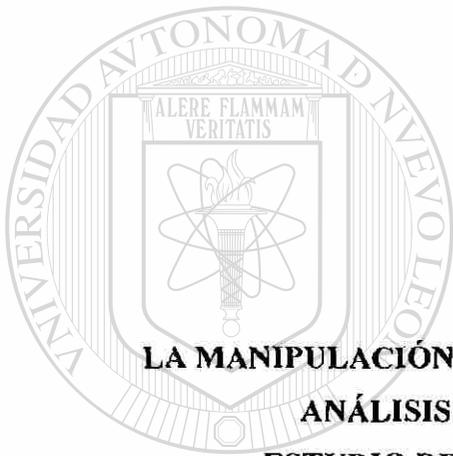
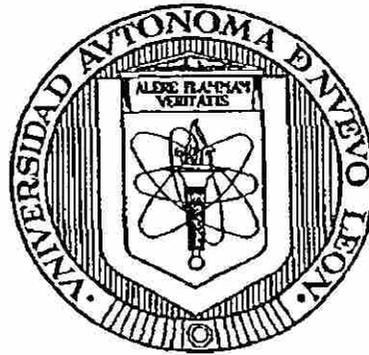
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



FONDO
TESIS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES



**LA MANIPULACIÓN DE LA REALIDAD ¿UN MITO CONTEMPORÁNEO?
ANÁLISIS DEL CONSUMO JOVEN DE *THE MATRIX*
ESTUDIO DE CASO EN ESTUDIANTES DE MONTERREY**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Por

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

LAURA ELISA VARELA CABRAL

**Como requisito parcial para obtener el grado de
MAESTRÍA EN ARTES con Especialidad en Educación**

Septiembre del 2001

APROBACIÓN DE MAESTRÍA

Director de la Tesis _____

Dr. Ramón Cabrera Salort



Presidente del Jurado _____

Secretario _____

UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Vocal _____

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Mtro. Jesús Mario Lozano Alamilla

Subdirector de Posgrado de la Facultad de Artes Visuales

AGRADECIMIENTOS

En principio hay que reconocer la deuda de esta investigación con los profesores inspiradores: Luis Lorenzana, Héctor Manjarrez, Noé Cordero, Gabriela Pedroza, Joaquín Jiménez, Tonio Torres, Rafael Rojas, Lilian Montesinos. A Ernesto Sábato también, maestro virtual, mitólogo e inspirador de la propuesta. De manera particular a Ramón Cabrera, por su trabajo docente, su apoyo y su profética paciencia.

Al Arq. Héctor Valdéz por su motivación para iniciar estos estudios de maestría. A Alesito Suárez, Hilda Gutiérrez, Enrique Ruiz, Conchita Miramontes, Mario Méndez, Diana Sepúlveda, prestadores de libros y de apoyo.

A la universidad pública en general, en particular a la Facultad de Artes Visuales de la UANL y a la Unidad Xochimilco de la Universidad Autónoma Metropolitana.

A mis compañeros de trabajo, en especial al equipo que preside Irma Lagunas en el Departamento de Letras de la Preparatoria Eugenio Garza Lagüera del ITESM.

A los compañeros de desvelos, dudas y trágicas noches de debate académico: Alma Banda, Isra, Ponchis, Gómez, Claudia, Diana, la otra Claudia y los que faltan.

A mis alumnos: las sofias, dolores, negras, armandos, danielles, miguelles, ricardos, patricias, robertos, susanas, javieres, andreses, angeles, luises, adrianas, porque todos ellos hacen honor a sus nombres.

DEDICATORIA

A la Fundación Cabral Bowling (Laura Alicia, Roberto, María Luisa y Laura Villa) por el apoyo y la confianza. A Doña Alicia Bowling por el ejemplo.

Al maestro de foto, Daniel Vázquez, por compartir la impaciencia y la limitada virtualidad del tiempo y el espacio.

A cualquiera que encuentre en la realidad algo más allá de lo evidente.

A quienes nos han ayudado a verlo.

Índice

Introducción	I
Origen del problema	I
Definición del problema	V
Importancia	VI
Novedad	VI
Principales autores o teorías	VIII
Limitaciones	VIII
Objetivo	X
Campo de Indagación	XI
Contenido y Alcance	XII
Tareas	XIII
<hr/>	
Procedimientos	XIV
Hipótesis	XVI
Capítulo I Sobre la Realidad y lo Posible	
1.1. La Realidad Humana	I
1.2. Tecnología y Posibilidad	10
Capítulo II El Arte: la Creación de Realidades	
2.1. La Realidad Trascendida	28
2.1.1. El juego y el absurdo	30
2.1.2. Visitando la realidad	31

2.2. El Dispositivo Tecnológico ¿La Realidad Dirigida?	33
2.2.1. Los medios y la realidad	34
2.2.2. El optimismo de la modernidad	35
2.2.3. La visión decadente	37
2.2.4. Violencia sofisticada	38
2.2.5. La máquina y los límites de lo humano	39
2.2.6. La humanización de la máquina	40
2.3. Una Nueva Cultura, los Viejos Temores	42
2.3.1. Las artes y la tecnología	43
2.4. La Visión de <i>The Matrix</i>	46
2.4.1. Lo espiritual	47
2.4.2. Lo humano y la sociedad	48
2.4.3. Lo tecnológico	50
2.4.4. El fenómeno Matrix	51

Capítulo III La Realidad en Nosotros (Estudio de Caso)

3.1. Nuestra Frontera	53
3.2. El Análisis	56
3.3. Resultados de los Grupos de Discusión	
3.3.1. <i>Guía de análisis</i>	57
3.3.2. La realidad	
3.3.2.1. ¿Por qué transformar lo real?	57
3.3.2.2. La relatividad de lo real	58
3.3.2.3. La pretensión de la realidad total	61

3.3.2.4. La naturaleza de lo real 63

3.3.2.5. El ideal de realidad 66

3.3.3. Lo Humano

3.3.3.1. La trascendencia y la otredad 68

3.3.3.2. La búsqueda y lo humano 70

3.3.3.3. El movimiento 71

3.3.3.4. La fe y los sentimientos 72

3.3.4. La Experiencia

3.3.4.1. Experiencia y formación 73

3.3.4.2. La experiencia cotidiana 75

3.3.4.3. Limitantes de la experiencia 76

3.3.5. Las Relaciones Humanas y la Sociedad

3.3.5.1. Las normas y el vínculo social 77

3.3.5.2. Amor y pareja 78

3.3.5.3. Las relaciones humanas hoy 80

3.3.5.4. El rol social 82

3.3.6. Los Valores y la Búsqueda de Sentido

3.3.6.1. Algo más grande 83

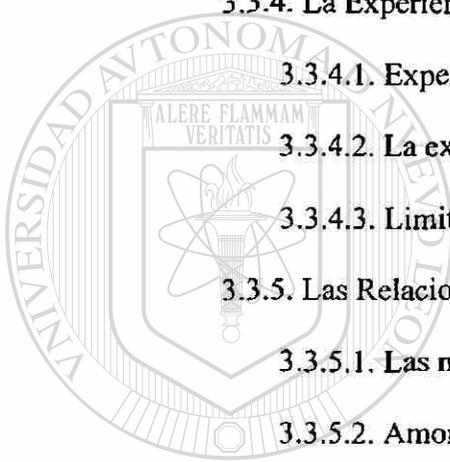
3.3.6.2. La búsqueda 84

3.3.6.3. La muerte y la trascendencia 86

3.3.7. El Futuro y la Tecnología Ante la Búsqueda de Sentido

3.3.7.1. El destino 87

3.3.7.2. La tecnología 89



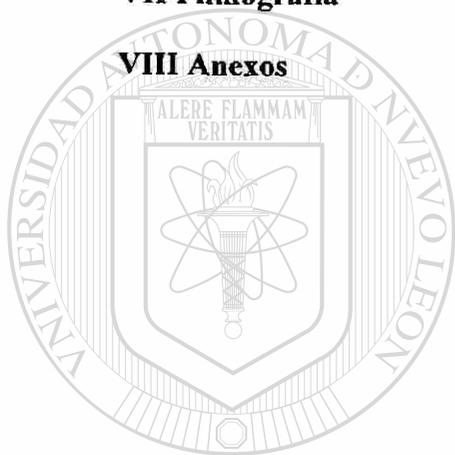
U A N L

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



3.3.7.3. Sus límites	93
3.3.7.4. El futuro	94
3.3.7.5.El futuro humano	95
3.3.8. En resumen	98
IV Conclusiones	101
V Recomendaciones	105
VI Bibliografía	107
VII Filmografía	112
VIII Anexos	113



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

INTRODUCCIÓN

- "la realidad del mundo" es algo que se constituye como contexto de las múltiples fabulaciones*
- *y tematizar el mundo en estos términos es justamente la tarea*
 - *y significación de las ciencias humanas.*
- Gianni Vattimo (1)*

1. Origen del Problema

Si la cultura moderna tal como se edifica hasta el siglo XX deposita la esperanza mesiánica en la razón objetiva, el conocimiento y la técnica como impulsores del "desarrollo"; la posmodernidad, o transmodernidad, como podría llamarse a nuestro tiempo, no ha terminado aun de catalogar las ideas "premodernas" en cuanto a la realidad, cuando le resulta cada vez más evidente su vigencia, e incluso su necesidad. Imposible la sobrevivencia en sociedades de símbolos o "simulacros" como las denomina

Jean Baudrillard, sin apelar a lo irracional y a la imaginación. La ciencia y la tecnología, instrumentos que logran, en principio, la estructuración del entorno y la acción de lo humano en él, han rebasado ya su condición de necesarias, para continuar vertiginosamente sus búsquedas, llevando a las sociedades contemporáneas a hallazgos ante los cuales actuales definiciones y estructuras sobre la naturaleza de lo real parecen limitadas.

Información y manifestaciones sobre los agujeros negros, la física cuántica, los umbrales de la luz y el sonido, las formas de manipulación de energía, la ingeniería genética, así como la realidad virtual y su existencia sin materia, ponen al ser humano en

posibilidad de manipular lo desconocido en una nueva perspectiva, lo cual motiva la resurrección de viejos sueños: trascender las dimensiones de tiempo y espacio, habitar una realidad creada por sí mismo, y la posibilidad de redención mediante un futuro alterno y el descubrimiento de un otro presente ignorado. Estos temas, con las limitaciones que puede ofrecer una producción de Hollywood, son abordados en *The Matrix*, una de las películas más importantes de 1999, cinta que encarna básicamente un cuestionamiento sobre la realidad de lo percibido y la naturaleza de lo humano, ubicándose simultáneamente en 1999 y 2199.

La relación entre la realidad y lo simbólico, sus implicaciones morales y sociales, es un tema que rodea las primeras reflexiones sobre la condición humana; comienza a ser abordado desde la Grecia Antigua: Platón (427-347 a.c.) postula ya la capacidad creadora de la percepción en la idea de realidad; y Aristóteles (384-322) afirma que la realidad sólo puede ser conocida a través de sus causas. La definición de realidad, sus límites y sus relaciones con la percepción y la noción de lo verdadero y lo existente son un tema constante, casi fundamental de la filosofía; en el Siglo XVII George Berkeley (1684-1753) interpreta la realidad y sus cualidades como “conocimiento nocional”. Muy posteriormente, desde la perspectiva de las ciencias, Ernst Cassirer (1874-1945) estudia la relación entre el mito y su concreción en el mundo real de sociedades diversas, enfatizando modos de existencia que rebasan las leyes del espacio y el tiempo. El concepto mismo de la realidad y sus paradigmas son fuertemente afectados por los hallazgos de Sigmund Freud en su indagación en la fuerza de los procesos mentales de simbolización, tales como los sueños, desligando el concepto de realidad de la mera percepción sensorial; en la misma línea Carl Jung analiza el símbolo como base de la

conformación psicológica y cultural del hombre. En ese sentido Herbert Read menciona que la realidad es básicamente una noción creada por mediación de los sentidos, siendo el hombre quien se revela a sí mismo a través de la exploración y ampliación de sus percepciones. El tema de la realidad, su relación con la percepción y la imaginación ha sido objeto de apasionado debate, investigación y trabajo de producción artística hasta nuestros días.

El problema elegido es por tanto antiguo, pero nuevo en sus manifestaciones, apasionante por sus nexos con la facultad eminentemente humana de soñar e imaginar, y el desarrollo de instrumentos para dar ilusión de materialidad a las ensoñaciones. El análisis del consumo de la visión de la realidad alterna en *The Matrix* (Wachowski, 1999) se ofrece como vía de entrada a los ideales contemporáneos del consumo sensorial, los cuales expresan nuevos derroteros posibles para la sensibilidad y el imaginario, principalmente de los jóvenes en proceso de formación. Esta investigación se propone ahondar en la resonancia de la película en la juventud de Monterrey, dado que, estrenada en la ciudad durante la primavera de 1999, su éxito e impacto continúan sustentando la circulación de productos visuales "al estilo Matrix", así como su distribución y venta en video, el próximo estreno de las secuelas dos y tres (filmadas simultáneamente), y la venta de todo género de productos.

The Matrix y sus implicaciones se prestan a la revisión de las posturas, que ya pueden considerarse "tradicionales" ante el mundo actual de las imágenes y la comunicación: su calificación de enajenante y deshumanizador, o bien la aceptación acrítica de sus posibilidades como sinónimo de progreso y expansión sensorial. En la primera postura puede ubicarse a Roman Gubern con *El Eros Electrónico*, en donde ubica las

expresiones “perversas” del vertiginoso desarrollo de las posibilidades de la producción e interacción visual, haciendo esbozo de sus motivaciones a partir de la psicología social; y en un punto intermedio a Régis Debray con *Vida y Muerte de la Imagen*, en donde define lo que él llama “la era visual” como una búsqueda de “el contacto sin la comunidad”; en oposición a posturas como la expresada por Ernest Knapp en su *Filosofía de la Técnica* en donde ubica a la máquina como ampliación del hombre, o Marshall McLuhan en *La Comprensión de los Medios Como Extensiones del Hombre*, en donde es sustentada esta misma perspectiva optimista ante el desarrollo tecnológico.

Pero, más que acudir al juicio o al prejuicio, me parece fundamental ocuparse con mayor detenimiento de la visión que se ofrece (y la que se acepta) sobre las nuevas técnicas de simbolización y los nuevos géneros de símbolos producidos mediante dispositivos tecnológicos. Sus usos, contenidos y posibilidades rebasan el campo de la teoría de la imagen y la tecnología; se abren como una perspectiva de inmersión sensorial cuyo análisis reclama un replanteamiento de categorías y postulados.

El presente trabajo pretende la revisión de estas posturas en su contraste con la realidad de un estudio de caso, un análisis empírico sustentado en la reflexión teórica del funcionamiento de este género de imágenes en un grupo de jóvenes regiomontanos, una porción de sus entusiastas consumidores.

2. Definición del problema

En el contexto del Monterrey actual, en donde los valores estéticos, la sensibilidad e incluso el pensamiento y la imaginación parecen profundamente devaluados, es de mi particular interés el consumo que se hace de una película como *The Matrix*, como una muestra estética, pero también poética en su conjunción de referencias visuales y literarias, a partir de las cuales puedan quizás inferirse las motivaciones, los anhelos y las posibles expresiones capaces de “mover” a los jóvenes en un contexto cultural en el que los productos visuales de mayor demanda parecen, a primera vista, burdamente pobres, tanto en lo formal como en lo expresivo.

¿De qué manera interpretar el hecho de que un tema abordado y casi agotado desde la mitología y la literatura clásica: *la posibilidad de que la que se pretende realidad sea una ficción, y como consecuencia, la apertura de una realidad alterna en la cual la humanidad puede enmendar su historia*, resulte aún vigente y atractivo para gran

porcentaje de jóvenes regiomontanos inmersos en el practicismo de la modernidad y la cultura industrial?

¿Hasta qué punto la existencia de nuevos medios tecnológicos cuyas posibilidades apenas comienzan a ser exploradas permite renovar en las generaciones post-utopías un viejo anhelo de trascendencia de lo humano por encima de estructuras como tiempo, espacio y “realidad”? ¿Qué sentido cobra para ellos esta posibilidad?

A partir de la recepción de *The Matrix* ¿Qué valores de carácter humano pueden ser aun vigentes en la posmodernidad y qué visión de las nuevas tecnologías es elegida por la juventud regiomontana?

3. Importancia

Me parece que la importancia de esta investigación reside en la indagación del funcionamiento en el terreno empírico de diversas teorías en relación con la imagen, las nuevas tecnologías y los procesos de simbolización. Un intento de acercamiento con la realidad de lo que Sábato llama “el hombre concreto”, jóvenes que en apariencia son tal vez excesivamente “concretos” y una revisión que por una parte puede aportar información de importancia social sobre la naturaleza o la posibilidad de sus utopías, y por otra, ofrecer material documental (actualmente escaso y necesario) para alimentar a un nivel más general la reflexión teórica sobre los procesos de recepción masiva de la actual cultura mediática, muy particularmente desde el contexto regiomontano.

4. Novedad

La producción y manipulación de la realidad virtual ha venido a cuestionar los esquemas en torno a la cualidad de la imagen como documento o indicio de realidad, asimismo viene a inaugurar un nuevo campo para los estudios sobre la recepción, en los cuales el umbral de expectativas y la capacidad de efecto sobre el público se han renovado a un acelerado ritmo durante los últimos 20 años, en los que se incluso se inauguran patologías como la adicción a la red, o los famosos “ataques epilépticos” provocados por la velocidad de la imagen en el manga japonés. Este campo es al que esta investigación pretende sumar sus aportaciones ocupándose por una parte de un filme que maneja un alto contenido simbólico, resumiendo propuestas de las últimas décadas;

expresadas en una imagen atractiva, de esmerado desarrollo efectista que va de la metáfora visual a la hiperviolencia consagrada por los videojuegos. Este estudio constituye la revisión del consumo de un tema antiguo (la realidad alterna) en su presentación más contemporánea (*The Matrix*), ocupándose de las formas y los efectos tanto del tema en sí mismo como de su asimilación por un grupo delimitado de jóvenes de Monterrey, una ciudad de importancia industrial y poblacional, que cuenta con rasgos socioculturales muy característicos en el amplio espectro de la cultura mexicana.

A las generaciones nacidas en los años 70s (sorprendido público infantil de La Guerra de las Galaxias, sorprendidos usuarios de las personal computers) nos corresponde vivir la renovación del mito de la realidad alterna y el desarrollo de sus nuevas perspectivas de abordaje a partir de la tecnología; indudablemente la indagación en ella, sus posibilidades, su entendimiento, tal vez podría decirse su asimilación, es probablemente para nosotros un compromiso ¿social, moral, individual? de entender nuestro tiempo, de ser sujetos y no objetos del mismo. En ese sentido la investigación intenta tender líneas de relación para el entendimiento, a partir de sus propias expresiones, de la generación "postX", con el intento de rebasar su apariencia de colectividad atrapada en los clichés de la decadencia, el vértigo, la violencia y la sorpresa efímera, de ofrecer material que haga una aportación, por mínima que sea, para la reflexión y el análisis del sentido en el que la transformación de los entornos visuales expresa, o alimenta, la transformación o el reforzamiento de esquemas de valores y hábitos.

5. Principales Autores o Teorías

El material teórico en el que se sustenta la investigación puede clasificarse de la siguiente manera:

- 1) Materiales de referencia sobre investigación social desde la perspectiva de la investigación cualitativa y en el ámbito de la educación.
- 2) Materiales literarios y filmicos que abordan el tema de la realidad alterna, con enfoques que permiten situarlos como antecedentes de *The Matrix*.
- 3) Estudios teóricos sobre el fenómeno de manipulación de la realidad desde las perspectivas de la filosofía, antropología, la psicología y las artes.
- 4) Algunas aproximaciones en torno a los procesos de recepción visual y sensorial y al papel del imaginario en ellos.
- 5) Estudios que analizan la relación hombre-tecnología y la creación tecnológica de realidades mediadas.

-
- 6) Estudios filosóficos y sociales sobre el consumo de las nuevas tecnologías visuales.

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

6. Limitaciones

Por limitaciones de facilidades de acceso y de tiempo, es evidente que no será posible consultar la totalidad de los posibles materiales de referencia; la investigación implica optar por algunos de ellos –tanto bibliográficos como hemerográficos y de video– como los más representativos para sus fines. Tal vez la mayor limitación no es ya la carencia, sino la abundancia de materiales que de alguna manera se refieren al tema, y el

deseo (desde luego utópico) de no dejarlos fuera. La búsqueda ha conducido a hallazgos interesantes, como es el caso de textos actuales sobre filosofía de la tecnología, y análisis sobre los procesos simbólicos en la acción educativa. Por el contrario, hay materiales de importancia que en un principio se proponían, pero a los que no ha sido posible tener acceso.

El trabajo se propone como un estudio de caso, en donde la muestra se conoce por la actividad cotidiana, más que por la revisión de datos o materiales de referencia sobre la composición social de la juventud regionmontana. En ese sentido la observación participante, la convivencia, el intercambio de diálogos y experiencias me parece que me acreditan para ubicar y definir esta muestra como representativa de juventud local, con una parte de sus matices y contrastes; pero en términos formales, sí sería de utilidad el hallazgo de algún material de análisis social del Monterrey contemporáneo con una visión objetiva, dado que, el escaso material encontrado, delata una carencia regional en la investigación (o en la divulgación de publicaciones) en el campo de la antropología contemporánea. Incluyo entonces en las limitaciones la falta de una visión plenamente objetiva sobre el grupo a analizar, existe con ellos contacto y trabajo cotidiano, en algunos casos de años, aprecio, comunicación a nivel personal, y sumo a esa inevitable "falta", la visión no totalmente local, tal vez de contraste, que me otorga mi condición de foránea con sólo 3 años de residencia en esta ciudad.

De inicio se planteaba la dificultad de motivar a los jóvenes a un ejercicio reflexivo, y es cierto, es difícil convocar e interesar en una actividad que implica esfuerzo intelectual, pero la experiencia no ha sido decepcionante, una vez que los jóvenes ceden un poco de su tiempo, se ha dado una respuesta que para mí encierra como fondo la

necesidad de espacios de intercambio y momentos de reflexión y escucha entre ellos mismos. No todos los jóvenes convocados a grupos de discusión se han presentado, y a la vez algunos no convocados, amigos o compañeros de quienes se invitaron, decidieron asistir y participar. Finalmente, lo que resultó limitante en la aplicación de los grupos de discusión es la imposibilidad, en muchos sentidos, de permitirle más espacio y tiempo a los comentarios surgidos; en ocasiones resulta inevitable dejar aspectos importantes al aire.

7. Objetivo

El objetivo general de la investigación es definir, y posteriormente analizar qué constantes y qué nuevos elementos aporta al mito de la manipulación de la realidad, la realidad virtual desde la perspectiva de *The Matrix*, y de qué manera estos cobran sentido en un sector joven de la población regiomontana.

8. Objeto de estudio

Primeramente la investigación se propone integrar un marco teórico consistente en relación con el concepto de realidad y la idea de realidad alterna.

En segundo término se trabajará sobre las transformaciones o aportaciones que la tecnología hace a esta idea de realidad, y en un tercer punto se abordará la forma en que esto ha sido planteado en algunos productos culturales (cine, literatura). En este renglón quedará incluida *The Matrix*.

A partir de esto se hará una interpretación de la información obtenida por medio de 5 grupos de discusión, técnica que fue aplicada según la propuesta de Jesús Galindo, creando un espacio para la producción de discursos. El análisis se hace mediante la concentración y definición de las líneas temáticas centrales de esos discursos, a la luz de la investigación y la reflexión realizada previamente (Capítulos 1 y 2 de la presente investigación).

La aplicación de la técnica se orientará al conocimiento y la reflexión que hacen a partir del consumo de esta película un conjunto de 53 jóvenes estudiantes regiomontanos. Treinta de ellos de entre 16 y 19 años, quienes cursan el 2º, 3º y 4º semestre del bachillerato bilingüe de la Preparatoria Eugenio Garza Lagüera del ITESM, que cuenta con una población total de 1550 estudiantes. El resto, tiene entre 19 y 25, años, y son alumnos del 5º, 6º, 7º y 9º semestres de la Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes Visuales de la UANL, que tiene 670 alumnos.

9. Campo de indagación

El campo sobre el cual se investigará es: algunas constantes o tendencias en las ideas sobre realidades alternas y su posibilidad de concreción material que más impacto han tenido en nuestra cultura; así como la relación de estas con el surgimiento de los dispositivos de realidad virtual. Dentro de ese campo cómo se inserta la propuesta de *The Matrix*.

Por otra parte, se intentará una relación de informaciones y métodos relativos a los procesos de recepción sensorial con las posibilidades de las nuevas tecnologías, para

proponer algunas reflexiones sobre la forma en la que estos son interpretados, a través de la película.

Para contextualizar la interpretación de la información anterior será necesario revisar algunas reflexiones actuales sobre los fenómenos de manipulación de realidad, consumo mediático y visiones contemporáneas sobre la noción de realidad.

10. Contenido y Alcance

El tema elegido se abordará principalmente a partir de:

Información, documentación y reflexiones en torno a la noción de realidad y el mito de la modelación de la realidad: el imaginario, sus reincidencias, la percepción y la imaginación, el conocimiento y la creación de mundos. Así como la relación entre las nuevas tecnologías y la visión de lo real, desde la perspectiva de lo planteado en Matrix.

Características de las diversas expresiones del mito, recuperado por la intrusión de la tecnología, a través de productos culturales y artísticos que han tenido cierta trascendencia en la sociedad local.

A partir de ello, efectos del replanteamiento de este mito ante un grupo de jóvenes testigos y protagonistas de las nuevas formas de consumo audiovisual y sensorial a través de la red.

La propuesta es ver si el consumo que se hace de la cinta permite replantear o afinar la hipótesis en algún sentido, o si bien ofrece otros datos sobre los anhelos y satisfacciones de la juventud actual en relación con la noción de realidad. En este último aspecto, el trabajo se interesa por los valores o las emociones que pueden ocultarse tras la

predilección por determinadas expresiones estéticas, tales como la cyberviolencia, presente en *The Matrix*.

11. Tareas

- 1.- Revisión de material informativo sobre diseño y aplicación de metodologías de investigación social.
- 2.- Revisión y análisis de información teórica sobre el mito de la realidad modelada, su relación con la percepción y el imaginario.
- 3.- Revisión de material teórico de análisis del consumo de la realidad virtual, sus efectos sociales y estéticos.
- 4.- Consulta de antecedentes que documentan la recurrencia del tema de la modelación de la realidad y su posible relación con la tecnología.
- 5.- Análisis de la película y recopilación de informaciones relativas a ella (reseñas y críticas).

- 6.- Toma de decisiones para el diseño de estrategias de investigación de campo.
- 7.- Planeación, organización y convocatoria a los grupos de discusión.
- 8.- Realización de los grupos.
- 9.- Transcripción de información.
- 10.- Análisis e interpretación de resultados.
- 11.- Redacción del informe final.

12. Procedimientos

12.1. Método de investigación

En un principio se hará una revisión crítica y comparativa de un conjunto de materiales teóricos, que constituyen los más representativos, y los más recurrentes, desde variadas perspectivas en torno a realidad y realidades.

En esta revisión se va incorporando un primer análisis del contenido de *The Matrix* y su posible lectura, me parece aplicable el criterio de Régis Debray en relación con un movimiento de retorno de viejos mitos en nuevas formas, que responden a características psicosociales que, por una parte se repiten y por otra se renuevan de acuerdo con los valores (o con la carencia de ellos).

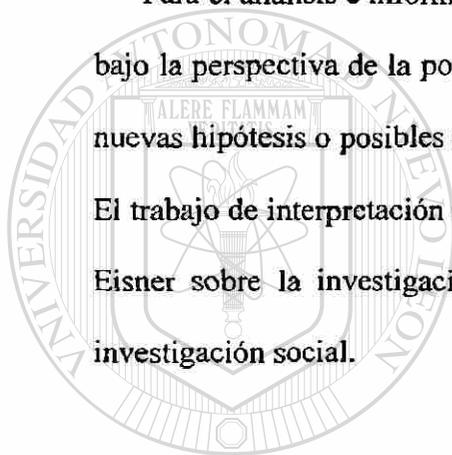
Por otra parte, es posible partir de la visión estética de Jean Baudrillard, sustentada en la cultura del simulacro, que en cierta forma coincide con el vacío y la ausencia de comunidad que acusa Régis Debray, visión que puede complementarse con la crítica que hace Jürgen Habermas a la visión determinista de la tecnología; planteamientos en los cuales esta investigación propone hallar ciertas fracturas, al menos en la forma regionmontana de vivir la posmodernidad, dado que hay, mediante la tecnología, nuevas pretensiones de estructuras o “grandes relatos”, no en vano existen grandes comunidades virtuales. Desde esta perspectiva la película permite defender una postura que quizás se pueda sustentar en Gustavo Pita Céspedes y Terry Eagleton, en la que la RV y la cultura posmoderna vienen a sustentar un posible neohumanismo tecnológico, constituyendo nuevas estructuras de valores y de interacción.

Por otra parte, por medio de la observación participante se intentará hacer una definición del campo o los diversos campos que integran la muestra de estudio, así como

de su contexto sociocultural, analizando sus coincidencias y variaciones, y su posible validez como muestra representativa.

Los grupos de discusión, aplicados a 23 estudiantes de licenciatura y 31 de bachillerato, estarán dirigidos a una reflexión en torno a la cinta, la forma en la que es percibida e interpretada; la cantidad de integrantes de los grupos, así como la composición de los mismos, se decidió para fomentar variedad, cierta contradicción, pero también un ambiente de confianza que favorezca la participación.

Para el análisis e informe final se hará una interpretación comentada de los resultados bajo la perspectiva de la posible comprobación de la hipótesis, así como el desarrollo de nuevas hipótesis o posibles áreas de reflexión del tema, si es que se abre esta posibilidad. El trabajo de interpretación está orientado por los planteamientos metodológicos de Elliot Eisner sobre la investigación educativa, y Jorge González y Jesús Galindo sobre la investigación social.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

13. Hipótesis

El mito de la realidad manipulada, o de la posibilidad de transformación de lo real, tal como se presenta en *The Matrix*, expresa –a través de la tecnología- antiguos valores trascendentes que son recuperados en el trasfondo de formas y metáforas como la monotonía, la cyberviolencia, la despersonalización, la ubicuidad y la pretensión mediática de realidad. Estas expresiones, en el fondo no hacen sino mostrar la contradicción de los jóvenes ante la pretensión nihilista y relativista de la posmodernidad. Después de la orgía, como define Baudrillard a nuestra época, han sobrevivido viejos sueños, que probablemente expresan una nueva naturaleza que ansía aprehender antes que ser avasallada por la realidad. Los jóvenes de Monterrey ven en la tecnología el instrumento de búsqueda de un nuevo humanismo, una posibilidad de volver más significativa la historia y el presente de la sociedad industrial.

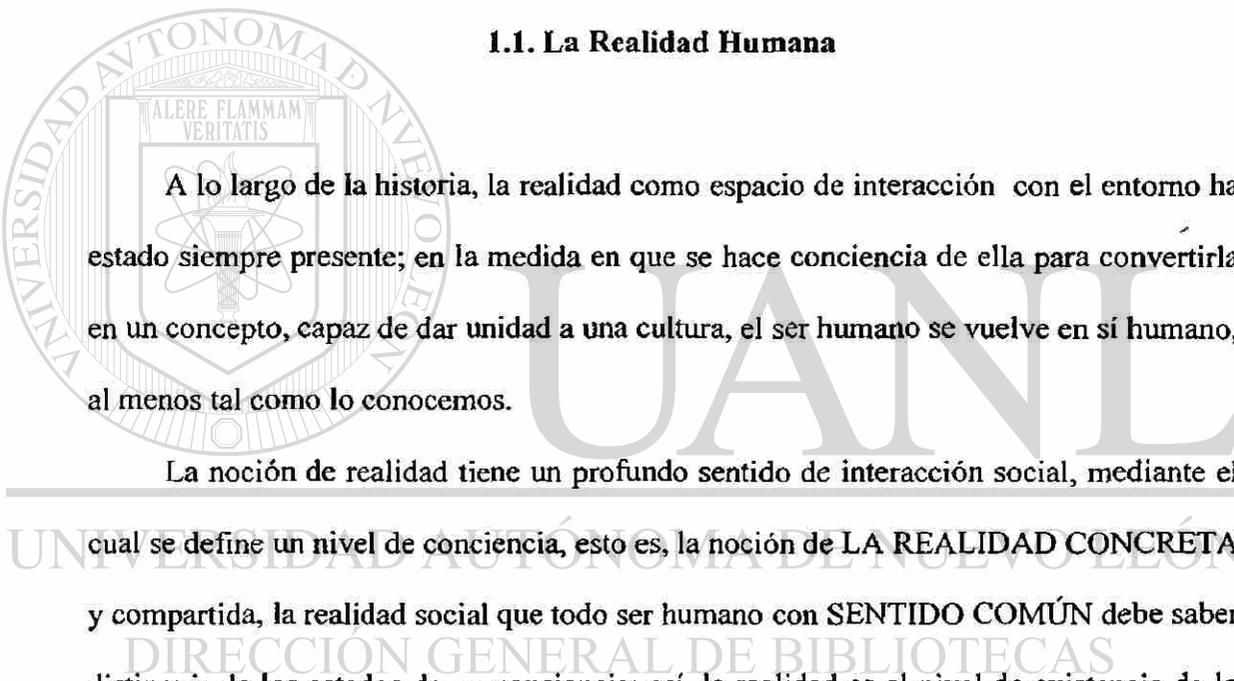
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN®
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Capítulo I

Sobre la Realidad y lo Posible

*Lo que perturba y alarma al hombre
-dice Epícteto-, no son las cosas,
sino sus opiniones y figuraciones de las cosas.
Ernst Cassirer (2)*

1.1. La Realidad Humana



A lo largo de la historia, la realidad como espacio de interacción con el entorno ha estado siempre presente; en la medida en que se hace conciencia de ella para convertirla en un concepto, capaz de dar unidad a una cultura, el ser humano se vuelve en sí humano, al menos tal como lo conocemos.

La noción de realidad tiene un profundo sentido de interacción social, mediante el cual se define un nivel de conciencia, esto es, la noción de LA REALIDAD CONCRETA y compartida, la realidad social que todo ser humano con SENTIDO COMÚN debe saber distinguir de los estados de no conciencia; así, la realidad es el nivel de existencia de lo que es, es decir, la realidad física, que se percibe mediante los sentidos; así como de lo que se cree, que llega a asumirse como lo que es.

Que la creencia se vuelve realidad, ya planteado en análisis sobre la realidad mental y su papel en la percepción de la realidad física, es una afirmación que viene a fortalecer sus argumentos con los aportes de recientes estudios sobre la percepción, como el desarrollado por Ernst Gombrich en *Arte e Ilusión*:

Lo que sabemos es que los fetiches y las imágenes del culto en las culturas primitivas se situaban en tales contextos de acción: eran bañados, ungidos, vestidos, llevados en procesión. No tiene nada de sorprendente que la ilusión se posara en ellos y que los fieles los vieran sonreír, enfurecerse, o asentir detrás de las nubes de incienso. (Gombrich, p.172) (3)

Desde este momento, se puede empezar a hablar de la virtualidad de lo real, de su estrecha relación con el imaginario, y de la capacidad de este de producir percepciones, o ilusión de percepciones. Los investigadores del área de la cibernética van más allá, al documentar sus hallazgos en el estudio del funcionamiento de la mente, una de sus principales áreas de indagación; indican la posibilidad operativa del cerebro que precisamente da lugar al funcionamiento de la Realidad Virtual: la realidad creada por su mera percepción.

El cerebro está siempre en actividad, es capaz de generar espontáneamente sus propias representaciones internas sin interacción apreciable con el medio externo. (...)

Los conceptos y el esquema de categorías bien pueden, en este sentido, ser considerados una estructura a priori inherente a la condición y naturaleza del individuo, en otras palabras, el mundo que nos rodea podría estar generado dentro de nosotros. (Perazzo, p.77) . (4)

Así, el ser humano, simultáneamente que define la realidad; que por medio de la ciencia intenta estructurarla, ubicar sus sistemas y procesos, efectúa un doble movimiento de creación de ella misma: el primero al transformarla, al producir en ella cambios físicos y procesales, al introducir en ella herramientas, objetos, ámbitos; y el segundo movimiento, quizás el fundamental: el proceso de creación de realidad al momento de

percibirla y darle un sentido. *El mito, el arte, el lenguaje y la ciencia son creaciones para integrar el ser: no son copias de una realidad presente, sino que representan las grandes direcciones de la trayectoria espiritual, del proceso ideal en el cual se constituye para nosotros la realidad como única y múltiple, como una multiplicidad de configuraciones que, en última instancia, son unificadas a través de unidad de significación.* (Cassirer, p.53) (2)

Este doble movimiento es ubicado por Jean Baudrillard en *El Crimen Perfecto* como un juego de espejos en el cual analiza cómo, aun presumiendo la existencia de una realidad física objetiva, lo que el ser humano tiene no son más que apreciaciones o visiones de ella, tanto él como Gombrich, documentan ese acto permanente de ilusión como el que sustenta toda la existencia humana: la percepción de la realidad íntegra y objetiva es imposible, y probablemente intolerable para el hombre; en contraparte, la conciencia permanente de la pura relatividad de la noción de lo real rompería con las condiciones de la ilusión, sumiendo la acción humana en un proceso de angustiada conciencia de su auténtica realidad virtual: *..Pues ocurre lo mismo con cualquier objeto, que sólo nos llega definitivamente alterado, aun en la pantalla de la ciencia, incluso en el espejo de la información, incluso en la pantalla de nuestro cerebro. Así pues todas las cosas se ofrecen sin la esperanza de ser otra cosa que la ilusión de sí mismas.* (Baudrillard, p.19) (5)

La realidad es siempre un concepto humano, en la que la fiabilidad de los actos y la conciencia de sí se concreta en posibles rasgos estables o perceptibles que permiten de ella una visión de sistema, de entorno, fundamentalmente sustentada en construcciones conceptuales que -a partir de la ideología y el estado del conocimiento en cada época- se

convierten en estructuras con una pretensión de realidad objetiva, como lo son el tiempo y el espacio en el mundo físico. *Toda cultura se define por lo que decide tener por real*, afirma Régis Debray (6), al analizar la manera en que las sociedades eligen como modelo de realidad no la más accesible a ellas, sino aquella en la que tienen mayor fe; desde esta perspectiva la realidad es, en cada cultura, aquello en lo que se juzga que se puede confiar, ligado al mundo sensorial más inmediato.

Así ha sido a lo largo de la historia, en la antigüedad fue el mundo de los dioses, para Platón eran las ideas, para Descartes el orden. En esos términos podría afirmarse que hay una estrecha y ancestral relación entre la realidad y la fe. *La diferencia entre realidad y posibilidad no es metafísica, sino epistemológica; no denota ningún carácter de las cosas en sí mismas, sino que se aplica únicamente a nuestro conocimiento de ellas* menciona acertadamente Kant.(7)

La sociedad moderna en sus ya célebres utopías se propone el abandono de viejos modelos para intentar un acercamiento científico, objetivo, con la realidad, una realidad que, bien mirada, se resquebraja constantemente en todos sus ámbitos. Esta conciencia de lo maleable de la realidad es la que da lugar a lo que se llama posmodernidad; es un rasgo de lo real que va a ser posteriormente ejercido y desarrollado mediante la experimentación y la manipulación en todos los ámbitos de la praxis humana, desde las artes y la política hasta la vida cotidiana. La posibilidad de manipulación de la realidad no es sólo una aplicación de las facultades humanas, sino la esencia de la realidad misma, actuando sobre la condición humana: *Todos los pensamientos del cambio, las utopías revolucionarias, nihilistas, futuristas, toda esta poética de la subversión y de la*

transgresión características de la modernidad, resultarán ingenuas ante la inestabilidad, la reversibilidad natural del mundo. (Baudrillard, p.23) (5)

En cierto sentido puede afirmarse que la historia de la civilización es más que la de una especie que se interesa por comprender y definir su entorno; es la historia de grupos que buscan y desarrollan las formas de dar posibilidad a lo imposible, a lo ideal. *Conocer el mundo es construir el mundo, fabricar un mundo, tal como lo analiza Nelson Goodman, (8) así ha sido en el caso de todas las culturas, y este es el origen del devenir humano, al que le queda cada vez más lejano y vago el término "imposible", al menos en lo que a conocimiento y transformación de la realidad física se refiere. La cultura humana, tomada en su conjunto, puede ser descrita como el proceso de progresiva autoliberación del hombre... en ella el hombre descubre y prueba un nuevo poder, el de edificar un mundo suyo propio, un mundo ideal. (Cassirer p.334) (2).* En ese sentido, la realidad virtual, estas nuevas realidades creadas con las que el ser humano puede interactuar y entrar en un proceso dialéctico de transformación mutua, sean reales o no, son profundamente expresivas de la naturaleza social y mental del hombre contemporáneo, de la naturaleza de sus ideales.

Durante el siglo XX se da una auténtica revolución de la relación del hombre con lo real: la masificación de la ilusión de lo real, la distribución masiva de la realidad mediatizada, transfigurada en LA REALIDAD, por efectos de la tecnología; ilusión unitaria que en pocos años nuevamente se fractura, a efectos de la multiplicidad de sus mensajes, del abaratamiento económico e ideológico de las tecnologías comunicativas. Nuevas técnicas e instrumentos permiten la posibilidad vertiginosa de reconstrucción de lo real, en ese sentido se habla ahora de una relación profana: *Es por ello que las*

imágenes se han convertido en el objeto del deseo del hombre posmoderno. En la confusión del objeto y de la imagen reside, según Baudrillard, la obscenidad de esta cultura.(Molina y Vedia p.37) (9). Son precisamente los últimos 50 años los que protagonizan de manera acelerada el avance cotidiano de lo posible sobre el territorio de lo real, esto posible, producto de un desarrollo humano capaz de materializarlo, se convierte en un elemento de lo real concreto por un acto de decisión-simulación. De esta forma la tecnología como producto y el uso de entornos creados como espacios de interacción no física, pero tampoco meramente imaginaria, vienen a transformar los conceptos de realidad, posibilidad y la relación de ambas con la acción humana, en la que el hombre ya no es sólo creador, sino actor de realidades creadas, de mundos posibles, como lo menciona Jerome Bruner (10); pero los mundos creados mediante la tecnología, sin ser plenamente reales (o al menos, tradicionalmente reales), tampoco pertenecen ya tan sólo al mundo de lo posible.

De lo real y lo posible puede hablarse tanto con respecto a lo material como con respecto a lo mental, pero no en alusión a lo ideal o lo virtual; estos pertenecen a una especie de margen u holgura transversal e intermedia, muy propia de este nuestro universo en que es posible o más bien ineludible el conocimiento y donde el hombre tiende, como dice Aristóteles, naturalmente al saber que es una especie de destino. Es cierto que en la actualidad a propósito de un software o de un sistema cibernético determinado suele hablarse de sus posibilidades, pero siendo el sistema como totalidad virtual, en el sentido que señalábamos, cabe hablar por lo visto en este caso, desde el punto de vista de la relación de lo abstracto y lo concreto, de la subordinación de las posibilidades del mismo a su virtualidad como status de existencia y no equiparar o

subordinar a la inversa lo virtual a lo posible. Las posibilidades del hipertexto, por ejemplo, se sustentan en el hecho de que el hipertexto virtualmente existe. (Pita Céspedes p.10) (11)

Así, los cursos y efectos de la acelerada innovación tecnológica, y de manera muy particular la creación y difusión de la llamada realidad virtual, obligan a una revisión de nuestro entendimiento de lo humano como ser y como posibilidad. El desarrollo tecnológico de los entornos artificiales interactivos, así como de la llamada inteligencia artificial, el incremento de la relación de los productos tecnológicos con el funcionamiento y manejo del cuerpo y la mente, desembocan en una necesidad de análisis de la realidad como concepto-percepción vinculada al mundo físico, pero también al mundo de lo posible: de la fe.

Dos búsquedas fundamentales de la tecnología: la inteligencia artificial, que logra transferir a una máquina atributos humanos, y la realidad virtual: la creación de una realidad físicamente falsa, pero susceptible a la interacción, artificiosamente perceptible y mutable mediante el dispositivo tecnológico; han constituido dos largos procesos que se han sustentado básicamente en una investigación sobre la naturaleza humana en todo sentido, así, el creciente interés por el desarrollo tecnológico ha traído consigo un notable avance en el conocimiento de lo que es el ser humano y sus mecanismos, y con ello una necesidad de transformación de las posturas mediante las cuales se intenta aproximarse a ellos. Esto, en el momento actual, pone a la humanidad, desde varios ámbitos, en una perspectiva vertiginosa de una realidad que rebasa ya en su existencia concreta mucho de lo que en ella se había aventurado simplemente como posible, esta situación de la realidad actual incluye - desde luego - al ser humano mismo.

La evidencia de la limitación de los conceptos con los que se ha explicado el mundo, la realidad, provoca siempre una negación, una convicción de que lo erróneo no es el concepto, sino la realidad misma; es difícil asimilar aquello para lo que no se tiene un nombre, por tanto un apartado en la estructura mental socialmente creada: *La primera reacción de los padres de la física cuántica ante las aberraciones que salían de sus ecuaciones (hundimiento del universo de referencia: tiempo, espacio, principio de identidad, del tercero excluido...) fue la de considerar el mundo microscópico como radicalmente extraño y misterioso. Semejante interpretación no es, sin embargo, la más lógica, ya que el mundo microscópico debe ser tomado tal cual es. Si no podemos deducir de él una concepción del mundo macroscópico, el misterio reside en tal caso en el mundo macroscópico. A partir de ahí tenemos que pensar que lo más extraño no es la extrañeza del mundo microscópico, sino la extrañeza del mundo macroscópico ¿Por qué los conceptos de identidad, de tercero excluido, de tiempo y espacio, son operativos en el mundo macroscópico? Eso es lo que hay que explicar. (Bruno Jarroson p.)(5)*

En la investigación sobre la cuestión de la realidad y la manera en que es percibida hay más preguntas que respuestas accesibles, sin embargo, lo que resulta apasionante, más que la búsqueda de verdades, es el análisis de los procesos que el ser humano crea para indagar esa realidad, la manera en que esa indagación sobre la realidad la transforma y la constituye, y las vertientes a partir de las cuáles esa construcción de la realidad se dirige intuitivamente al encuentro del hombre mismo y al desarrollo de su evolución, entendida esta no necesariamente como progreso, sino simplemente como cambio, movimiento. Este es precisamente el proceso que la tecnología ha ampliado y acelerado,

como un medio de investigación y acción sobre la realidad con plena capacidad de trastornarla e incluso de reproducirla con la finura de sus mecanismos.

La relación del ser humano con la realidad es mucho más interactiva que como se ha planteado tradicionalmente, eso es algo que las realidades artificiales han venido a mostrar; la realidad no se trata de una estructura o un conjunto de ellas, sino, en particular, de un colectivo modo de vivirlas que es lo que les da cualidad de existencia, y es entonces a partir de esta premisa que numerosos autores postulan a la realidad virtual como una realidad real.

Aplicando esta prueba de doble sentido, la realidad "virtual" ES una realidad, aunque, hasta ahora, de un tipo muy determinado. Afecta nuestras mentes, sabemos que existe y podemos asimismo afectarla. Nuestras decisiones y acciones alteran irreversiblemente el estado del sistema. Este estado alterado, en consecuencia, afecta nuestras mentes. Esta interacción ES a lo que llamamos "realidad". Con el advenimiento de los nuevos generadores de realidad virtual, la distinción entre "real" y "virtual" se desvanecerá. La Matrix entonces no es imposible. Pero el que sea posible no la hace real. Sam Vaknin (12)

Así, la manipulación tecnológica de la percepción de realidad abre una nueva dimensión no sólo para la investigación de los procesos mentales y del comportamiento de la materia física en el espacio, sino de la noción misma de lo que el ser humano es, y de lo que está siendo. *El hecho de que una capacidad humana sea transferible a un artefacto no significa entonces que dicha capacidad sea modelable técnicamente, sino que, por el contrario, nuestra visión histórico-concreta del hombre ha quedado obsoleta*

y lo que la capacidad humana es ha vuelto a escabullirse tras la pantalla de lo que en su objetividad hemos alcanzado a ver. (Pita Céspedes,) (11)

1.2. Tecnología y Posibilidad

*Parece como si en vez de destruir la sensibilidad, estos siglos de progreso científico y tecnológico le hubieran devuelto en un nuevo nivel su prístina inocencia y espontaneidad.
Gustavo Pita Céspedes (11)*

Desde la época medieval y el Renacimiento el ser humano intentó recrear artificialmente los complejos mecanismos de la naturaleza, incluso de su propio cuerpo; ya el propio Descartes hacía la comparación del funcionamiento del cerebro con el de una máquina, sin embargo, anotaba una diferencia que categoriza como el principio de libre albedrío.

En esta producción y reproducción de mecanismos, una constante ha sido la búsqueda de sustituir al hombre en la realización de trabajos desagradables o pesados, facilitar y amenizar su vida cotidiana. Cada vez se fueron proponiendo para las máquinas tareas más complejas, y su diseño y fabricación se convierte en un área de producción en crecimiento constante, integrando elementos de la ciencia, el arte y la observación reflexiva, tres labores que desarrolló a plenitud Leonardo da Vinci (1452-1519), uno de los primeros diseñadores de tecnología.

El hombre moderno, en su proyecto de "liberación" de la ignorancia, o de la falsedad de la fe institucionalizada, se da a la búsqueda de las estructuras "reales" del universo que lo rodea, para posteriormente experimentar con ellas, ampliando así su

capacidad productiva, o "civilizadora" de entorno y sociedad. Ese proceso de producción de realidad, o de sustituto de realidad, se sustenta en la experimentación con las estructuras de lo real, en proponer su funcionamiento en otras dinámicas; *a grosso modo* puede decirse que esa manipulación de las estructuras de funcionamiento de la realidad es en sí la tecnología.

Cada una de las ciencias empíricas se propone describir la realidad a diversos niveles. Con las ciencias de la computación se está afianzando una óptica para la descripción del mundo diferente a la de las tradicionales de la física, la química, la biología y la psicología. Ella consiste en investigar cuál es el sustrato computacional que mejor describe la evolución de los sistemas que se desean estudiar, cuál es el algoritmo - si es que existe- que subyace en el comportamiento del sistema. (Perazzo, 104) (4)

En este contexto el desarrollo tecnológico, propuesto como una evolución al servicio del hombre, implica la emergencia de grandes sistemas, que si bien dependen de antiguas construcciones culturales, sociales y científicas, vienen a transformarlas, a ampliarlas, a posibilitarlas, a anularlas o a renovarlas; y con ello implican la transformación del propio hombre, de sus actividades físicas, de sus formas de acción, de sus procesos de pensamiento. No ha sido sólo una indagación e intento de reproducción de estructuras existentes; una característica primordial de la tecnología, lo que la convierte en un elemento fundamental de la cultura es su capacidad de transformación del medio. Así, en todos los ámbitos se produce, a través de la cultura, un avance hacia esa metarrealidad, un género de creación que apunta no a la mimesis, sino a la modificación de estructuras tomadas de la realidad, como un método de investigación sobre la realidad misma.

La tecnología como industria y sector productivo surge de una manera confidencial y específica; la transformación que representa en las posibilidades de acción humana y su dependencia de la realidad, tanto como su cercanía con la ilusión, conducen a su éxito económico, ideológico y estético; éxito cuyo análisis ha constituido campo fértil para la lucha política, el consumismo agobiante y nuevas formas de discriminación y sometimiento. En este contexto, ha sido difícil para la teoría social desarrollar reflexiones con sustento y cierto grado de objetividad, dado que a la irracionalidad que acompaña la difusión y el consumo de la tecnología se suma el manejo discrecional de la información relativa a su creación, sus fines y sus efectos; sin embargo, es un campo de indagación que constantemente exige su reabordaje, porque sus preguntas están latentes en las prácticas cotidianas. ¿Cuál es la relación del hombre con la tecnología? ¿Qué es lo que el ser humano espera de ella? ¿Qué efectos tiene esta relación sobre la propia condición humana?

Más allá del campo de las disciplinas sociales, la esencia misma de la distribución de la tecnología hasta cierto punto ciega al hombre común de la necesidad de reflexionar sobre ella *Lo que nos es más inmediato no es por ello lo más sencillo y accesible al pensamiento*, menciona Fernando Broncano, haciendo notar que la tecnología es en estos momentos lo que más nos rodea, y sin embargo, se hace de ella un uso irreflexivo. *La tecnología ha quedado al margen de la reflexión filosófica...En esta situación los pronunciamientos de principio y en términos generales nos impiden enfocar los detalles sobre los que tal vez podríamos realizar una evaluación racional de los pros y los contras de los sistemas tecnológicos contemporáneos (Broncano p25) (13)*

Con *pronunciamentos de principio y en términos generales*, el filósofo español se refiere a las actitudes que han dominado en la reflexión sobre la tecnología y el ser humano, pronunciamentos que han fomentado una visión exagerada de algunos de sus aspectos, y un distanciamiento con elementos esenciales de su creación y sus usos como parte de la producción cultural, por tanto, humana.

En primer término se ubica el determinismo tecnológico, o lo que podría llamarse la visión apocalíptica, que plantea un enfrentamiento entre lo humano y la "amenazante inhumanidad" de las máquinas, perspectiva que si bien da origen a una necesaria reflexión crítica sobre la tecnología y sus aplicaciones, la distancia radicalmente de lo humano y sus posibilidades de desarrollo: esta postura está representada en nuestro tiempo por teóricos como el español Román Gubern: *El triunfo de la cultura de los interfaces, mediadores que transportan hasta los ciudadanos representaciones vicariales y experiencias mediadas del mundo físico, supone una grave mutilación sensorio-afectiva.* (Gubern, p.165)(14) Esta corriente de pensamiento sobre la tecnología crea el mito de ella como un sistema autónomo capaz de arrasar con el resto de los sistemas y con las propias relaciones humanas; entre sus primeros representantes, quienes la difundieron en sus textos son Lewis Mumford, Langdom Winner, Robert Heilbroner, y Jacques Ellul, quien en los años sesentas escribe *La técnica se ha convertido en el nuevo y específico milieu en el que se obliga a existir al hombre ... Es artificial, autónoma e independiente de toda intervención humana.*(15) Así, para ellos la tecnología se convierte en un timón del cambio social, que se impone a las demás fuerzas. Para otros representantes de esta misma orientación, no es tanto la tecnología en sí misma la que tiene como destino la anulación de lo humano, sino la sociedad, la política y la cultura,

que ejercen una representación ideológica sobre la tecnología, así lo manifiestan en particular los teóricos de la Escuela de Frankfurt, quienes aparejaron su visión crítica al creciente desarrollo de las tecnologías comunicativas. *La racionalidad que ha normado el desarrollo capitalista es la que Horkheimer, Adorno y Marcuse llamaron razón instrumental (...)* De igual forma, el desarrollo de la tecnología ha abierto una brecha más, una contradicción entre los países periféricos y los centrales, así como entre las clases poseedoras y las desposeídas. (Vargas Lozano p.12) (16)

Otra postura es lo que Broncano llama "la metafísica de la técnica", o la mitología de la tecnología, en donde esta, más que parecer amenazante, es vista simplemente como inevitable, a partir de ello se promueve una actitud que deriva entre la indiferencia y la aceptación acrítica, ya que se concede a la tecnología una autonomía tal, que parece no requerir ni siquiera de aprobación o entendimiento humano alguno, de hecho plantea un consumo en el que el usuario es una especie de neófito, ignorante, absorto ante la complejidad "incomprensible", la cual es vista como un valor agregado, parte sustancial del encanto de la tecnología. Entre los representantes de esta postura se puede mencionar a Heidegger y a posteriores seguidores de su obra, con preceptos como *Denomino la actitud por la que nos mantenemos abiertos al sentido oculto del mundo técnico la apertura al misterio.* (Heidegger p.27) (17)

El determinismo tecnológico y la mitología de la tecnología han sido las visiones más difundidas en los productos culturales de la época, tal como se analizará en el capítulo siguiente.

Como una racionalización de la postura anterior, puede definirse la visión constructivista de la tecnología, en la que ésta es entendida como una construcción social,

privilegiando la interpretación del uso que se le da sobre el análisis de la estructura y función de los artefactos mismos. Tal como lo plantea el físico argentino Roberto Perazzo *aun desconocemos si las limitaciones de las máquinas provienen de algo intrínseco a ellas o de nuestro desconocimiento de cómo utilizarlas* (Perazzo, p.101)(4), el uso que se le da a las tecnologías las transforma, incluso a veces en direcciones distintas a la intención de su creador, en cierta manera su distribución y consumo son una última fase en su proceso de creación. La que le da su sentido último.

Los constructivistas propugnan la irracionalidad de los consumidores/usuarios, guiados por sus deseos, esquemas y motivos: *las máquinas hacen cosas que no pueden hacer sin ayuda de las mentes y los cuerpos humanos, esto es: las máquinas son agentes performativos en un sentido análogo a los agentes humanos, estos, agentes humanos disciplinados.* (Pickering p. 20) (18) Entre los autores que pueden agruparse en torno a esta postura destacan Bruno Latour, Michel Callon, Wiebe Bijker, Jürgen Habermas; algunos matices de la obra de Roman Gubern, así como el trabajo del sociólogo francés Jean Baudrillard, quien, a pesar de relacionar la técnica y la tecnología con lo humano, les augura un destino de vértigo y vacío; en *El Sistema de Los Objetos*, propone lo que él llama *tres niveles concurrentes de evolución:*

Una estructuración técnica del objeto (.....) una estructuración paralela del mundo y de la naturaleza (.....) y una estructuración de la praxis humana, triada que cierra afirmando que en el fondo la evolución se frena o se detiene en los tres planos simultáneamente (Baudrillard, p.145).(19)

Es evidente que, como proponen los autores mencionados anteriormente, una reflexión contemporánea en torno a la tecnología requiere asimilar lo que hay de social y

de humano en ella, e incluso -como lo hace Baudrillard- referirse a las particularidades de los grupos humanos y los individuos. Atrás queda la visión de una posible autonomía de la tecnología. En relación con este debate Broncano apunta: *La racionalidad no excluye la existencia de valores, por muy instrumental que se quiera. Es el ordenamiento de los valores lo que está en juego y lo que hace racional la empresa de la tecnología. Al igual que en la ciencia existe un código de valores, también hay valores intrínsecos que componen el ethos particular de la tecnología, (...) un ethos que, al igual que sucede con la ciencia en lo que respecta a la búsqueda de la verdad y las prevenciones del error, no puede olvidarse sin salir del terreno interno de la tradición tecnológica. La racionalidad de la tecnología desde este punto de vista, se puede entender también como la cuestión de si las trayectorias tecnológicas promueven a largo plazo los valores incluidos en el ethos de la tecnología.* (Broncano p.26 y 27)⁽¹³⁾ Desde su perspectiva, la reflexión sobre la tecnología que se ha dado a la par de su desarrollo entraña, entre otros riesgos, el no asumir al individuo como elemento activo del devenir, esto implica irresponsabilidad con el futuro, pasividad ante el presente y la asunción de una absoluta falta de democracia en cuanto a la posibilidad de acción sobre la realidad física y social. Es innegable que la tecnología entraña riesgos, descubre riesgos a la vez que concreta y abre posibilidades, en ello consiste su dualidad, la que da lugar a la polémica sobre su aportación a la vida humana.

De esto se desprende entonces la necesidad de abordar la reflexión desde otras perspectivas, cuya visión conduzca a la comprensión del compromiso humano con los productos de la cultura, postura que representan el propio Fernando Broncano y Gustavo Pita Céspedes, abogando por una visión más realista de la tecnología, menos contaminada

de temor y escepticismo ante lo nuevo; recalcando así la irracionalidad y el peligro que implica olvidar las posibilidades que la tecnología ofrece a las facultades creadoras del hombre, y las cualidades que esa nueva potencia de su acción le exigen.

1.3. La Realidad Virtual

Si la mera creación de artefactos fomentaba ya importantes preocupaciones en los ámbitos filosófico y científico sobre lo que significan para las sociedades, la aparición de la Realidad Virtual reabre y transforma este debate. Lo que conocemos como realidad virtual comienza con un casco visualizador creado por Ivan Sutherland en 1968; su principal característica es permitir percepciones reales a partir de estímulos simulados; sistema que evoluciona desde el uso de lentes, cascos y trajes, hasta la creación de Caves, salas en las que se permite la experiencia colectiva con plena libertad de movimiento. El término realidad virtual es creado por Jaron Lainer en 1986, sin embargo, los científicos utilizan otras expresiones, dignas de ser analizadas, tales como "entornos virtuales", "entornos reactivos", "entornos sintéticos" y "realidad artificial"; en todos ellos está latente algo que tanto Pita como Broncano analizan: la doble naturaleza de la RV y la imposibilidad de distinguir **de hecho** lo real y lo ficticio, lo natural y lo artificial.

Tal vez la realidad virtual no es más que la cristalización de lo ideal humano, su toma de cuerpo; y es entonces fundamental para conocer lo ideal, tal vez constituye una nueva modalidad de existencia de lo que Cassirer llama "el universo simbólico" al cual define por contraste con el universo físico. Puede decirse que la realidad virtual se acerca a una modalidad de existencia digamos intermedia: *Porque como mismo el surgimiento*

del nivel ideal de la conciencia fue el anticipo de grandiosas transformaciones históricas que trajeron consigo la aparición del dinero, la economía de mercado y, en general, la sociedad dividida en clases, quizás también el surgimiento de la Realidad Virtual sea el anuncio de una transformación humana radical aunque de signo diferente en la que lo ideal no quede atrapado ni en el mundo singular de la palabra, de la psique personal e individual, ni en el mundo particular del texto, de la conciencia de una casta o clase, y se abra por primera vez a su verdadero mundo universal, el mundo sin fronteras del hipertexto y el ciberespacio que es el de la genuina espiritualidad humana. (Pita

Céspedes p.8)(11)

Existen numerosos obstáculos de carácter político, social y finalmente humano, para la defensa de una visión y un manejo humanista de la Realidad Virtual, sin embargo, su existencia misma nos obliga a considerarla como una posibilidad del devenir humano, y a vislumbrar la opción de convertirla en el medio para “extenderse”, ya no físicamente, como lo pensaba Marshall McLuhan, sino de ampliar el campo de acción del imaginario.

En ese sentido la realidad virtual comparte o concilia dos mundos: la visión de lo instrumental y la racionalidad práctica, y la de la expresión simbólica, íntima, de los ideales, dado que su propia estructura física y semiótica rebasa las definiciones o el establecimiento de límites. Desde el punto de vista de los procesos mentales que intervienen en la creación y el desenvolvimiento en lo virtual, se encuentra la conjunción de lo que Jerome Bruner llama “dos modalidades de pensamiento”; la modalidad lógico-científica o paradigmática, definida por él como aquella que *trata de cumplir el ideal de un sistema matemático, formal, de descripción y explicación (.....) se ocupa de causas generales y de su determinación (...)* Su lenguaje está regulado por requisitos de

*coherencia y no contradicción. Su ámbito está definido no sólo por entidades observables; es decir, está dirigida por hipótesis de principios (...) Es la capacidad de ver conexiones formales posibles antes de poder probarlas de cualquier modo formal. (Bruner p.24)(10) características a las que responde, por su estructura técnica, y la necesaria lógica en su funcionamiento; pero en la RV se da también aquella modalidad que Bruner aparta del mundo científico, y que llama la “modalidad narrativa” del pensamiento, la cual *Se ocupa de las intenciones y acciones humanas y de las vicisitudes y consecuencias que marcan su transcurso. Trata de situar sus milagros atemporales en los sucesos de la experiencia y de situar la experiencia en el tiempo y el espacio (Bruner p.24)* Tal vez desde esa perspectiva la realidad virtual sí pueda representar una revolución que integre y fortalezca la posibilidad humana, como una expresión que concilia sus formas de imaginación y acción.*

Se ha producido, con la Realidad Virtual, una realidad existente, perceptible, de hecho existente únicamente por perceptible, y sin embargo, inmaterial en la posibilidad de su percepción y su grado de funcionalidad como realidad que transcurre y que permite acción y modificación. Esta realidad mediatizada, es ahora el laboratorio de las sensaciones y sus simulacros, pero es también el laboratorio en el que se trabaja el concepto “realidad”. La Realidad Virtual, un medio en proceso de definición, integra culturalmente a los mundos de la ciencia y el lenguaje con el del arte, según la forma en la que los clasifica Cassirer; los primeros como abreviaturas de la realidad y el segundo como intensificación de ella.

El hecho de que los actos de la imaginación sean ahora proyectados y evocados a través de elementos perceptibles a nivel masivo, como es el caso de la realidad virtual, es

visto desde cualquier ámbito como un riesgo, riesgo que tal vez consiste, específicamente, en la necesidad de replantear el concepto de realidad y los límites de interacción humana sobre ella: *La gran misión de la utopía no consiste sino en hacer lugar a lo posible, como lo opuesto a la aquiescencia pasiva al estado actual de los asuntos humanos. Este pensamiento simbólico supera la inercia natural del hombre y le dota de una nueva facultad: la de reajustar constantemente su universo humano.* (Cassirer p.98) (2)

La tecnología, la habituación a ella que la ha convertido en necesidad, sus versiones ineficaces, sus limitaciones, no son más que reflejo de su origen y su destino humano. Sus vicios y virtudes, ambos con frecuencia sorprendentes, son una extensión de las características de las sociedades contemporáneas, en las que coexisten hasta el límite lo grotesco y lo sublime; en las que, tal como analiza Baudrillard, la técnica no ha hecho sino potenciar y sustituir viejas obsesiones, fantasías y desigualdades.

Una tecnología, la más inocua de todas crea un paisaje de riesgos que no es en el que nos movíamos antes de esa presencia ¿Cómo podemos decir, pues, que tenemos la obligación de crear futuros inexistentes?... La mera posibilidad de establecer futuros nos introduce en un nuevo campo normativo: el de la obligación de hacerlo. (Broncano p.246) (13)

Toda teoría sobre lo humano, desde el arte a la psicología, coincide en ubicar la tendencia al movimiento como naturaleza; y los productos de ese movimiento: la cultura, constituyen un tránsito de múltiples sentidos en el que cada paso tomado en cierta dirección es imborrable, las dimensiones de realidad y posibilidad que abre son susceptibles de todo, menos de ser negadas; esto constituiría un absurdo, un intento de

contención del destino de la naturaleza humana. Como mencionan los filósofos, la tecnología requiere de un equilibrio entre innovación y control, pero es una realidad que no admite, como reacción congruente, la simplicidad de su negación.

Así, Fernando Broncano concluye su reflexión del panorama histórico del pensamiento en torno a la tecnología, afirmando que: *..los artefactos abren pero no determinan las trayectorias futuras de la sociedad (...) el futuro está abierto y está constituido por las posibilidades disponibles o accesibles. La innovación tecnológica es, precisamente, un medio de transformación colectiva del futuro que nos cabe esperar: cada innovación abre las posibilidades que pueden o no ser aprovechadas por las sociedades y los grupos. Sólo está escrito nuestro pasado.* (Broncano p.36)(13)

Las limitaciones y perversiones que se atribuyen a la tecnología son las que el ser humano ha imaginado y concretado, ella por sí misma requiere precisamente de la toma de decisiones, con la conciencia de que, más que nunca, en las sociedades actuales los efectos de cada decisión tecnológica se reproducen y potencian hasta la dispersión. Las posibilidades no sólo se multiplican en todos los sentidos; también se intensifican.

La sociedad de la información encierra en sí misma aquellas características que definen las circunstancias mundiales: complejidad, interdependencia, imprevisión. (Cebrián, p177) (20) La complejidad de la tecnología es la complejidad estructural de las sociedades contemporáneas, una complejidad que exige una revolución interna del pensamiento hacia una madurez intelectual y moral que asuma la responsabilidad con las posibilidades que ha puesto al alcance de la realidad.

1.4. La Realidad y sus Fronteras

*Si el sueño fuera (como dicen) una tregua,
un puro reposo de la mente, ¿por qué si te
despiertan bruscamente, sientes que te han
robado una fortuna?*

Jorge Luis Borges (23)

En la búsqueda de conocimiento y la construcción de instrumentos para su acción, el ser humano no ha hecho sino cobrar conciencia de que se mueve en un entorno cambiante e inagotable, esto por una parte le produce una sensación de angustia, noción de poder y conocimiento limitado, que lo han conducido a ansiar e inventar estructuras y leyes absolutas, pero por otra parte, esa infinitud constituye una esperanza; en un entorno en el que reinan el desencanto y la decadencia, el recordar que la realidad no ha sido agotada, implica la posibilidad de encontrar en ella posibilidades más gratas, o respuestas a sus carencias. De esa forma, es esperanzador saber que no se usa totalmente la capacidad cerebral, que al parecer el universo no tiene límites, que existen macro y micro mundos orgánicos más allá de lo visible, en fin que existe una noción de infinito no explorado, posible.

La imposibilidad de agotar esos límites, de abordarlos del todo, trae consigo una angustia en la que se ve limitada la pretensión de omnipotencia humana, sin embargo, la creación de un nuevo universo, esta vez de factura propiamente humana, como es el universo tecnológico, abre la posibilidad a la búsqueda o creación de un nuevo género de respuestas, que toman formas tan antiguas como los primeros mitos para ofrecer explicaciones renovadas a preguntas ancestrales que dan origen a la cultura de la

reflexión, la investigación y el análisis de la realidad; el desarrollo tecnológico no sólo consiste en nuevos instrumentos, herramientas, lenguajes, sino también en la entrada a otros matices del universo simbólico, y el surgimiento de un nuevo carácter de representaciones que -tal como las artes- muy probablemente sigue expresando las viejas preguntas y anhelos del ser humano.

La modernidad apostó al desarrollo científico y tecnológico como fuerza gestora de una humanidad racional y libre, por el contrario, las posturas cuestionadoras a ese "desarrollismo" manejaron -como se menciona en el capítulo anterior- a la tecnología como una gran fuerza deshumanizante. Lo que la historia ha enseñado a este respecto es que las nuevas formas e instrumentos no cambian los viejos sentidos: la irracionalidad es fundamental para sustentar la actual sociedad consumista no sólo de objetos, sino de representaciones que cubren con su banalidad las carencias del hombre contemporáneo; la misma irracionalidad se expresa en la continuidad y aceptación de los viejos fanatismos, de la desigualdad social, de la violencia y la evasión que se vive a través de la tecnología, pero, hay que decirlo: no gracias a la tecnología. *Somos más sensibles a la perturbación de la relación humana por la intervención absurda y totalitaria de la técnica, y lo somos menos a la perturbación de la evolución técnica por la intervención absurda y totalitaria de lo humano. (Baudrillard p.134)(19)* Es decir, no es la tecnología la que introduce los males de la sociedad moderna, sino esta sociedad la que potencia sus males a través de la tecnología. La soledad y la marginación mencionadas por numerosos autores, son efectos de factores sociales de los cuales la tecnología no es más que una expresión que viene a mostrar o a potenciar posibles mecanismos de evasión que, sin su existencia, se llevarían a cabo de alguna otra manera *Paradójicamente la era de la*

comunicación se ha revelado finalmente como la era de la soledad, mientras que la tan cacareada modernización se ha traducido para mucha gente en marginación. (Gubern p.219)(14)

Aunque a partir de la relación hombre-máquina se han hecho augurios trágicos sobre la anulación de procesos del pensamiento y la creación, es necesario aquí recordar que la naturaleza humana es una, viva, y apegada a la vida y al movimiento: a la destrucción del intelecto humano por parte de la tecnología se opone la afirmación de Cassirer *..un ser humano no depende en la construcción de su mundo humano de la cualidad de su material sensible....el hombre construye su mundo simbólico sirviéndose de los materiales más pobres y escasos.(Cassirer p.63)(2)* así de fuerte e inevitable es también la creación, la imaginación, el goce de la actividad mental del individuo, goce que ha sido indudablemente depreciado en la sociedad contemporánea, pero que constituye a la vez su único sustento, el de los simulacros masivos; fenómeno del cual sería absurdo y hasta ciego culpar específicamente al desarrollo tecnológico, ignorando el deterioro social que inicia y tiene un vertiginoso avance en otros ámbitos. Por ahora es importante recalcar que hasta donde han llegado los hallazgos de la psicología y la antropología, la imaginación es connatural al hombre, el hombre puede ser definido como un ser que sueña, y ninguna máquina ha sido capaz de eliminar su naturaleza simbólica, sin embargo sí han sido los procesos sociales quienes lo deterioran y mutilan emocional y psicológicamente.

Las formas y aplicaciones que ha tenido la tecnología son una expresión más del sentido que ha tomado el desarrollo de la cultura contemporánea, no son una esencia de ella misma, sino una de sus posibilidades: *Este sentido profundo está basado en una no*

menos profunda reflexión sobre la naturaleza humana: somos seres que vivimos en mundos posibles, de posibilidades abiertas y de posibilidades no realizadas, de capacidades y por ello, precisamente por ello, de desigualdades en el poder. Pero esta capacidad no es abstracta, se realiza en el marco de posibilidades que configura el medio: en qué se emplea el tiempo depende del medio artificial. Los sistemas técnicos son algo así como nudos que configuran trayectorias históricas posibles. (Broncano p.150)(13)

Así, la tecnología no es determinante del devenir humano, sino expresión de su orientación y deseos, sus aportaciones, aun aquellas que hoy en día han sido sometidas a debates éticos como la manipulación genética y la clonación, son la expresión de antiguos sueños humanos. Que el papel y el desempeño que cobra la técnica es producto de la visión de una sociedad, es sustentado por el análisis que hace George Basalla de cómo productos tecnológicos creados en China: el papel, la pólvora y la brújula no representaron para su sociedad lo que representaron para Occidente, porque la visión que privilegia su uso: el comercio, la comunicación y la guerra, no eran actividades primordiales de esa cultura.

Según algunos teóricos la tecnología no se usa por decisiones racionales, sino por mera satisfacción, por decisiones inconscientes, se hace uso de los productos de la modernidad en base a estructuras tradicionales de relación y consumo, así el español Roman Gubern documenta sobre su sociedad: *Es muy frecuente que los operadores hablen con sus ordenadores y hasta que les acaricien. Y hasta se les increpa, insulta e incluso golpea cuando se borra un texto o sufren algún contratiempo con él, pues entonces es concebido como una máquina indócil, indisciplinada y rebelde.* (Gubern,

p.104)(14) Así la sociedad contemporánea hace uso de la tecnología para expresar sus valores: lo racional y lo práctico, la ligereza y la velocidad. Sin embargo, la multiplicación y transformación de posibilidades que implica la realidad virtual, desde la visión de filósofos como Gustavo Pita, quizás contribuyan a una renovación de valores, a un cuestionamiento de fondo, y no sólo de forma.

Las condiciones de la actualidad: la aceleración histórica, la expansión geográfica y la inestabilidad social requieren de sociedades capaces de comprenderse constantemente a sí mismas y a su entorno, y, como parte fundamental de este, a las formas y expresiones tecnológicas. Es necesario, si alguna vez se habló de la necesidad de promover una alfabetización audiovisual en la que las nuevas generaciones fueran capaces de comprender la cultura de los medios, hablar ahora de la necesidad de una cultura tecnológica, no de saber ser usuario (como tanto se promueve) sino de saber comprender la tecnología como expresiones y posibilidades, no sinónimo de progreso o deshumanización, sino simples aperturas, instrumentos, expresiones de la propia sociedad: *La base de nuestra argumentación es que la racionalidad de cualquier acción tecnológica es una relación entre un contexto de producción y un contexto de uso*

(Broncano p.170)(13)

La modelación de la realidad, o la producción de realidades artificiales intensifica la reflexión, y se constituye como testimonio de lo que el ser humano concibe como "realidad", y la forma en la que trata de producir similares de ella, en sí no produce similares de "la realidad" sino de su realidad, en la que incluye sus apreciaciones, percepciones, ideales, mitos... así ciertos elementos de la irracionalidad humana, de su condición interna, están claramente expresados en sus expectativas sobre la realidad

virtual; ella contiene su sensación hacia el mundo que lo rodea y su intención hacia el futuro. Sin embargo, la virtualidad de lo real no es producto de la tecnología, sino una condición inherente a la realidad misma.

Si se incluye a la realidad virtual dentro de la categoría del universo simbólico, entonces hay que asumir que las primeras experimentaciones o apropiaciones de la realidad las constituyen no las ciencias ni las técnicas en sí, sino las artes, antiguamente ligadas al sentido mítico del mundo, tal como lo documenta Régis Debray. Cuando en la historia de la cultura las artes son entendidas como un cuerpo teórico creador de realidades, inicia la verdadera historia de la realidad virtual, aquella que sin ser real es capaz de ser, de cobrar vida en la percepción e introducirse en la existencia de individuos y sociedades no sólo como nuevas estructuras o ficciones, sino como modelaciones o perspectivas de cómo debe ser vista la realidad. *La imagen icónica es una categoría perceptual y cognitiva, una categoría de representación que transmite información acerca del mundo percibido visualmente, en un modo codificado por cada cultura, lo que autoriza a referirse a una dialectización de la expresión icónica en la cultura humana.* (Gubern p.21) (21)

En ese sentido, en particular la historia de las artes plásticas documenta la paradoja de la cultura humana, las creaciones artísticas como ampliación de la realidad, descubrimiento y creación en dialéctica entre el ser humano y el entorno, pero también como parte de la construcción de restricciones perceptivas, llamadas tradiciones de representación.

Capítulo II

El arte: la creación de realidades

*Nunca cesaremos de buscar y, sin embargo la meta de todas nuestras búsquedas
será retornar al punto de partida y conocer ese lugar por primera vez*
T.S. Elliott (22)

2.1. La realidad trascendida

Por medio del arte, de los lenguajes artísticos el ser humano proyecta su mundo, cada transformación artística amplía el espacio del universo simbólico; en la producción de un hecho artístico, en la inmersión del espectador en él, se inaugura un campo de interacción que cobra dimensiones de realidad, modificando entonces los márgenes de lo posible y lo existente.

Es por ello que las artes cobran una importancia vital como signo y testimonio de la cultura de un pueblo, son ellas las que expresan el grado en que se experimenta y se transgreden los límites de lo posible para construir realidad, ficciones conscientes que llegan a conformarse como más reales que lo real. Las artes, y muy particularmente las artes contemporáneas, constituyen el laboratorio de investigación del hombre sobre sí mismo y sus percepciones.

Apesadumbrado fantasma de nadas conjeturales, el nacido dentro de la poesía siente el peso de su irreal, su otra realidad, continuo. Su testimonio del no ser, su testigo del acto inocente de nacer, va saltando de la barca a una concepción del mundo como imagen. La imagen como un absoluto, la imagen que se sabe imagen, la imagen como la última de las historias posibles. El hecho mismo de su aproximación indisoluble, en los textos, de imagen y semejanza, marca su poder discolo y cómo quedará siempre como la pregunta del inicio y de la despedida; pues cuanto más nos acerquemos a un objeto o a los recursos intocables del aire, derivaremos con más grotesca precisión que es un imposible, una ruptura sin nemósine de lo anterior. (Lezama p.1)(25)

El arte es la primera conciencia de una realidad humanamente modificada, pero es a la vez la vía en la que el ser humano toca la realidad real, la interpreta, ejecuta el doble movimiento conocimiento-creación en la realidad misma y en quienes se involucran con el arte, creador y espectador, ellos también se reconstruyen, o transitan al encuentro de su otredad, misma que el arte se atreve a veces a develar o a sugerir. El artista, más que suponer que inventa, intuye que está mostrando una realidad que para él es, en muchos casos, la única posible, busca la concreción material de fragmentos de su realidad, sin demasiado cuestionamiento sobre su coherencia con la convención social de realidad, el arte es el primero que evidencia la ilusión de lo real.

Las antiguas mitologías, hoy consideradas literatura, plantean, todas ellas, que el ser humano desconoce la realidad, que se va acercando a ella mediante diversos instrumentos que le permiten acceder a otros niveles. En estas metáforas (griegas, mayas, aztecas, hindúes), lo que el ser humano va haciendo para acceder a esa realidad es descubrirse a sí mismo, buscar y trascender su humanidad. La mitología elige alejarse

del centro de lo real, para verlo de sus límites, por medio de la metáfora, de la creación de imágenes, construir en nuevos contextos, representativos, la idea de lo real. Desde la perspectiva de Cassirer, el ser humano es tal por su capacidad creadora de mundos, por su cualidad contradictoria de agotar la realidad mediante el conocimiento y la manipulación; y de ampliarla mediante la creación.

2.1.1. El juego y el absurdo

Entre los textos que han planteado, de un inicio, una lógica del absurdo que constituye en sí un reflexión consciente sobre "lo real", y la indagación lúdica en sus posibilidades y fracturas, está *Alicia en el País de las Maravillas* (1865) de Lewis Carroll, la historia en la que una niña, motivada por el hastío, sigue a un conejo blanco, se pierde en un túnel y descubre una galería de absurdos que si bien no dejan de sorprenderla y en ocasiones asustarla, son indudablemente coherentes, tan estructurados que ella va a ir descubriendo las constantes de esa otra realidad. *Esta vez no había ninguna etiqueta que dijera BÉBEME, a pesar de lo cual la destapó y se la llevó a los labios. "La regla es que coma lo que coma o beba o que beba ocurre algo interesante -se dijo-: así pues a ver qué efecto tiene esta botella."* (Carroll, 50)(26) Llama la atención de esta obra, entre las muchas transformaciones, las alteraciones en el cuerpo de la protagonista, que le permiten explorar, no sin angustia, diversas percepciones y puntos de vista, en cada una de ellas, la protagonista se ve forzada a reinterpretar el mundo de acuerdo con su nuevo tamaño, su nueva condición. *Alicia en el País de las Maravillas* es una revelación en la reflexión sobre lo real, así lo fue para los precursores del

movimiento surrealista, una invitación a explorar la coherencia del absurdo, su armonía y su posibilidad de ser mundo, un mundo que ofrece una nueva visión de lo real.

2.1.2. Visitando la realidad

Partiendo de la visión de Alicia, y ante una realidad común absurda y adversa, durante el siglo XX, las vanguardias van a explorar la facultad de la cultura de edificar un mundo SUYO propio; las circunstancias sociales transforman la visión, manifestada por Cassirer de una creación colectiva de realidad a la posibilidad de realidades individuales. La propuesta artística de las vanguardias es, en ese sentido un manifiesto político al negar la realidad del sentido común y propugnar la construcción de realidad por medio del arte. En particular en el surrealismo, el artista se vuelca hacia la expresión de una interioridad desconocida, búsqueda estimulada por las aportaciones de Freud, con su teoría sobre el inconsciente, que amplía los umbrales de la posibilidad, ante un contexto social que empezaba a transitar hacia lo que Baudrillard llama "la era del vacío".

Si la producción artística, hasta antes de las vanguardias, solía difundirse con un carácter de verdad o de verosimilitud, ahora el arte va a mutar ese valor por el de creación de imago, imaginación, invención El vanguardista es el artista en rebelión contra LA REALIDAD.

Donde tú estás yo vivo viví viviré

Te he creado te creo te transformaré

Pero siempre por ti soy el niño sin sombra

Yo te he imaginado (Eluard p. 77) (24)

Narradores y poetas, y muy en particular en Latinoamérica en donde el idioma, adoptado, ha de ser reconstruido; lo esgrimen como una herramienta para la construcción de nuevas realidades plásticas y narrativas, así lo hace Lezama Lima, poeta aun en la prosa, por esa intención no de usar, sino de crear en y con las palabras, su obra fue descrita como "un sistema de hacer imágenes", en cuyo centro está la idea sensible de la imagen o imago "resistencia en el tiempo" *gracias a la cual podemos establecer relaciones con el vacío, saturarlo o negarlo, encontrarle un sentido y una sustancia.* (Huerta p.13 y 14) (27)

Baste este autor como ejemplo de la aportación fundamental que la poesía latinoamericana hace para clarificar la función del artista como ser que crea el mundo por primera vez, como lo propone Vicente Huidobro en *Altazor*. En este sentido las crisis sociales, las fracturas del sentido común y de las lógicas de la realidad social, constituyen una invitación a la búsqueda de interpretaciones más consistentes de lo real, búsqueda de la cual son claros ejemplos las obras de los argentinos Jorge Luis Borges y Julio Cortázar, así como las lúdicas aportaciones del cineasta Luis Buñuel, quienes hacen de la ficción un método de cuestionamiento de la realidad, de develación de su flexibilidad y de la coexistencia de mundos alternos. Para todos estos creadores, la sola invocación de la imaginación, la imago, el sueño, la representación, la creencia, el entendimiento, el tiempo diferido, la distancia geográfica y otros ejercicios lúdicos les bastan para desarrollar un juego entre realidades que reflejan la inconsistencia de la realidad concreta. Así las artes, principalmente las del siglo XX anticipan o mejor dicho hacen explícita, la relatividad del cuerpo y de la ubicación geográfica, de la noción de localización y temporalidad.

La esencia misma de la producción artística es la investigación sobre las posibilidades de construir realidad, en los términos en los que lo plantea Nelson Goodman, y en ese mismo juego el arte, como una especie de autoafirmación, se ha referido a la realidad, haciendo énfasis en sus rupturas y la multiplicación fractal de sus sentidos, desde la poesía hasta el absurdo.

En última instancia, tal como lo muestran los artistas y los científicos que verdaderamente reflexionan acerca de su obra, la realidad no es nunca la aparente, sino lo que ella no se atreve a mostrar: *la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es. Ya no puede soñarlo, ya que ella es su realidad virtual. Es como si las cosas hubieran engullido su espejo y se hubieran convertido en transparentes para sí mismas (...) En lugar de estar ausentes de sí mismas en la ilusión, se ven obligadas a inscribirse en los millares de pantallas de cuyo horizonte no sólo ha desaparecido lo real, sino también la imagen. La realidad ha sido expulsada de la realidad. Sólo la tecnología sigue tal vez uniendo los fragmentos dispersos de lo real. (Baudrillard p.15)(5)*

2.2. El Dispositivo Tecnológico ¿La realidad dirigida?

La introducción de la máquina en el entorno cotidiano, la posibilidad de que productos de factura humana no sólo sean susceptibles de ser utilizados, sino que puedan realizar acciones, de que el ser humano realice acciones con ellas, se va a constituir en tema y motivo constante de las artes. En sus múltiples creaciones han expresado, e incluso se han adelantado a las posibilidades de apertura de la realidad y las formas en las

que estas aperturas pueden instrumentarse a través de la tecnología. Estas visiones exhiben, además de la imaginación de sus autores, el sentir de una época y la percepción que se ha tenido acerca de la intrusión de la tecnología en la realidad, su persistencia y sus rupturas.

Actualmente, películas como *Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001), siguen explotando el morbo de la novedad tecnológica, pero expresan la complejidad de sus significaciones y su relación con el mundo de lo posible, abordando desde la producción cultural la reflexión de lo humano y su relación con la vida artificial

2.2.1. Los medios y la Realidad

El desarrollo de los medios audiovisuales, su uso como medios de comunicación y difusión, el aprecio que el hombre contemporáneo les cobra, los convierten en los distribuidores de otra realidad alterna a la cotidiana, en los reproductores de un sinnúmero de fantasías y mitos que los llevan a construir desde su visión espectacular de la historia, en visiones del pasado como *Cleopatra*, *Espartaco*, y más recientemente, *Gladiator*, hasta la idea de la identidad social, en Norteamérica, con los géneros western y de acción, así como en nuestro país, la imagen nacional creada y distribuida a través del cine de la época de oro, y ahora, la del mexicano pos...moderno, difundida a través del "nuevo" cine. A través de la ficción mediática el espectador, ama, odia, lucha y vengas, desafiando la monotonía de su realidad material, esto lo expresa con agudo humor Woody Allen en *La Rosa Púrpura del Cairo*, en donde un personaje sale de la pantalla de cine para ofrecer sentido a la vida de un ama de casa. En cierta forma, si el arte y la

creación humana son la primera realidad virtual, los medios, en particular el cine y la televisión, vienen a ser la revolución de esa virtualidad.

Los medios y su veracidad les ofrecen la posibilidad de la construcción de la realidad, no sólo de una realidad artística, sino de aquella con pretensión de verdad, así sucesos como la Guerra del Golfo, y, en el caso mexicano de la guerrilla chiapaneca se convierten como luchas mediáticas cuyo avance se mide en el rating y la construcción ficticia de su credibilidad.

El hombre no puede vivir sin emociones ni sentimientos, cuyas representaciones constituyen precisamente la materia prima de la mayor parte de la industrias culturales que manufacturan y difunden ficciones audiovisuales, entretenimiento y publicidad. Pero el más somero análisis de estos contenidos revela, sin asomo de duda, que existe un déficit emocional masivo en la sociedad postindustrial e informatizada y que esta carencia intenta paliarse artificialmente con textos, imágenes y sensaciones inventadas que tratan de reemplazar la vida por una pseudovida consoladora. (Gubern p.219))(14)

2.2.2. El optimismo de la modernidad

El gran sueño del ser humano respecto a la tecnología, ha sido la multiplicación prodigiosa de su capacidad de incidencia sobre la realidad, el desarrollo de nuevas posibilidades de explorarla y transformarla; en este sentido, la tecnología se propone como esa apertura de la realidad a la posibilidad de su análisis y transformación desde múltiples visiones, asimismo, es vista como expresión de la grandeza y el poderío intelectual del ser humano. Esta visión, difundida a través de las artes, y más

recientemente, de la publicidad, coincide y sustenta socialmente lo que Baudrillard llamó la mitología de la tecnología.

En esta tendencia se inscribe un contemporáneo de Lewis Carroll, considerado visionario sobre las posibilidades futuras del desarrollo tecnológico su capacidad de transformarla y explorarla vertiginosamente, el clásico de la ciencia ficción: Julio Verne (1828-1905), quien ofreció en sus numerosas novelas, una visión del desarrollo tecnológico como vía para un conocimiento más profundo del mundo en diversos niveles de realidad. Expresa en su obra el sueño del hombre moderno: la realidad como un espacio que la tecnología le permitiría explorar.

Esta misma visión se ha repetido, reforzando el anhelo de una identidad humana de omnipotencia que se repite hasta nuestros días, por ejemplo en la saga de *La Guerra de las Galaxias* (Lucas, 1977) en la que el ser humano transita hacia otra forma de vida, viajando por el universo, sin territorio, pero con el poder de las armas, y sustentado por la espiritualidad de los Jedis.

En este género de producciones, en el que cabe gran parte de la oferta cinematográfica sobre ciencia ficción, el desarrollo de la tecnología viene a fortalecer la potencia y el conocimiento humano regalándole una vida más práctica y el control del tiempo y el espacio a voluntad, su conversión en un aquí y un presente múltiple. Esta visión idealizada ha motivado no sólo el consumo de productos culturales ficticios, sino de la mayoría de los objetos tecnológicos de uso cotidiano. Desde esta perspectiva cultural de la tecnología, el ser humano ha desarrollado los instrumentos para protegerse de la amenazas bélicas y climáticas, y en caso de una catástrofe será capaz de reconstruir la tierra, incluso la vida, como lo muestra la fantasía de animación *Titán A.E.* (2000).

2.2.3. La visión decadente

Tal vez como efecto de los graves conflictos sociales que comienzan a hacer evidentes las disfunciones del progreso a inicios del siglo XX, la tecnología, la técnica y la sociedad industrial comienzan a ser mostradas por los medios como elementos deshumanizantes y devastadores de la libertad, capaces de apropiarse de la imaginación y la capacidad de goce. Esta visión, posteriormente suma a su pesimismo la evidencia de que el desarrollo industrial, tal como se había planteado, tiene por futuro la devastación ecológica. Esta perspectiva se inaugura incluso como una estética, sintomática de la posmodernidad, en la que se muestra una realidad fragmentada y absurda, la ironía del ser humano avasallado por el determinismo tecnológico, por su propia irracionalidad, potenciada por las máquinas.

El ser humano en sus propios productos culturales comienza a expresar sus dudas sobre el sentido del progreso, y a habituar a sus audiencias con una visión de un futuro menos idealizada, incluso al retorno de un primitivismo tecnologizado (sociedades parecidas a los tribus o clanes, en lucha cuerpo a cuerpo por territorio y alimentos, vida en cuevas subterráneas, etc.). Aquí hay un doble enfoque: las historias que muestran una sociedad en crisis a causa de la tecnología, como la visión de *Metrópolis* (Lang, 1926,) y *Blade Runner* (Scott, 1982), o bien las sociedades que viven con naturalidad en su decadencia sin conflicto evidente, y que además la viven con la tecnología incorporada a la naturaleza humana, como sería el caso de *La Naranja Mecánica* (Kubrick, 1971) *Hasta El Fin del Mundo*, la película de Wim Wenders y *El Quinto Elemento* (Besson, 1996)).

En su mayoría estas historias no sólo ofrecen una visión decadente del futuro, juegan también en tono de pesadilla, con la posibilidad de manipulación de los sueños y la espiritualidad como aspectos de lo humano capaces de ser aislados y adoptados por la propia tecnología.

Estéticamente la decadencia es minuciosamente explorada por todas las disciplinas artísticas contemporáneas, como expresión de la ironía, la violencia y la desolación como valores estéticos convertidos en factor de identidad de numerosos grupos de contracultura. Sus posibilidades son exploradas cinematográficamente, e incluso se va tornando en moda hasta ser hoy -paradójicamente- una de las reappropriaciones que hace el discurso retórico publicitario.

2.2.4. Violencia sofisticada

Una de las fascinaciones que la tecnología ofrece al ser humano es que, si la vida cotidiana ha incrementado sus tensiones, su estatismo, en ocasiones su sometimiento, a través de la tecnología se intensifica la posibilidad de purgar las limitaciones que la vida real le presenta, potenciando sus catarsis, su deseo de ejecución de una venganza: la violencia explosiva y reivindicadora.

Este género de historias suele narrar una liberación del ser humano a través de la violencia ejercida no por sí mismo sino por sus creaciones, no sólo los dispositivos bélicos, sino también personajes, cyborgs o robots invencibles y capaces de trasladarse en el tiempo y el espacio, así, la humanidad es salvada, incluso de sí misma, por sus propias creaciones.

Aquí aparece, desde una perspectiva distinta, la mitología de la tecnología, la cual cobra un ethos justiciero solidarizándose con el individuo, por encima de la institución social. Este género de productos culturales cae en tales absurdos narrativos, que ha logrado transitar del humor involuntario a la ironía y el humor negro como expresa magistralmente Alex de la Iglesia en *Acción Mutante*. Los clásicos indiscutibles del género son *Terminator* (Cameron, 1984), y *Robocop* (Verhoeven, 1987), en donde los seres no humanos llegan, como un mesías posmoderno, a imponer por la fuerza su ley sobre una humanidad caótica.

2.2.5. La máquina y los límites de lo humano

Esta visión muestra a la ciencia y al desarrollo tecnológico como una vía de retorno, un avance que topa con un límite que lo regresa a la visión de sus propias limitaciones, y a cuestionar la propia noción de humanidad. En este género de productos, el héroe es un personaje humano, científico, que en su búsqueda de otros mundos termina encontrando un mensaje espiritual, humanista, que lo lleva a detener o abandonar su búsqueda tecnológica, en este género pueden incluirse la obra literaria del físico Isaac Asimov, así como su reciente adaptación filmica en *Contacto*, así como *Misión a Marte*, entre las producciones recientes que anuncian un destino caótico a la carrera por el avance de la tecnología; ese mismo futuro desesperanzado es el que exhibe *El Planeta de los Simios*. Estas historias, llevadas casi siempre con un carácter moralista, contribuyen a la visión de la tecnología como artifice de la destrucción, del caos, e incluso de la devastación por medio de la manipulación genética o la alteración del orden del universo;

son una herencia, más que de la visión apocalíptica, de la perspectiva constructivista de la tecnología.

Lo que aquí realmente se destaca, es el hecho de que la ampliación de la realidad y su transformación mediante la tecnología se ha desarrollado de una forma vertiginosa, metastásica, para usar los términos de Baudrillard, no sólo que ha perdido su sentido, sino que desde su propio planteamiento, el sentido es lo que menos le interesa.

2.2.6. La humanización de la máquina

Uno de los más viejos sueños-pesadilla del hombre de la modernidad ha sido que la tecnología cobre vida, vida intelectual y emocional que la haga capaz de tomar decisiones, y, en caso dado, que esas decisiones sean capaces de superar la voluntad de nuestra especie. La forma en la que actúan las máquinas en las ficciones culturales es profundamente expresiva de la contradicción del ser humano como creador, de lo mucho que ambiciona ser una suerte de dios, dador de vida, y de lo mucho que teme la responsabilidad con su creación y su factible imposibilidad de dotarla de un alma. En última instancia, el robot no es para el hombre sino una devolución de su propia imagen, de su propia concepción humana, por tanto limitada, de lo que es la vida. Cada industria, cada proyecto, pondrán en su inteligencia o vida artificial lo que ellos juzguen por inteligencia o vida.

Esta es en cierta forma la temática de la ya mencionada *Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001), que probablemente habría aportado mucho a la reflexión del tema de haber sido concretada por el propio Stanley Kubrick, en la propuesta de plasmar la

frustración de la máquina en su intento de comprender la complejidad del mundo, y su lugar en él; tema que comienza a investigar en *Odisea 2001* (Kubrick,1968). Aunque en realidad, la más antigua visión del desafío de la creación de vida la constituye *Frankenstein*, de Mary Shelley, un cuestionamiento a la ciencia y la responsabilidad sobre el devenir de sus creaciones. *Frankenstein* es la esencia propia del cyborg (cybernetic organisms), la fusión entre lo humano y la máquina, con su planteamiento sobre la necesidad de la condición de individuo: ser de identidad, de unicidad física y espiritual, pero también de comunidad.

Si el robot es esclavo el tema del esclavo está ligado siempre desde el aprendiz de brujo al de la rebelión. La rebelión del robot (...) está siempre implícita. El robot es como el esclavo, muy bueno y muy perverso a la vez, muy bueno como la fuerza encadenada, muy malo como la que se desencadena.

Ahora bien, el hombre, como el aprendiz de brujo, tiene buenas razones para temer la resurrección de esta fuerza a la que ha conjurado o encadenado a su imagen.

(...) El hombre entonces choca con las fuerzas más profundas de sí mismo, y se ve enfrentado a su doble, dotado de su propia energía cuya aparición, como dice la leyenda, significa la muerte. (Baudrillard p.139) (19)

2.3. Una nueva cultura, los viejos temores

¿La técnica es la alternativa asesina a la ilusión del mundo, o bien sólo es un avatar gigantesco de la misma ilusión fundamental, su sutil peripecia esencial, la última hipóstasis?

Jean Baudrillard (5)

El hábito o la capacidad de goce de las visiones tecnológicas que producen entornos mentalmente habitables, de atractiva complejidad estética, y de un importante contenido metafórico ha proliferado no sólo en el campo de las artes, sino también en el campo del entretenimiento cotidiano: los videojuegos y los comics son la ficción favorita de las generaciones nacidas de los años 70 a la fecha, y abordan, desde luego, el mundo tecnológico como sustento y tema. En cierta medida, la desconfianza hacia la tecnología se relaciona con su uso y abuso por parte de las industrias culturales, sin embargo, posturas más actuales, y propuestas no institucionalizadas, han logrado explorar en ella la posibilidad de ampliar la visión del mundo y de cuestionar, con sus propios instrumentos, el orden establecido. La tecnología pasa entonces de ser un tema novedoso de notables efectos publicitarios, a integrarse cada vez más a la cotidianeidad y a multiplicar sus posibilidades, integrándose a todas las áreas del desempeño humano, entre ellas las artes.

Desde esta perspectiva, en total contraposición con la visión apocalíptica, se propone un posthumanismo, en el que los nuevos instrumentos constituyen nuevas posibilidades a la acción humana, en el mismo sentido de lo propuesto en el primer

capítulo por Pita Céspedes. Las artes contemporáneas abordan la tecnología y la hacen objeto y sujeto de su transformación.

2.3.1. Las artes y la tecnología

Probablemente haya sido el arte pop el primero en proponer a la tecnología ya no como tema digno de interés, sino como sustento de sus propuestas artísticas, en el fondo, como objeto de reflexión. Ellas pueden distinguirse del cine como arte, porque prescindieron de la sujeción de este a la distribución masiva. Precisamente el avance tecnológico, la disminución de los costos de sus dispositivos, y la menor complejidad en su uso, constituyen para el arte contemporáneo el hallazgo de un nuevo soporte.

Las propuestas de video experimental de Andy Warhol inician la hibridación de medios y lenguajes tecnológicos; el juego performático del video, la experimentación musical, el trabajo con luz, la reproducción de signos luminosos, monitores, que hoy se encuentran en la mayoría de los museos de arte contemporáneo, tienen su antecedente en los conciertos del colectivo Fluxus, en los años 60, y posteriormente a uno de sus representantes más significativo en Nam June Paik.

El ámbito de la creación artística recupera y amplía sus discursos a través de la tecnología, lo cual basta como negación cualquier pretensión determinista, a la par de su desarrollo y su aplicación a las áreas tradicionales del desempeño humano, de su uso como instrumento del poder ideológico, la tecnología ha sido tomada por el arte, y su desarrollo en este ámbito ya es también una de sus más fuertes líneas productivas, es en términos de Broncano, una de sus aperturas de posibilidad.

Así, de la misma forma en la que varios autores documentan la banalidad de la mayor parte de los contenidos de la red, también es justo hablar de su recuperación como medio para la creación de arte web y arte virtual; con el rasgo de velocidad que ha cobrado la dinámica cultural contemporánea, los procesos sociales se repiten, las propuestas hegemónicas son constantemente fracturadas y reconfiguradas, en el caso de la tecnología, como objeto de reflexión sobre sí mismas, el espejo frente al espejo, como menciona Rinaldo Vianda, Presidente de la Asociación Internacional para el Video en las Artes y la Cultura: *Con el florecimiento de las redes, se interrelacionan nuevas identidades (...) es privilegio del artista agazaparse sobre hábitos y convenciones para develar artificio y realidad. Extendemos la propuesta de formular un nuevo manifiesto artístico, con una visión que debe ser llamada de otra forma, considerando el cambio del posthumanismo que nos ubica, en cierta forma, como Alicia en la entrada del "país de las maravillas".(28)*

Esta nueva modalidad de existencia que las redes ofrecen al arte, es también recuperada por la literatura, en el género denominado Cyberficción, en el cual las historias suceden a personajes en entornos virtuales desde muy variados enfoques, desde el policiaco hasta el erótico o de aventuras; en este ámbito cabe mencionar a autores John Varley (1944) y William Gibson (1948), considerado el padre del Cyberpunk, quien acuña el concepto de la matrix en su novela *Neuromancer*.

Torres y campos de información ordenados en el incoloro no-espacio de la matriz de simulación, la alucinación consensual que facilita la manipulación y el intercambio de enormes cantidades de datos. Los programadores legítimos nunca ven los muros de hielo tras los que trabajan, los muros de sombra que ocultan sus operaciones a los

demás, a los artistas del espionaje industrial y a los buscavidas como Bobby Qune.
(Gibson, 221)(29)

La obra de Gibson muestra a la tecnología como un espacio de habitat mental y emocional para el hombre común, el socialmente relegado; esto ha sido inspirador para las subculturas y contraculturas que han sabido hacer uso de la tecnología con su oferta de creación de comunidades, fenómeno representado por el cyberpunk y la cultura hacker.

El movimiento cyberpunk tiene como meta la fusión de la alta tecnología y la contracultura, para hacer de la primera un instrumento al servicio de la segunda; por su parte los hackers, son los expertos en ingresar a los sistemas de red, un movimiento rebelde que se apropia de los sistemas cibernéticos para alterar el orden establecido, involucrándose en acciones delictivas de gran trascendencia por sus efectos sobre los sistemas industriales y gubernamentales, pero prácticamente inofensivas en términos de violencia física. Los hackers celebraron en 1999 una cumbre europea en Milán, en la que propusieron el *hacktivismo* para que el futuro no se llamara Matrix, haciendo alusión a la película. Es decir, en la confusa multiplicación de redes sociales y virtuales de la actualidad, realidad y ficción se estimulan y retroalimentan mutuamente expresando de lo humano casi todo, lo mismo, desde las perversiones hasta las utopías.

Esta somera revisión de algunas perspectivas que las artes han construido sobre la realidad alterna y la tecnología dan un panorama expresivo de la forma en que la creación contrapone tanto en sus formas como en sus temáticas, la necesidad humana de estructura, de esquema, a su necesidad de ampliación de estructura o de su realidad. Este apartado se ocupa de los contenidos, pero sería factible hacer toda una historia de la

creación de realidades en el aspecto formal, de los procesos en los que las artes han reconstituido y ampliado su realidad técnica, aquella realidad formal que sus disciplinas planteaban como única posible; como meros ejemplos cabe mencionar en el cine las propuestas revolucionarias de Sergei Eisenstein y Orson Welles, y la de Julio Cortázar con *Rayuela*, porque esa es también creación de una nueva virtualidad. Finalmente, la multiplicidad de formas en las que hasta la fecha el hombre se ha ocupado de la tecnología como instrumento o como objeto de reflexión, muestran que no hay tal determinismo, que si bien hay visiones predominantes y patrones, estos no pertenecen a la tecnología misma, que no hay, para el ser humano, una sola manera de vivirla, que la tecnología, en efecto, no tiene un destino implícito.

2.4. La visión de The Matrix

*Lo que nosotros llamamos el mundo
es un producto de alguna mente
cuyos procedimientos
construyen el mundo.
Nelson Goodman (8)*

De la película *The Matrix* se puede decir, aunque es lugar común, que es una cinta que difícilmente provoca indiferencia, es técnica y literariamente sincrética de todas o la mayor parte de las perspectivas que se mencionaron con anterioridad, y exhibe, al momento de su estreno, los más recientes avances en el manejo de imagen, sin prescindir aun -como han hecho otras cintas- de actores, de protagonistas reales que transitan a la virtualidad, de hecho esto forma parte del juego narrativo: la constante ambigüedad de los personajes entre lo humano y lo cibernético y la exploración de las potencialidades de ambos universos.

2.4.1. Lo Espiritual

En el aspecto espiritual la película distingue la vida en la Matrix, -carente de emociones, de un plácido y anodino bienestar, en clara referencia a *Un mundo Feliz* de Aldous Huxley-. de la vida en la nave Sión, la realidad de los sobrevivientes de la humanidad consciente, en la que no hay cabida para el placer, sino una aversión al hedonismo posmoderno; en la que la tripulación se mantiene unida por la fe, la esperanza de un cambio futuro que es a la vez, un retorno. Esperanza mantenida y centrada en la poderosa figura de Morpheus y reproducida por su multiétnico equipo de trabajo.

En la historia aparece, un poco en discordancia con la época y sus recursos cyberpremonitorios, una pitonisa, una mujer atípica, que acoge con afecto al protagonista, Neo, y sin embargo, viéndolo demasiado asustado, se resiste a revelarle su destino y simplemente le anticipa uno de sus mayores dilemas.

La relación entre Neo y Morpheus es la de aprendiz y maestro, con un cariz totalmente clásico en ese sentido: el respeto, la reverencia, la total admiración y desde luego la meta final de trascender lo aprendido.

En muchos aspectos Neo encarna el mito del hijo de dios, asceta, sacrificado por la humanidad, Neo es abandonado a su suerte, a la cual se va a rebelar por su propia fuerza. Más allá de los recursos dramáticos típicos de la cinematografía comercial, que no faltan en la película, el personaje encarna una visión de hombre común y corriente, extrañado por su sorpresiva importancia para Morpheus, y prácticamente para el género humano, por su inesperado rol de artífice de la redención.

El héroe no es tanto el que triunfa en la lucha contra las fuerzas oscuras creadas por su historia. Sino el que es consciente. El héroe es un "epítome epistémico" , quien, si

no triunfa en los burdos recintos de la acción, triunfa por lo menos en la realidad psíquica. Comprende. (Bruner p.143)(10)

Neo es un personaje que trasciende sus limitaciones, que se encuentra a sí mismo a través de la fe y el sacrificio como valores fundamentales, pero también por medio de la fuerza y el heroísmo en sus versiones más estereotipadas. Encuentra la oportunidad de trascender su vida rutinaria y ejercer su posibilidad de experiencia: conjunta el ansia de reivindicación mediante la transgresión de la ley y la violencia, en la cual es instruido entre otros por Trinity; con el aprendizaje, a través de Morpheus, de la espiritualidad.

En este mismo aspecto espiritual, a Trinity la mueve la espera del elegido como el objeto de su amor, durante la trama ella cree en él y lo idealiza porque desea que se cumplan los augurios del oráculo, contribuye a la labor de Morpheus: la conversión de Neo por medio de su fe.

2.4.2. Lo humano y la sociedad

Como la mayoría de las películas futuristas, *The Matrix* muestra un mundo despersonalizado, el que vive cualquier gran urbe en la actualidad, Neo es un hacker que vive una monótona vida de oficinista de clase media alta, cuya sobrevivencia está en parte asegurada, en parte comprometida al sometimiento, este es un acuerdo tácito, es la forma en la que se vive y ya. Por medio de las máquinas y de su actividad clandestina Neo vive su libertad, ejecutando una venganza contra una sociedad que lo determina. Es un joven que carece de valores, o que al menos no comparte los valores sociales; no

puede decirse que ejecute una búsqueda, simplemente juega a transformar su identidad, la realidad cibernética le ofrece un espacio libre, y es a través de ella que busca su sentido.

Los directivos de la compañía para la cual trabaja son agentes de la matrix, están ahí para mantener el dominio sobre la humanidad, para garantizar que ella misma los reproduzca, sin embargo, el personaje los ha estado burlando, de una forma clandestina, ha explorado su debilidad, ese es el camino que lo lleva a Morpheus. En la película, Neo es un hombre moderno, o posmoderno, la idea del destino y la propuesta inicial de Morpheus le parecen patrañas, la va siguiendo porque descubre que se le han cerrado todas las salidas, no cree y no está siquiera dispuesto a creer, no es en absoluto un idealista, cuando opta por "la verdad" que Morpheus le ofrece, sus opciones están prácticamente agotadas. Este personaje es aquí una metáfora del hombre moderno, quien ve agotadas sus posibilidades y decide "tomar la píldora" que le permite acceder a otra realidad. En ese sentido la libertad de elección, el libre albedrío es relativo, forzado por las condiciones sociales y emocionales.

El protagonista duda constantemente, del entorno y de sí mismo, recurre siempre al instinto y a la ira para decidir y reaccionar, en ese sentido es poco lo que realmente aprende de Morpheus, emprende el ataque de la Matrix no desde el conocimiento o la espiritualidad, sino eligiendo todo un arsenal de armas virtuales, su fuerza es la violencia, la destreza bélica, es el objeto de su fe.

2.4.3. Lo tecnológico

The Matrix es un concentrado en momentos contradictorio, de las visiones anteriormente desarrolladas en torno a la tecnología y el futuro, incluso algunas de sus soluciones visuales se delatan claramente inspiradas en películas y novelas de ciencia ficción citadas con anterioridad. El instrumento mediante el cual opera y se hace factible la ficción de la historia es la computadora, y en este aspecto el tránsito por el cual Morpheus traslada abruptamente a Neo, el desconcertado protagonista, es compartido por el espectador: el gurú de la nave Sión parece dirigirse al público cuando explica en detalle las posibilidades de construcción de realidades cibernéticas, y cuando muestra el decadente estado real del mundo, y la casi aniquilación de la humanidad. Sin embargo, las máquinas, el software apoderado de la humanidad es también, bajo el poder de Morpheus, el instrumento de la liberación, aquí no sólo la máquina cobra vida y conciencia, sino que, al igual que le sucedió a la humanidad constituye, paradójicamente, el instrumento de su propia destrucción.

En la película la tecnología, producto del intelecto humano, se ha apropiado del mundo, lo ha superado y ha decidido invertir las reglas de la explotación, aprovechando la energía humana como recurso para mantener en funcionamiento la Matrix. La tecnología ha tomado conciencia de sí, revirtiendo el orden y tomando un sentido, dado que parecía carecer de él; se ofrece ahora al ser humano como una realidad que le complace, el anzuelo ha sido la tecnología = comodidad.

2.4.4. El fenómeno Matrix

La idea teórica del futuro - ...es algo más que la mera expectación; alcanza mucho más allá de las necesidades prácticas e inmediatas del hombre y en su forma más alta supera los límites de la vida empírica.

Es el futuro simbólico del hombre que corresponde a su pasado simbólico y guarda estricta analogía con él. Podemos denominarlo "futuro profético"...

La profecía no significa simplemente predicción, sino promesa....

También en este caso el poder simbólico del hombre se atreve más allá de los límites de su existencia finita.

Cassirer (2)

El mérito de *The Matrix* es en definitiva coleccionar los viejos sueños y fantasmas sobre la realidad y la tecnología, el control del cuerpo y el espacio, la libertad, y la estética de la posmodernidad; con ellos narrar una historia que reúne tradición e innovación. La película es una visión de la sociedad contemporánea, en su versión más light, a la cual entreteje una fantasía cibernética que se sustenta íntegramente sobre multiplicidad de referencias, las mítico-religiosas (Trinity, Sion, el oráculo, la pitonisa...), las literarias como el conejo blanco de Alicia y el *Cultura y Simulacro* de Jean Baudrillard, en donde Neo oculta la información que distribuye clandestinamente; las del comic de superhéroes urbanos, las del anonimato de la web, las de los videojuegos hiperviolentos, y un sinnúmero de alusiones visuales y temáticas a textos e historias ya exploradas. Es una película que atrapó al público, tal vez porque se mantiene en el límite, muy cerca de los excesos (efectistas, dramáticos, clichés, irónicos, superheroicos, mesiánicos), pero sin caer plenamente en alguno de ellos. No es, desde luego, ninguna obra maestra en ninguno de los géneros que aborda, es, más bien un producto más de nuestra cultura visual, incluso una hábil muestra de cómo esta ha ocupado los espacios de

la cultura literaria, sin embargo, esa virtud concentradora de pensamientos la convierte en una excelente excusa para -por medio de ella- acercarse al sentir de los jóvenes sobre su entorno mismo, sus cuestionamientos, sus ideales, su visión y sus deseos para el futuro, sus valores y disvalores; estos son temas, que, para la mayoría de ellos, son por su sola mención desagradables, "cursis", y que precisamente la película sabe abordar con una estética que les resulta atractiva.

The Matrix se ha convertido internacionalmente en una película de culto joven, existen en la red comunidades oficiales y extraoficiales de fans que establecen chats y sites de diálogos y comentarios; varios de los participantes de los grupos de discusión la han visto 5 ó 7 veces; para algunos es un comic cinematográfico, para otros una fantasía bélica de revancha contra la máquinas, para otros más *The Matrix* es una propuesta para entender no sólo el futuro, sino también su actualidad. Es interesante analizar de qué manera la película ha inspirado, y qué ha inspirado, o bien cuáles son las reacciones ante los cuestionamientos que plantea, ya que compartir el mito de la realidad modelada, o de la otra realidad es, siempre, un acto subversivo y por tanto, necesario.

Nos tienen miedo a nosotros, tienen miedo del cambio. No sé qué depara el futuro. No vine a decirles cómo va a acabar esto. Vine a decirles cómo va a empezar. Voy a colgar este teléfono y le mostraré a esta gente lo que no quieren que vea. Les voy a enseñar un mundo sin ustedes. Un mundo sin reglas y controles, sin fronteras ni límites. Un mundo donde todo es posible. ¿A dónde vamos después?. Es una decisión que les dejo a ustedes. (Neo en la escena final de The Matrix, Wachowski, 1999)

Capítulo III

La Realidad en Nosotros

(Estudio de Caso)

3.1. Nuestra Frontera

Nos hemos instalado en una cultura en la que el cambio tecnológico impone las reglas de la reina roja de Alicia en el país de las maravillas, correr mucho para quedarse en el mismo sitio. El cambio técnico permanente es una manera de vivir la historicidad.
(P. 225 Broncano)(13)

Nuestro país, integrado a Latinoamérica como el medio continente con una historia más mítica que real, desde nuestra antigüedad hasta su fantasmagórico "descubrimiento", su aparición en el mapa de occidente como lo que algunos han llamado una invención, reúne, como consecuencia de esa historia, un presente particularmente complejo, con matices profundamente míticos o incluso, como ya es lugar común llamarle, surrealista, mágico, ¿acaso una realidad virtual?

La sociedad regiomontana contemporánea es digno ejemplar de esa complejidad, que no puede intentarse explicarse sólo desde la perspectiva de la mexicanidad. La región norte del país vive, no tanto geográficamente como psicológicamente ligada a Norteamérica, esta contradicción entre el arraigo encarnizadamente local y la aspiración cosmopolita se vive en la ciudad de Monterrey sin mayor contradicción aparente. La zona

norte del país resiente, contra la noción de mexicanidad, el abandono del centralismo, ante el cual esgrime una parcial autonomía y una historia de autoedificación.

Monterrey, ciudad industrial, centra precisamente en el desarrollo técnico su condición misma de ciudad, la posibilidad de su integración como lugar, población diversa arraigada por la promesa del desarrollo económico, en ello reside su vocación productiva. En este contexto la técnica y la tecnología constituyen un valor esencial, expresado en la estética y en el ser mismo del regiomontano, integrado a la cercana herencia rural, con su catolicismo de índole conservadora, con la marginalidad que todo hacinamiento humano atrae y reproduce, con su arraigado clasismo, herencia de diferencia, orgullo de propietario y colonizador, padre del resentimiento social de las contraculturas. Es una de las ciudades mexicanas en las que se dan las más marcadas diferencias sociales, en la que las clases establecen una clara distinción en apariencias, e incluso delimitan con voracidad sus territorios, dejando escasos márgenes al espacio público, la única colectividad permisible es la de los malls para unos, para otros, la recuperación de la ciudad los domingos en la Macroplaza. *"La vida es privada de su expansión en los espacios exteriores, en la esfera pública, en las relaciones interpersonales. La vida es privada de la vida en lo que ésta tiene de terrenalidad, de materia próxima y candente. Ahora, con las ventanas artificiales se sustituye con ventaja el paisaje urbano, la ciudad, ese lugar del riesgo..." (Piccini p.108)(30)*

Monterrey es el mundo de la ostentación al "mexican way of life", aquí la tecnología constituye el presente, la vocación, la obligación y la promesa. Los jóvenes regiomontanos se cuentan entre los principales usuarios de la INTERNET, ellos crecen en un ámbito de "pujante" -¿o empujante?- desarrollo, en el cual, según declaran, tienen

prisa, porque pareciera que todo tiene prisa, viven la posmodernidad estética y económica desde el sueño conceptual de la modernidad, y dentro de él la tecnología ocupa un lugar central, es su garantía de contemporaneidad.

Entre los jóvenes regiomontanos, quienes han participado como muestra en esta investigación constituyen dos perspectivas aparentemente divorciadas, que llegan a coincidir en espacios laborales, en hábitos, en la vida misma de la ciudad; incluso podría llegar a decirse que algunos de ellos, puestos en el sitio de los otros se encontrarían más en su lugar, aunque tal vez significara un descenso de status en su ámbito social.

Los estudiantes de la licenciatura en artes visuales esgrimen su condición de "artistas" como el medio para establecer su diferencia, su identidad; con frecuencia, antes que vocación la suya es búsqueda libertaria y reafirmación de marginalidad ante una sociedad con estrictas normas sociales, económicas y morales; en este contexto la escuela de artes es un espacio lúdico y permisivo. Por su parte, los estudiantes de la preparatoria tecnológica, son aquellos que "tienen la oportunidad", que están en donde hay que estar, y en cierto sentido, desde la perspectiva de los valores y las metas de la sociedad regiomontana, esto es una realidad: reciben una educación que se centra en el manejo de la tecnología, el conocimiento de idiomas y culturas extranjeras (de primer mundo), su escuela se parece a una universidad norteamericana, y son formados para liderar. En muchos sentidos la realidad de la vida cotidiana de la ciudad, la realidad laboral de un sistema basado en la producción industrial y el comercio de cualquier objeto o servicio susceptible de ser comerciable, corresponde con bastante fidelidad a esta realidad escolar, realidad a la que los egresados de las escuelas de arte logran integrarse con habilidad, tal vez porque en el fondo siempre han formado parte entrañable de ella.

3.2. El análisis

El análisis de lo producido en los grupos de discusión se basa, en cuanto a observación participante, en lo propuesto por Elliot Eisner en *El ojo ilustrado*, y en las técnicas para el análisis de discurso de grupos de discusión presentadas por Jesús Galindo en *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*; sin embargo, ambos investigadores dejan en claro que no pueden acuñarse fórmulas estrictas para la realización y el análisis en investigación cualitativa, dado que los procedimientos están estrechamente ligados a las situaciones contextuales. Así, el método aplicado, los bloques de selección y reunión de los discursos son una profundización en las líneas principales abordadas por la hipótesis de esta investigación. En términos del propio Eisner, este capítulo de análisis constituye una transacción entre la búsqueda de lo planteado por la hipótesis inicial, y lo introducido al universo de esta investigación por los propios estudiantes, tratando de mantener un equilibrio entre la preservación de la idea central de este proyecto, y la apertura a otras posibles vertientes, a partir del discurso de los jóvenes.

Dado que lo que se pretende es una visión integradora de sus opiniones, se tomó la decisión de no seccionar la interpretación por sectores como escuelas, género o edades, así, la tendencia es la posible integración de un discurso que concentre las distintas posturas. De igual manera, con la intención de preservar la organicidad de las discusiones se decidió respetar y citar, in extenso, aquellos fragmentos de los diálogos que expresan los puntos de vista analizados, precedidos éstos por algunas generalizaciones fragmentadas, como la propia realidad que analizan. Estas frases son una lectura,

amparada en los capítulos anteriores, de lo que, en su propio lenguaje, expresaron los participantes en los grupos de discusión. En fin, esta fue una elección. Y la elección, como bien señala uno de los estudiantes, es humana, nos hace humanos.

3.3. Resultados de los grupos de discusión

3.3.1. Guía de análisis

El análisis de los discursos ante *The Matrix* está desarrollado de acuerdo con los siguientes puntos:

- a) La realidad
- b) Lo humano
- c) La experiencia
- d) Las relaciones humanas y la sociedad
- e) Los valores y la búsqueda de sentido
- f) El futuro y la tecnología ante tales valores y búsqueda de sentido.

3.3.2. La realidad

3.3.2.1. ¿Por qué transformar lo real?

El ser humano transforma la realidad porque no se siente pleno con ella.

La realidad, tal cual se entiende socialmente, no satisface las necesidades humanas.

La inconformidad lleva al ser humano a ampliar su realidad, la adversidad lo invita a esa ampliación.

La realidad es una elección, el ser humano no se limita a acoplarse a una realidad ya establecida.

En la misma realidad pueden ser descubiertas las otras, si hay una actitud dispuesta a ello.

En una realidad alterna el ser humano se busca a sí mismo.

Félix: *Él tiene una doble vida, sentía que había algo más, que eso no era todo, se vuelve Neo en busca de la realidad.*

Mónica: *Él no sabía qué es lo que estaba buscando, pero inconscientemente estaba buscando algo porque no se sentía agusto.*

Fernanda: *El chavo ahí dice que la realidad como que no le gustaba como es, él estaba huyendo, a lo mejor iba a tener una mejor vida.*

Ricardo: *La película muestra la esperanza de que exista otra realidad, que haya otro mundo diferente a este, en el que yo digo que alguien nos controla.*

Dolores: *A lo mejor esta es la vida que existe, no hay que tomarlo así, esta es la vida que tienes que vivir.*

Ricardo: *¿Cómo sabes tú que esta es la vida que tienes que vivir?*

Sofía: *¿Cómo sabes tú que no?*

Jessica: *Conocer la realidad o seguir en el sueño de las masas, a muchos nos pasa eso en la escuela, de repente estás igual que todos y no sabes nada y hay quien te ofrece herramientas para distinguir otras cosas.*

Dolores: *Si crees que realmente algo puede existir o llegar a ser, tienes el poder de llegar a hacerlo.*

Natalia: *Pero no porque tú creas mucho en algo se va a hacer realidad.*

Jessica: *No es la cuestión de explorar la percepción, simplemente la utilizas para administrar y adquirir ciertos conocimientos y cambiar tu forma de ver la realidad y el mundo.*

Andrés: *Si echamos a perder la realidad más bien te acoplas, te adaptas.*

Jessica: *La estás inventando siempre, no se puede destruir la realidad.*

Daniel: *Yo manipulo la realidad en el momento en que puedo alterarla a voluntad, voy a provocar una reacción en ustedes.*

Sandra -*Como los cultos en los que tienes fe y controlas tu cuerpo, la fe hace mucho y no es malo tener fe, pero a veces se cae en el exceso.*

Ricardo -*No precisamente son píldoras que te den, es así aquí en la vida "real" puedes cambiar opciones: o seguir como estás o buscar otra realidad.*

Andrés -*Es una decisión que estás tomando constantemente, siempre que quieres cambiar, cambias y vuelves a permanecer en un lugar cierto tiempo hasta que te hartas y vuelves a tomar la píldora roja, hay necesidad de las dos, no puedes estar siempre cambiando o siempre en el mismo lugar.*

Mayra -*Vuelves a caer en una rutina.*

Andrés -*Y si dentro de 20 años te dan una píldora te regresas, ya hartos.*

3.3.2.2. La Relatividad de lo real

La conciencia de la relatividad de lo real produce angustia, es una ruptura de las estructuras que sostienen la existencia humana.

El poder tomar esa conciencia también lleva a la posibilidad de percibir en la misma realidad cotidiana otras perspectivas.

El cuestionamiento sobre la realidad introduce una duda que no puede ser simplemente rechazada.

La realidad es totalmente relativa, sólo se puede considerar que se tiene una realidad por fe. DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

La confusión acerca de lo real lleva al ser humano a seguir corrientes propuestas por otros, a acoplarse.

La realidad imaginaria es real, por encima de lo aparente.

Félix: *Me asustaría estar en un mundo que no existe, que está sólo en mi cabeza, me asustaría por el hecho de sentir que lo que vives nunca pasó, que estas papas que estás comiendo no son papas.*

Ricardo Luna: *Asusta pensar que todo lo que haces y lo que piensas no existe, que es pura mentira.*

Susana: *Yo soy de las que voy a misa, no es porque me dominen, pero por ejemplo Platón dice que el hombre vive en una mentira y que está controlado, que hasta que razona ya entra en el mundo real. Llegas a un momento en que te desespera tanto oír todas esas cosas, y dices si se les ocurrió es por algo.*

Sofía: *Yo tengo muy inculcada la fe y nunca voy a dudar de que dios me creó, pero si una persona no cree en eso, cree que puede haber otra realidad, se respeta, pero mi opinión es que depende mucho de los valores.*

Rolando: *Es muy difícil de explicar la realidad, puede haber otras más ¿cómo sabemos que la otra persona existe?, a lo mejor es una realidad que sólo es para ti.*

Eduardo: *¿Cómo podemos estar seguros de que lo que pensamos que es bueno es realmente bueno?, cada quien lo puede ver de una forma.*

Rolando: *¿Yo cómo sé que ustedes no están ahí para justificar mi realidad? ¿Cómo tú puedes saber que yo existo?*

Natalia: *Yo creo que tú existes por fe, pero no hay comprobación, o lo crees o no lo crees.*

Ricardo: *No sabemos ni qué es real ni qué no; eso nos hace confundirnos y no hacemos más que seguir lo que todos siguen, lo que todos piensan.*

Miguel Angel: *Tiene razón la película, te desconectas de este mundo, de cuestiones superficiales y despiertas en una realidad diferente a esta, te das cuenta de que lo que hay aquí no tiene nada que ver con lo que hay en otro mundo.*

Chely: *Yo me cuestiono de que cuando tú estás viendo una cosa no la ves igual que yo.*

Jessica: *Eso es lo de que tu realidad es la tuya y la mía es diferente*

Rodrigo -*Pero ¿qué es la verdad? ¿Quién lo dice?*

Ricardo -*Si te pones a preguntarte eso te vuelves loco, nadie te puede responder, crees que encontraste la verdad.*

Andrés -*Es subjetivo.*

Paty -*A mí se me quedó muy grabada esa escena en la que él se da cuenta de que todo lo que había vivido no era real, yo creo que después de eso no puedes creer.*

3.3.2.3. La pretensión de la realidad total

La conciencia crea la realidad.

Nuestra realidad cotidiana y común es una realidad modelada.

Las circunstancias sociales son el primer elemento que determina o limita la realidad.

Los seres humanos nos movemos en distintos ámbitos de realidad.

Existe una tendencia natural a reforzar la veracidad de la propia realidad.

Si bien las realidades son relativas, tampoco son independientes del contexto y del resto de los hechos que ocurren en una sociedad.

Las artes son una realidad alterna, que no todos pueden entender, no van con el curso de la realidad social.

Creamos la realidad a través de las experiencias y la conciencia.

La realidad es un concepto humano. Es una ficción colectiva.

Nuestra realidad siempre es parcial, LA REALIDAD es una pretensión social.

Hasta el ser más apto lo es sólo en su realidad.

Hay una contradicción entre la realidad individual y la realidad social. Por ello, la realidad social se asume como imposición.

La manipulación de la realidad humana no inicia con la tecnología, y no está necesariamente ligada a ella.

M. Angel. *Sí vivimos en una realidad simulada, cada quien tiene su realidad, sus circunstancias, sus valores más importantes que otros, cada quien ve una realidad distinta, tal vez no tanto así porque una computadora decida por ti.*

R.Luna *-En tu vida todo es importante, pero para los otros eres uno más, tú te centras en ti y los demás son otros.*

Javier *-También hay que tomar en cuenta que nuestro planeta está dentro del universo, es un pedacillo, cualquier cosa.*

Sofía: *Eres parte de un todo, si algo pasa te tiene que llegar aunque sea mínimo, todo tiene que influir de una u otra manera, a lo mejor no totalmente en tu personalidad, pero en lo que haces... en lo que vives, en lo que puedes llegar a pensar.*

Luis: *Yo digo que hay una cultura diferente para cada quien pase lo que pase.*

Ricardo: *Ni siquiera nosotros sabemos si es real o no, porque siempre queremos hacer algo y nos ponen una pauta, la religión, un dios; uno no puede saber, a mí me hace pensar que tal vez somos cuidados, somos controlados por otras vidas.*

Pablo: *Nosotros mismos hemos creado una realidad simulada, no necesariamente tiene que venir de fuera, la misma sociedad la está creando, nos lleva a no saber la verdad.*

Chely: *¿A cuántos de ustedes no les han preguntado por qué están estudiando artes, qué provecho le van a sacar? es una realidad que no pueden entender.*

Adriana: *Tendemos a menospreciar a la gente que no es como nosotros, y a pensar que son ignorantes, pero cada quien tiene su realidad.*

Daniel: *Yo trabajé con chavos banda, y me decían el profundo, el culto, ahí yo era la persona más impráctica para resolver un problema, era el menos eficiente, pero ellos son la neta ahí; esa es una realidad.*

Andrés: *Yo diría que vivimos en una realidad ya armada.*

Daniel: *Te están marcando una realidad en la que vas a vivir, se te hace creer que trabajando vas a salir adelante, y no es decisión de una persona.*

Andrés: *...pero eso se puede romper.*

Jessica: *...lo que tiende a romperlo es la neta yo creo, la linealidad es lo que le conviene a la cuestión histórica y social.*

Andrés: *Finalmente hay alguien que decide cuál es la verdad.*

Adriana: *...así es, tenemos una realidad tergiversada.*

Ricardo: *-Siempre hemos sido manipulados, aun antes de que hubiera máquinas.*

Mayra: *-Por la religión*

Ricardo: *-Religión, política, todo, las relaciones y ahorita pues ya están las máquinas y lo hacen más cómodo.*

Mayra: *-Puede ser, pero todo te lleva creer en algo, te hacen creer que estás bien o mal, digo que sí podemos estar controlados, vivir en un mundo feliz, un mundo ficticio.*

Sandra: *-Si es real el mundo, el hecho de vivir las cosas, es real.*

Lisette -*También la realidad simulada es una realidad, ahí pasan cosas, es una realidad*

Sandra -*Yo veo más lo que es la matriz no como una máquina sino como una organización, es una manipulación, pero no de computadora, a lo mejor somos producto de cierta organización, no necesariamente máquina.*

Javier -*Creamos las experiencias que nos han construido para construirnos una realidad, cada quien crea su propia realidad, queremos tender a una realidad total pero está cabrón.*

Arturo -*Yo creo que hay una realidad total, lo que cambia son las percepciones.*

Javier -*La realidad es nuestra ¿tú crees que el universo está angustiado por manifestarse? A eso le llamamos realidad, nosotros, porque nos preguntamos, tenemos que hacernos un papel mental y para construir una más chingona me junto con otros, la realidad es la mentira en la que todos estamos de acuerdo. La conciencia es la que crea la realidad.*

Javier -*Si queremos llegar a un punto en común, la realidad la formo, pero hay realidades, ese universo por miedo queremos quedar tú y yo en claro de que existe. La imaginación es eso.*

Arturo -*Yo creo que x o y cosa existe independientemente de mí.*

Toño -*En cierto caso tampoco es tan difícil crear una realidad etérea, porque si yo no creo en ti, no eres.*

Javier -*Existe independientemente de nosotros, tendría que inventar una palabra: **uxiste**, porque "existe" o "es real", es un pinche concepto humano.*

Javier -*Como Arturo no encaja en mis esquemas él no existe.*

Arturo -*Yo creo que existo independientemente de lo que digan ellos.*

3.3.2.4. La Naturaleza de lo Real

El ser humano es capaz de fracturar su realidad para recomponerla. Simultáneamente tiene una pretensión de absoluto.

La cultura, la sociedad que nos conforma establece un límite en nuestra posibilidad de creación de realidad. Pocos rebasan esa situación de contexto.

Somos capaces de anular porciones de la realidad.

Los sueños y las realidades virtuales son una abstracción humana de su realidad.

Hay elementos de la realidad que son indiscutibles, no abstracciones, la naturaleza y la muerte, aun cuando cada cultura las conciba de manera distinta.

Las abstracciones humanas también son parte de la realidad, son una realidad inmaterial.

La realidad es una transacción entre lo que se percibe y lo que se cree.

Se piensa en la posibilidad de una realidad total, una que inevitablemente desconoceremos.

Sergio -*En la película lo que es la realidad es el sueño, y todo lo que ven es lo que estaba pasando en su mente.*

Javier: -*Yo digo que si no existe la realidad no existe el sueño.*

-Mónica -*Es parte de que lo hiciste o deseas, lo que anhelas, lo que has hecho, lo que te llama la atención.*

R.Luna -*O a veces que sueñas y no sabes si fue realidad o no.*

Andrés: *El sueño se arma con partes reales.*

Alex: *Y la realidad virtual igual.*

Jessica: *La realidad virtual es un poco igual al sueño.*

Andrés: *Todo se arma de realidades.*

Angel: *Al fin y al cabo son la realidad.*

Jessica: *A partir de la realidad se conforma todo lo demás ¿Si no de dónde partes?*

R. Luna: *La realidad es que existe la naturaleza y la muerte; el hombre quiere poder prevenir todo pero no puede con eso.*

Héctor: *Cada quien tiene su idea de lo real, yo digo que el número 16 existe, pero ¿cuándo has visto uno, cuándo has tocado uno?*

Pablo: *Yo creo que lo real, como se puede ver en la película, es lo que crees, lo que sientes, tus creencias, es lo real para ti. No importa lo que lo demás piensen o hagan.*

Mairon: *Cada quien hace reales las cosas, Neo decide cuándo tener miedo y cuándo tener fe, y eso lo hace real.*

Chuy: *¿Por qué dicen que si tú crees en algo es real? Lo real es lo que puedo percibir con mis sentidos, de ahí en fuera puedo creer, pero ¿cómo sabes que eso existe?*

Pablo: *Entonces no estás creyendo en ti, porque estás dudando de lo que crees, cómo puedes decir "yo creo" y preguntar ¿cómo sé que es real?*

Dolores: *Es que no porque yo realmente creo en algo eso lo hace real.*

Sofía: *No es real para todos, dios es real para mí, si me pongo a pensar que no se puede tocar con los sentidos... es mi propia fe y mi propia creencia.*

Luis: *Hay una diferencia entre verdad y realidad, hay nada más una realidad y hay muchas verdades, yo tengo mi verdad tú tienes tu verdad y nada más hay una realidad; esa a la mejor ninguno de los dos la sabemos.*

Daniel: *Yo digo que puede existir una verdad absoluta, pero nunca nos vamos a dar cuenta de que Dios existe o no.*

Jessica: *Dios no existe.*

Daniel: *En mi realidad sí existe*

Jessica: *En mi realidad hago como que existe, pero en realidad no existe.*

Miguel Angel: *Más que decir qué es cierto y qué no, lo que tú crees, creerlo de verdad, a lo mejor las realidades son difíciles.*

Daniel: *Puedes elegir realidades distintas, aunque sean imaginarias, no importa, son emociones.*

Rodrigo: *Lo que existe, lo que vemos, lo que podemos tocar, lo que podemos sentir, eso es lo real.*

Andrés -*Es un concepto que tiene uno.*

Armando -*Está raro porque si tú no ves algo no eres consciente de ello, lo real es muy irreal también.*

Andrés -*Es lo que percibes porque todo lo demás, el amor, la fe, el dolor es muy subjetivo.*

Katia -*Lo real es lo que puedes tocar y puedes ver, se puede comprobar.*

Rodrigo -*Lo irreal también es algo que cree la gente y es lo que mueve a muchos y sin embargo es irreal, no existe porque no lo podemos ver ni tocar.*

Katia -*También las emociones son reales porque te das cuenta de que existen, el dolor se siente.*

Lisette -*Pero por ejemplo los yoguis, se aíslan del dolor ¿no existe el dolor para ellos?*

Luis Miguel -*Cada persona tiene su realidad. No hay algo real general, ya depende de cada uno.*

Rodrigo -*La mente, es real pero no conocemos todo lo que tenemos*

Ricardo -*Lo real es lo que tú como persona creas.*

Armando -*A lo mejor no hay una realidad única, cada quien hace su realidad.*

Sandra -*Las personas que aún siguen en la matrix, para ellos sigue siendo su realidad, lo que estás viviendo es tu realidad.*

Armando -*No existe una realidad así en general, nadie ve y siente lo que yo, puede ser parecido, pero no igual.*

Andrés -*La realidad no es igual para todos.*

Paty -*Ya desde que estudiamos artes, es que se está rompiendo, a lo mejor tiene que pasar mucho para que los valores decaigan pero...*

Javier -*Como quiera estás programado, uno escoge a qué se conecta, si te valiera gorro no estarías ni en la universidad.*

Paty: *Sí es el sistema, pero te va permitiendo otras decisiones.*

Christian -*Lo que se ve, lo que se puede percibir, hay realidades que son ya alucines, si varios creen que es real es real.*

Arturo -*No son diferentes realidades, son percepciones distintas.*

Javier -*Bueno, esa es tu realidad.*

Arturo -*Si yo digo que este vaso existe y te lo paso a ti vas a decir algo parecido porque es real, es objetivo, si vamos y lo tocamos podemos definir que es real.*

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

3.3.2.5. El Ideal de Realidad

El ser humano sueña con una realidad sin sufrimiento, y a la vez no es capaz de encontrar placer en una realidad que puede predecir.

Tiene el ideal de restituir lo destruido, de enmendar sus errores como especie.

La realidad alterna no está sólo en el exterior y en las experiencias perceptuales, sino también en el interior del ser humano.

Espera de la realidad alterna nuevas o nulas normas físicas y sociales, la ve como una liberación.

Se valora la diversidad de lo real, eso le da un sentido a la vida.

Fernanda: *La realidad ideal sería que no sufrieras, que no hubiera dolor.*

Sofía: *...que cada quien tuviera la opción de elegir su realidad, de decir "yo quiero vivir así mi vida".*

Alex: *Yo construiría una vida llena de retos.*

Dolores: *Que todo volviera a renacer, pero con la experiencia que tenemos ahora.*

Luis: *Pero dicen que si algo ya no está es por algo*

Jessica: *Cambiaría el tiempo y el espacio, el poder estar donde quieres, tu realidad no cambia, pero poder estar en otro lugar.*

Sandra -*Ya no sería tan interesante.*

Andrés -*No había pensado en eso, fíjate.*

Luis Miguel -*A lo mejor escogerías nada más de algo que te gusta, no tendrías la diversidad que hay.*

Andrés -*Te cierras a lo que ya sabes, lo que crees que te gusta, pero no te da la posibilidad de probar más, sería una realidad bastante limitada. Estaría bien una modificable de vez en cuando.*

Lissette -*Muchas opciones no, pero está padre que haya un cambio en tu percepción, siempre vas por un lugar y si te mueves tantito a lo mejor encuentras otras cosas, pero no estar brinque y brinque.*

Luis Miguel -*Hay gente que dice que no busques afuera lo que ya tienes dentro, no necesitas vivir varias realidades para encontrarlo.*

Arturo -*Todos querrían ser como Mauricio Garcés, su buen gusto con dinero, fiestas y mujeres y todo.*

Javier -*No todos.*

Christian -*Que cada quien haga lo que se le pega la gana, si quieren ser como Mauricio Garcés chido.*

Arturo -*El chiste es hacer algo que no pudieras hacer aquí, tener varios mundos, otro matando monstruos como en videojuegos.*

Paty -*No siempre lo mismo.*

Sandra -*Sería padre hacer cosas que no te atreverías a hacer, hacerlas en otras realidades.*

3.3.3. Lo Humano

3.3.3.1. La trascendencia y la otredad

El ser humano desconoce, pero tiene intuición, tiene un sentido que va más allá de lo evidente, una naturaleza simbólica, en términos de Cassirer.

El ser humano se amolda a la realidad en sus actos, pero no en el pensamiento.

El ser humano tiene la facultad de elegir, su situación es consciente o inconscientemente una elección. Toma decisiones, elige, a partir de ello se hace.

Es consciente de sus limitaciones, por ello duda, la duda a veces le resulta incómoda, pero a la vez le es instintiva, la curiosidad es algo que lo mueve. Tiene un sentido de otredad, de incompletitud.

Necesita la solidaridad, la sociedad, el apoyo de otros.

La naturaleza humana es la complejidad.

La naturaleza humana es cambiante, creadora, su propia indefinición es humana, el cometer errores también.

La naturaleza humana es voraz en cuanto a conocimiento y experiencia.

Trascender es parte del instinto humano, parte de su lucha metafísica contar el tiempo.

Ricardo Luna: *Neo es un humano porque no lo conoce todo*

Susana: *Llevaba una vida común; pero una doble vida, no deja de tener curiosidad, cuestiona lo que hace, a la vez está controlado, y obedece sin pensar.*

Mónica: *Él no sabe pero como que no se sentía igual que los demás, había algo raro en él.*

Chely: *Yo digo que el mejor personaje es Neo, porque no se da cuenta de lo que tiene.*

Jessica: *Es humano, por eso es pendejo*

Angel: *...con eso ya muestras que eres humano, cuando dudas*

Jessica: *...en dudar, en la elección, en poder equivocarse...*

Jessica: *Es humano el hecho de no tener la confianza en sí mismo y la cuestión de la fe...*

Adriana: *El necesitar de que alguien superior le diga que sí puede.*

Armando -*Es humano, porque al final demuestra amor, el sentimiento es humano.*

Luis Miguel -*También tiene aspiraciones, cree que lo que pueda crear su mente su cuerpo lo puede hacer, si estás convencido de algo lo vas a lograr.*

Sandra -*El miedo, que se restringe él mismo.*

Luis Miguel -*Como somos racionales dudamos, los animales tienen emociones, pero no en las formas tan complejas como las tiene el hombre.*

Andrés -*La conciencia de los hechos, la conciencia de actos, del dolor, de la muerte, de muchas cosas*

Adriana: *Él necesita de que alguien superior le diga que sí puede*

Christian -*Es difícil vivir con la duda, el ignorante va a vivir feliz hasta que alguien le meta la duda de si es un ignorante.*

Javier -*Entre más conoces más quieres, son distintos niveles de felicidad, cuando no sabes puedes ser feliz.*

Paty -*A Neo lo mueve la curiosidad, es una de las cosas que muestra que es humano.*

Sandra -*Si rechazas la posibilidad que no conoces, no vas a saber te vas a quedar con la duda siempre de si te hubiera ido mejor.*

Arturo -*No decirle bien lo que va a pasar es una forma de engatusarlo, le dan sólo una probadita para que él busque lo demás, y es casi ley que vas a ir por lo demás.*

Sandra -*Si te dicen que la vas a hacer, te la crees y ya no lo haces, de otra forma te tienen buscando.*

Jessica: *Uno tiene capacidad de elección uno sabe lo que hace, qué decisión toma, pero esa decisión tiene sus consecuencias, uno consciente o inconscientemente supone los resultados. Le puedes echar la culpa a otros, pero tú eres el que está decidiendo.*

Rodrigo -*Ser humano está en el poder de decidir por nuestras propias acciones, que lo que podemos hacer depende de nosotros.*

Andrés -*Es pertenecer a una sociedad y todo eso.*

Ricardo -*Es humano, pero como todos está en una rutina, y se salió de esa rutina, dejó de dudar que él podía ser más grande que los agentes, se les enfrentó; no es que sea máquina sino que cambió, decidió no seguir teniendo miedo.*

Javier -*Tomas una decisión, la comodidad o el riesgo.*

Toño -*La felicidad se mezcla mucho con la mediocridad.*

Paty -*Nadie es ignorante, todo mundo sabe algo.*

Miguel Angel -*La libertad es una de las cosas que nos hacen humanos, el libre albedrío, hacer lo que yo quiera y mi voluntad.*

Daniel: *Humano es el que sienta cambios, una virtud de la humanidad es que cambia su entorno y se acopla, pero sobre todo que es alguien que trasciende, más que equivocarse, aparte de equivocarse también el humano tiene virtudes.*

Andrés: *...no equivocarse, el humano siempre se busca problemas y luego razona.*

Jessica: *No es que se busque problemas, sino que en la misma evolución están los errores, y de ahí aprendes si no te equivocas ¿cuándo vas a pasar a otra fase? ¿cuándo le va caer un veinte?*

Paty -*Es humano, es inseguro, lo que lo hace humano es el miedo que todos tenemos.*

Javier -*Él se podía equivocar, cometer errores; Cypher, el gey que los traiciona, ese también era muy humano, le valía gorro, él quería entrar en la banalidad.*

Toño -*¿Entonces para ti el ser humano es estar de acuerdo con todo?*

Javier -*No, se compone de muchos factores, tan humanos los que no despiertan, como el que es diferente.*

3.3.3.2. La Búsqueda y lo Humano

El ser humano tiene ansia de más, el ampliar sus posibilidades le hace ampliar sus ambiciones, amplía lo real y crece su umbral de idealidad.

Su búsqueda lo concentra tanto en sí mismo y en sus capacidades que pierde la noción de su relación con lo vivo, de su condición natural, y no cobra conciencia de su autodestrucción.

El ser humano en su búsqueda pierde la orientación, cae en la mitología de la tecnología, el placer de deleitarse en la fascinación de sus creaciones.

Alex: *Pero si ya tienes todo para qué equivocarte, si ya tienes lo que necesitas. Lo que pasa es que siempre estamos buscando más*

Andrés: *¿Por qué no estamos ya muy agusto con la tierra y por qué ir al universo y todo eso?*

Alex: *Porque quieres más*

Adriana: *Por comodidad, la tecnología es comodidad*

Alex: *Sí, para qué más tecnología*

Daniel: *el ser humano siempre persigue algo, nunca va a estar conforme, esa es la cualidad del humano*

Sandra -*Llega el momento en que ya estamos más manipulados, el hombre se va a ir destruyendo a sí mismo, haciendo cosas que cree que le van a beneficiar, sólo va buscando su destrucción.*

Armando -*El ser humano siempre quiere más y quiere más. Simplemente por el mismo hecho de saber que puedes.*

Félix: *Los agentes dicen que el ser humano es el parásito del mundo.*

R. Treviño: *en cierta forma es cierto, porque los humanos llegan a un lugar, acaban con él y se mueven a otro, lo destruyen y se van a otro.*

Daniela: *Quiere tener todo bajo control, quiere mandar en todo y quiere hacer todo como él quiere.*

Andrés: *ante la ideología del agente en cuanto al humano, tiene razón al mencionar que somos un poco, bueno, bastante inútiles, casi siempre nos salimos fuera del huacal.*

3.3.3.3. El Movimiento

La naturaleza humana es de movimiento y evolución, deja escaso margen al estancamiento, el crecimiento le es inevitable. Todo movimiento le es propicio.

Es un movimiento desigual entre individuos, en él influyen sus condiciones sociales, un mínimo de ellas que les permita desligarse de las preocupaciones básicas.

Hay un rechazo a conceptos relacionados con valores tradicionales.

Daniel: *En la Edad Media la gran mayoría era ignorante, pero había una minoría que pensaba, siempre es así y siempre va a haber una evolución. Cuando dejas de necesitar lo mínimo es cuando te pones a pensar, hay gente que ya tiene eso resuelto y son los que marcan el cambio siempre son 3 ó 4 personas.*

Jessica: *Sí, y va a ser imposible que la masa avance, eso es una tontería.*

Daniel: *Nunca va a haber una desevolución, puede que haya un estancamiento por mucho tiempo, hasta que otra persona llegue y tumbe lo demás, y sigue habiendo cambios.*

Chely: *Cuando ya lo demás te es vano, se trata de encontrarle el sentido a algo.*

Jessica: *Ahorita habrá diferencias pero sólo es como lo nombres, lo que Angel llama espiritualidad yo le llamaría de otra manera, pero la evolución se da como sea, a veces no hay ética, hay veces que se manda todo al diablo, pero sirve para continuar y vas, vas, vas para encontrar después, y el cuerpo es materia, lo que cuenta es lo demás.*

3.3.3.4. La fe y los sentimientos

La fe y la voluntad son las que construyen al ser humano, el desarrollo de las capacidades de su mente, su extensión hacia el mundo, el sentir, el ser.

Esta fuerza la ha potenciado mediante la violencia, se ha perdido en ella, se ha cerrado a ella como su instrumento de acción.

La esencia humana no está en el cuerpo, es su complejidad interna.

Miguel Angel: *La fuerza más importante del ser humano es creer en sí mismo.*

Luis: *Sí, ¿no se supone que el ser humano piensa por sí mismo?, ¿por qué ellos en toda la historia no usan la inteligencia para vencerlos?, quieren romper su juego de violencia y lo están jugando con ellos*

Adriana: *Es la mente*

Angel: *El saber que estás existiendo*

Jessica: *El poder*

Angel: *La voluntad, porque no necesitas conocimiento para lograr algo, el conocimiento viene después.*

Daniel: *Son muchas cosas juntas, una sola no te va dar la solución a todo, puede haber amor, voluntad, iniciativa, pero una sola no te mueve.*

Luis Miguel -*La fe es lo que te impulsa, es una inspiración, tienes que creer, además de tener la fuerza o los recursos.*

Lissette -*Él tenía una inquietud por encontrar algo.*

Mayra y Andrés -*La mente.*

Katia -*Es la que te hace imaginar, puedes crear muchas cosas, puedes estar inválido pero con el cerebro puedes hacer muchas cosas, el cuerpo sin la mente no te sirve.*

Arturo -*Ser humano es la voluntad, el estar ahí de necio hasta que consigues algo.*

Toño -*La fuerza de voluntad.*

Javier -*El deseo, las ganas, la fuerza más importante viene de las necesidades más fuertes.*

Paty -*La capacidad de querer algo.*

Arturo -*Es lo mismo, deseo, fe.*

Armando -*Nos distinguen los sentimientos, también nosotros como humanos estamos programados, nos programa la sociedad, el entorno, lo que has vivido desde chico, estás programado, si no, no puedes vivir.*

3.3.4. La Experiencia

3.3.4.1. Experiencia y Formación

El ser humano se hace con base en la experiencia, es algo que percibe de manera intuitiva, eso lo lleva al riesgo y a la curiosidad.

Lo que no se vive no alcanza a ser comprendido.

No sólo es aprendizaje, también es compromiso, lo aprendido no puede ocultarse, negarse, está ahí y compromete al ser humano

Las experiencias dolorosas son parte de la conciencia de ser humano, y de fortalecer ese ser. Es una experiencia de aprendizaje que da poder.

En ese sentido la experiencia también da otro status social.

Las experiencias, buenas o malas son parte de la vida y son factor de cambio, movimiento.

Tanto el dolor como el placer, al ser parte de la vida, llegan. En ocasiones el hombre se sumerge en ellos sin conciencia.

Ricardo Treviño: *Neo es el mejor personaje porque Morpheus le enseña cuál es la puerta, pero él la tiene que pasar.*

Mónica: *Él tiene que tener el interés en lograr sus objetivos.*

Mónica: *Neo como quiera buscaba algo y ahí le están dando una opción.*

Daniela: *Si no la tomaba iba a seguir en lo mismo, en una confusión, por eso prefiere hacerlo aunque le vaya mal, ya va a saber qué es.*

Brenda: *Como ser humano tienes que saber las cosas que te importan, debes de aprender para poder corregirte, porque si no vas a experimentar siempre vas a caer en lo mismo en cambio, aprendes y vas cambiando.*

Miguel Angel: *Es lo que pasa normalmente en la vida, cada quien tiene que desarrollar su potencial a su antojo, si a Neo le hubieran dicho que él era el elegido se hubiera presionado igual y no le sale la maroma.*

Sofía: *Muchas veces cuando eres ignorante no tienes un compromiso, en cambio cuando ya conoces algo te sientes totalmente comprometido a hacerlo bien, el saber cambia mucho tu realidad.*

Alex: *Vale la pena pasar por muchas adversidades, porque luchas para saber, no es tiempo desperdiciado ni nada, supiste lo que sucedió realmente.*

Rolando: *Muchas veces las verdades son dolorosas e igual las tienes que saber.*

Luis: *Dice un dicho que el dolor es debilidad dejando mi cuerpo, o sea que te tiene que doler para que te hagas inmune a eso.*

Adriana: *Neo tuvo la opción de dejarlo de lado, de volver a su sueño rosa, pero prefirió pasar todas las pruebas.*

Daniel: *cuando te viene todo junto, ya, lo tomas.*

Alex: *A final de cuentas viene siendo parte de la vida.*

Daniel: *Necesitas una mala experiencia para aprender, para sobrevivir.*

Jessica: *Lo bueno es que no se cicló, de ahí pasó a otra cosa, malo como muchos hemos pasado que vuelves a lo mismo, a lo mismo.*

Jessica: *Yo pienso que sí es doloroso conocer la verdad.*

Adriana: *Cada cambio es sufrimiento, cada cambio es doloroso. Pero, como dicen, mejor arrepíentete de lo que haces y no de lo que no haces.*

Angel: *no importa cuáles sean las consecuencias.*

Mayra -*No puedes estar todo el tiempo en la ignorancia, a lo mejor hay un tiempo el que es necesario no saber, pero tienes que enterarte, en la película la ignorancia de los otros era beneficio para los agentes de la matriz, era tener así a la gente.*

Toño -*Prefiero saber las cosas y ser infeliz que ser ignorante feliz, tener conciencia, aunque sea muy miserable, a ser un pinche ignorante y ser feliz.*

Christian -*Hay gente que no se cuestiona y es feliz, tiene lo que busca.*

Sandra -*No puedes vivir en un mundo en el que no te pase nada malo, tienes que pasar por cosas, es mejor aceptarlas.*

Javier -*En este caso yo sí quisiera conocer, aprender, si sabes, sabes qué hacer, en cambio en la fantasía te sigues de largo y en algún momento te cae la realidad encima; a veces se te parte el corazón y es un aprendizaje, ya sabes, y piensas cómo resolverlo.*

Toño -*Lo que no te mata te hace más fuerte.*

Arturo -*Todo va llegando, toda decisión te absorbe y te lleva a sufrir cosas, que a veces no eres ni consciente.*

3.3.4.2. La experiencia cotidiana

La sensibilidad es inherente al hombre, la cotidianeidad la vuelve menos susceptible, pero no la anula.

El ser humano busca romper con lo cotidiano para encontrarse a sí mismo.

En esa ruptura hay un aprendizaje, pero en el momento puede ser doloroso.

Andrés: *No te puedes volver inhumano, ser insensible puede ser también cualidad del ser humano.*

Angel: *No, la sensibilidad siempre la tienes, cuando eres niño te asombra todo, lo malo es la costumbre, siempre vas a buscar algo que te asombre más.*

Andrés: *como ahorita, ¿a quién le asombra un desnudo de los que estamos aquí? A nadie, porque ya estamos habituados.*

Daniel: *Pero te sigue maravillando ¿no? Una cosa es la impresión o el primer contacto y otra cosa es la sensibilidad.*

Armando -*Yo lo relaciono con el conformismo, hay gente que se anima a hacer cosas diferentes, pero no pueden ser todos.*

Mayra -*No nos vayamos tan lejos, tú estudias artes porque quieres ser diferente, te vas a FACPYA y todos son iguales.*

Sandra -*La ignorancia es seguridad, estar estático, conformarte con lo que sabes, así estoy bien, agusto.*

Andrés -*La gente puede advertirte de algo, pero es parte de aprender, si no, no entiendes, no hay como vivirlo para saber que existe, para entenderlo, y se supone que vale la pena.*

Rodrigo -*Sí, aprecias eso.*

Andrés -*Si tuviera 90 años diría lo mismo, pero ahorita...*

3.3.4.3. Limitantes de la Experiencia

En la actualidad la sobreinformación y la planeación limitan la posibilidad de experiencia. [®]

El no tener las cosas planificadas constituye parte del placer de la experiencia.

La experiencia mediatizada no permite la profundidad, no cumple con rasgos básicos de la comunicación humana, no integra la totalidad de los sentidos.

El INTERNET puede constituir una evasión de la experiencia humana.

Constituye también la posibilidad de vivir sin vivir, sin comprometerse mediante los propios actos.

M. Angel: *Estamos controlados por los pensamientos, los animales actúan por instinto, experimentan, en cambio a nosotros nos dicen lo que es malo o bueno y ya no aprendemos por experiencia, se nos enseña a pensar lo que nos dicen.*

Ricardo -*Qué aburrido que no hagas lo que te previenen.*

Mayra -*A lo mejor no pasa nada y no lo hiciste.*

Andrés -*El chiste es no saber lo que va a pasar después, Neo no sabe qué va a pasar.*

Javier -*INTERNET es una sutil evasión, el 90% de la comunicación es corporal, si puedes hacer transacciones y es un sistema muy seguro y todo eso, pero ya encontrarte un amor...*

Toño -*Es el hecho de no poder aceptar ver a alguien, esa evasión es la que mucha gente busca en INTERNET.*

Paty -*Eso es válido, la gente tiene derecho a ser feliz, cada quien puede hacer con su vida lo que quiera, para algunos es así, su vida está dentro de la computadora y no tienen la necesidad de hablar con nadie.*

Arturo -*Es como si no estuvieras haciendo las cosas, puedes ser infiel sin serlo.*

Javier -*Sí, le estás siendo infiel, y con un chip.*

3.3.5. Las relaciones humanas y la sociedad

3.3.5.1. Las normas y el vínculo social

Existe una necesidad de ruptura con lo establecido, una desconfianza y un desinterés por lo que la sociedad propone.

Se entiende al vínculo social como una forma de sometimiento con un pasado que resulta ajeno por la incapacidad de elegir a partir de él.

A la vez se reconoce la necesidad de este vínculo como factor de identidad.

R. Luna: *Neo es uno de nosotros porque todos cometemos alguna cosa así mal... nadie es perfecto, entonces es uno de nosotros.*

M. Angel: *Igual pasa con Cristo, no fue alguien así que bajó del cielo, puede ser cualquiera, es más fácil identificarte con alguien más común, ves un delincuente y es más fácil imaginarte como él que si fuera como un dios, acá, todo supremo.*

Luis: *-El futuro de una persona es independiente de las otras cosas, a mí qué es lo que influye lo que haya hecho Simón Bolívar o Pancho Villa, a lo mejor marca algo en México, pero en mi vida directamente no.*

Dolores: *a lo mejor no lo sientes, pero sin Pancho Villa o sin X persona no hubieras sido así.*

Luis: *La historia es una forma de hacernos esclavos de algo, porque somos esclavos de la escuela en este momento, tenemos que pasar las materias.*

Fernanda: *No eres esclavo, si no quieres estudiar buscas trabajo.*

Luis: *Claro que sí, los papás te obligan.*

Miguel: *Sí, en parte tiene razón.*

Miguel Angel: *La historia más que cultura general es para escuchar opiniones de otra persona, para que tú veas lo que ha pasado y no se vuelva a repetir, hay gente que ha tenido experiencias previas a las nuestras, y nos las están compartiendo.*

Adriana: *...te hace crear tu identidad, ser lo que tú eres y cuando pasa un acontecimiento se hace experiencia a medida que tú la conoces o entiendes.*

Sandra: *-No es que su vida le gustará. Pero qué gacho haber creído siempre en algo y descubrir de que te lo crearon, rompe con su costumbre de lo que era la verdad.*

3.3.5.2. Amor y pareja

Existe un esquema del amor estereotipado, es una realidad creada por las necesidades sociales, se institucionalizan las emociones.

El ser humano se apropia del estereotipo, no es capaz de trascender esa realidad, es un aspecto en el que es muy débil.

El amor es, a pesar de ello, una posibilidad de trascender la realidad cotidiana, incluso es capaz de negarla.

En el mundo cibernético las relaciones son más frías, y a la vez los esquemas son más flexibles.

Susana: *Al final se dan un beso como en todas las películas; es como pensar que en este mundo hay alguien que es para ti.*

Miguel Angel: *El chiste está en hallarlo.*

Luis: *Al principio donde se acerca ella y le empieza a hablar al oído, al él le vale gorro, no hay ni amor ni erotismo, es un mundo sin eso.*

Jessica: *Cualquiera ha tenido un amor platónico, es la idealización.*

Adriana: *No ves los errores que pueda tener el otro, no lo analizas.*

Jessica: *Muchas veces sí te das cuenta, pero no te importa, te haces el tonto.*

Andrés -*Es una relación muy utópica, son totalmente fieles, eso no existe.*

Javier -*Ella llora lágrimas de cocodrilo, está llevando el esquema de la realidad de Matrix a la supuesta realidad real, está estereotipada en lo programado, aunque se salió del programa. El planteamiento del amor es agradable, es tapar a lo que vas: naces, creces, te reproduces y mueres; te reproduces, pero existe una fórmula para eso, y como que Trinity sigue funcionando en ese esquema, "a eso le tienes que llamar amor". Yo no creo en el amor, creo en un trato llevadero para estar con alguien, Trinity se lleva esos cánones establecidos fuera de la Matrix y no sabe qué hacer con ellos.*

Toño -*Yo sí creo en el amor.*

Arturo -*Todos llevamos un cursi dentro.*

Ricardo -*La chava está bien, porque tiene carácter, se pone al nivel de él.*

Andrés -*Es el ideal, todos quisiéramos tener una chava que te quiera así y que se preocupe por ti. Así es el amor, el primer mes.*

Mayra -*El amor puede ser así, andas con uno, con otro hasta que encuentras al elegido.*

Ricardo -*No tiene que ser tan definitivo, te puedes enamorar de varias personas porque no todas las chavas son iguales, cada una es especial.*

Roberto -*Se puede dar un caso así, personas que se han querido desde la secundaria o la primaria.*

Javier -*Erotismo en todas partes hay. Pero en la matriz son muy fríos, los apapachos son de compañerismo.*

3.3.5.3. Las Relaciones Humanas Hoy

Existe un debate acerca de si la tecnología realmente limita o únicamente transforma las relaciones humanas.

No se ha perdido la necesidad del otro. La tecnología se abre a la simultaneidad, al contacto personal con varios a la vez, a la hipertextualidad.

La tecnología es vista como una ampliación al intercambio y la acción humana, un nuevo mundo, que a la vez terminará por ser totalmente asimilado en una nueva cotidianeidad. Se valora a la película por saber introducir esta visión.

Es necesario entender a la tecnología como una nueva posibilidad de interacción humana. A la vez se da un proceso de individualización y aislamiento, relacionado con las grandes urbes, la indiferencia.

El ser humano se ha desligado tanto de la naturaleza como de su cuerpo, su propia naturaleza, la tecnología le es un cuerpo prestado -una posibilidad de extensión de su cuerpo-.

Trascender más allá del cuerpo es un viejo ideal manejado no sólo a través de la tecnología.

En la actualidad se van indefiniendo las razas y los sexos, para ser simplemente personas. Es parte de la masificación, y del anonimato de las redes.

Alex: Están cambiando con las tecnologías.

Jessica -Son bien humanas, sin el otro no puedes, sin el otro no existes.

Adriana -Es lo contrario, la tecnología te hace más inhumano porque cada vez te encierras más.

Jessica: No, es otro tipo de comunicación, es sólo cambio, se altera, te acostumbras a cosas nuevas.

Adriana: Las relaciones se van rompiendo.

Alex: Ahí está el mail, ¿cuándo habías cotorreado con alguien de otro país?

Jessica: Es una relación humana pero es diferente porque está mediatizada.

Andrés: Pero al fin y al cabo estamos hablando de una relación humana.

Paty -Al meterte a INTERNET no estás hablando con la computadora, estás frente a ella pero hay alguien detrás, estás socializando de una manera diferente, si tú quieres más impersonal, pero los chavitos hacen amigos, conocen gente.

Jessica: Lo respetable de la película es cómo abordaron la reconfiguración de lo cotidiano, se liga a la realidad, introduce las redes, al otro mundo, al nuevo mundo; para muchos es cotidiano y no se ha abordado, cómo cambia el lenguaje, las lecturas, los mismos sentimientos, las mismas relaciones, cómo la tecnología se introduce en tu vida y cómo lo vas a digerir; es en parte una introducción para que te vayas acoplando a verla como parte de tu vida y de la cuestión de la no linealidad, ahorita lo vives y no te das cuenta, en el INTERNET abres una página y otra, y otra, y estás simultáneamente en diferentes tiempos y espacios; tu cuerpo está aquí pero se vuelve obsoleto y lo que realmente viene valiendo es el pensamiento, es la cuestión del transhumanismo y el posthumanismo, el cómo dejas tu cuerpo y te vas, y estás navegando y la sigues viviendo.

Daniel: En la película es una época en la que todos son iguales, sea como sea su aspecto.

Jessica: Se dice que todos se ven igual, es la cuestión de las masas .

Alex: Va a llegar un momento en el que se va a perder la diferencia ente una y otra raza

Daniel: Hay negros, latinos, y orientales.

Chely: Como que hacen todo muy neutral.

Adriana: Sí, para que te identifiques.

Daniel: Pero también para que tú adviertas un futuro de que a la larga va a ser así...

Mayra -Cada quien es individual, cada quien vive en su mundo, llega del trabajo y se encierra en su casa solo con la computadora.

Armando -Cuando van por la calle se me figura la ciudad de México, cada quien en su mundo, nadie se fija en nada, no hay una interacción.

Andrés -Gran indiferencia al entorno, mientras no me dañe o me beneficie no me interesa.

Lisette -Su vida era muy rutinaria, siempre hacía lo mismo, no había nada que lo sacara de su rutina.

Andrés: No tenía vida social, estaba completamente en su trabajo y en la computadora, en eso se basaba su vida, hay un chorro de vidas como esa.

Jessica: El tipo se jode en el INTERNET, como hacían los beatniks, se desliga de su cuerpo, de un tiempo y un espacio real para crear otro, y es eso.

Angel: Es un vil vegetal, el cuerpo lo tiene para seguir vivo

Jessica: Lo que importa es la mente, el cuerpo se vuelve obsoleto

Daniel: Ya, hablar del cuerpo obsoleto, el control del cuerpo, son cosas que existen desde hace mucho, del yoga de los 60s y la metafísica... la película bien pudo haberse hecho en otra época mucho antes de que hubiera computadoras y hubiera sido casi lo mismo.

Jessica: De hecho yo lo relaciono mucho con la Biblia.

3.3.5.4.El Rol Social

La realidad actual de las personas no tiene mucho que ver con los roles sociales.

Socialmente tienen éxito valores que son inferiores a otras capacidades.

En algunos ámbitos desagrada la ruptura con el rol. La película experimenta con eso.

Aún en sus utopías el ser humano no logra trascender su conformación social: la violencia y el estereotipo.

Armando -A mí me hubiera gustado que la elegida fuera la chava, como que ella abarca lo de la femineidad, pero también la masculinidad, y él nada más en su papel de héroe machote.

Sandra -Es más impulsiva, más curiosa...

Luis Miguel -A mí me gustaba más Morpheus, tiene mucho más conocimiento, dominio sobre su mente, él sí aguantó todo, intelectualmente era mucho más capaz.

Ricardo -Es que el elegido eran todos, no nomás Neo, todos los de la nave se estaban salvando, trabajan juntos en eso.

Félix: Trinity para ser femenina es marimacha.

Miguel Angel: Sí, es marimacha

Susana: Para ser mujer era demasiado fuerte, no físicamente, sino de carácter.

Mónica: Ella toma las decisiones.

Ricardo Luna: *Es el complemento del protagonista, es la clásica: más inteligente pero dependiente del hombre.*

M. Angel -*Sí es diferente el concepto de mujer, no es la chava del cuerpazo que anda en minifalda paseándose por la película.*

Paty -*Es el ideal de la mujer actual, no es abnegada, es destacada, es libre, pero también quiere y se enamora del chavo.*

Luis: *¿Por qué a fuerzas Neo tiene que ser un tipo así?, si es un freak, metido todo el tiempo en su computadora, se ve que es delgado, ¿por qué? Bien podría haber sido un tipo negro, chaparro, gordo y feo y ese podría ser el elegido ¿por qué no?*

Ricardo: *También por qué el elegido tiene que pelear y pedir armas, quitarse las balas... por qué a fuerzas tiene que vencer a los agentes nada más peleando y matando.*

3.3.6. Los valores y la búsqueda de sentido

3.3.6.1. Algo más grande

La realidad rebasa el entendimiento humano; busca para ella una explicación trascendente, suprema, que lo rebase.

Para actuar se requiere de la fe.

La fe es un acto de imaginación, de creación mental.

Hay un menosprecio por la institucionalización de la fe, se le ve como una mutilación de la posibilidad de crear y de elegir. Incluso el término fe es desagradable, por la connotación institucional.

Mónica.- *Es que aquí en el mundo no ves a alguien así superior y piensas entonces que tiene que haber alguien más grande, más inteligente, mejor en todo que nosotros, que los que vemos aquí.*

Daniela: *Pensamos que lo que vivimos lo tiene que haber hecho alguien más. Hay cosas que los científicos no pueden explicar.*

Andrés -*Crear en dios es un acto de fe, la imaginación es esencial ahí.*

Mayra -*Como que la imaginación te reconstruye la fe.*

Ricardo: -No es necesario probar que existe porque las personas así viven agusto, con esa fe que tienen.

Andrés -El opio de los pueblos.

Rodrigo -Y los que no creen en dios, tienen fe en ellos mismos.

Armando -La fe no es nada más religiosa es lo que te impulsa a seguir adelante.

Rodrigo -Te la inculcan, te dicen que debes de creer en dios

Andrés -A nadie le gusta que le digan qué es lo que tiene que hacer.

Rodrigo -Siempre estuve en escuelas católicas y tenía clases de formación de valores, a mí me llegó a fastidiar todo eso.

Luis Miguel -Es que cuando eres niño no te dan a elegir, ni te dicen nada, entonces ya, te toca.

Toño -Con la fe empieza la imaginación.

Sandra -Fe es creer en algo que no ves.

Toño -Que no existe.

Javier -Fe es una confianza en algo.

Toño -Preferimos la palabra confianza que fe por el contexto que tiene.

Javier -Es lo mismo que confianza, es también como que "me imagino y espero". Es creer.

Angel: Neo es alguien que tiene mucho potencial pero no sabe que lo tiene y necesita que lo encaminen, de eso se trata toda la película.

3.3.6.2. La búsqueda

El ser humano se cuestiona su origen porque lo relaciona con su devenir.

Hay en él una sed de conocimiento, y a la vez un temor por el hallazgo, que es siempre invitación a nueva búsqueda.

En ocasiones el sentido que se busca, llega por sí mismo, a veces está en el ser humano mismo.

Existen quienes encuentran el sentido de su existencia en la comodidad, está relacionado con el temor.

A la vez el contexto actual invita al hombre a buscar otras posibilidades, prácticamente en cualquier sitio.

El hombre contemporáneo vive una necesidad de espiritualidad que el arte es capaz de satisfacer. Tiene un vacío.

La realidad alterna constituye una esperanza, una opción a la impotencia ante la realidad inmediata.

Hay una sensación de estar limitado en la realidad inmediata, de una injusticia en esa limitación.

R. Luna: Sí todos buscamos una verdad, ¿no? queremos saber quién nos creó.

Javier: O qué hacemos aquí, y ya que sabes la verdad ya chido,

Pablo: El ser humano siempre está con sed de saber las cosas que pasan, lo desconocido, por eso a la gente le llama la atención la película.

Mairon: Tú quieres saber por qué estás aquí y qué es real, nadie te dice por qué viniste, por qué estás aquí.

Alex: Yo si tomaría la pildora quiero saber mi realidad, quiero saber cosas nuevas, quiero saber lo que necesito saber.

Ricardo: Yo digo que cualquiera hubiera aceptado la pastilla que te llevaba a la otra realidad, porque todos somos curiosos y todos queremos saber, el hombre es curioso.

Sofía: A mí me hubiera dado mucho miedo saber qué tanto iba a saber.

Pablo: ¿A poco hay gente que viva nada más por vivir?

Miguel Angel: Yo creo que no necesariamente lo buscas, hay veces que tú estás sentado y de repente llega una verdad ahí a donde estás.

Brenda: Muchas veces no es una verdad, lo que uno busca es cuál es mi misión en esta vida, qué tengo que hacer, por qué estoy aquí, tengo que encontrar eso.

Fernanda: Yo creo que cualquier persona se tiene que llegar a preguntar eso alguna vez en su vida.

Jessica: Hay quienes se quedan en la comodidad y hay quienes buscan...

Adriana: Pues esa es su neta, es su verdad, la comodidad.

Alex: Entonces todos buscamos una verdad, la que más te acomode pero..

Roberto -El ser humano tiene necesidad de idealismo, de salvación, de amor, de tener una causa por qué vivir y entonces lo que es el arte es muchas veces eso, alimenta esa necesidad, llena ese vacío que puede haber.

Luis Miguel -Es una esperanza, si sabes que todo está bien jodido, es parte de tu fe, pensando que vamos a salir... es poco en realidad lo que se puede hacer, si muchas veces aquí en la Facultad no nos hacen caso, menos en el país, no es que sea pesimista pero los hechos dicen muchas cosas.

Andrés -Tenemos menos posibilidades que las que deberíamos de tener.

Javier -Mientras más conoces más inviertes tiempo, más responsabilidades te cargas, más quieres, si no conoces pues ya tienes un trabajo chafa y no progresas porque no quieres, entre menos aspiraciones tengas menos problemas vas a tener en conseguirlas, menos se te va a complicar la felicidad.

3.3.6.3. La muerte y la trascendencia

El valor de la vida consiste en que puede compartirse con otros.

Consiste también en la experiencia, la experiencia es adictiva, vivir es placentero.

La idea de trascender es borrar el espacio y el tiempo, permanecer, no necesariamente vivo.

Cualquier acto humano es trascender, hay una conciencia de valoración de lo cotidiano, de la acción como intervención en un orden.

La vida como tal carece de sentido, el ser humano puede hacer poco por transformar ese orden, es más fuerte y grande que él.

Jessica: A mí no me incomoda la muerte, es chida.

Andrés: No, no es chida.

Adriana: Y para qué quieres vivir siempre si vas a perder a tus amigos, aunque vayas a conocer a otros.

Andrés: Yo no tengo hijos, ni trabajo y no me quiero morir, ya una vez que naces y vives está chido, quieres vivir.

Jessica: Siempre me he cuestionado el asunto de la trascendencia, de que la gente va a los talk shows por estar presentes en una sociedad, la trascendencia para nosotros es lo mismo, hacer algo en pro de la humanidad, el hecho de que te recuerden, si no crees en nada quieres trascender, para al menos quedarte en el espacio y el tiempo de los demás. Eso lo he relacionado con la muerte, yo trascender cómo, para qué y qué voy a aportar, ahí entra la muerte.

Daniel: El hacer panchos en una borrachera es querer trascender.

Jessica: ¿Por qué trascender? ¿para qué? Yo conozco gente que es muy buena, que en la vida van a tener fama y ni la quieren, y que no van a trascender a un nivel masa, pero trascienden en mí y qué chingón, yo pregunto ¿por qué esa persona no quiere trascender en el pensamiento de una masa?

R. Luna: Si te pones a ver todos vivimos igual que Neo, naces creces estudias, trabajas y si te va mal, vives mal y si te va bien, vives bien y ya, y te mueres y es otra derrota y todo sigue igual, no vas a cambiar nada, es muy raro que llegues a cambiar algo.

Jessica: A mí me pasó en la facultad, te cambia la vida, te empiezas a interesar por investigar y sabes mucho más, pero a veces digo ¡qué hueva! ¿por qué no puedo tener una vida más cómoda? ¿por qué no pude haber sido una simple secretaria y ya? Me quito de todo problema. Pero para mí no va a ser la felicidad, porque eso depende de la realidad de cada quien.

3.3.7. El futuro y la tecnología ante la búsqueda de sentido

3.3.7.1. El destino

El destino se construye de posibilidades, el ser humano las arma o las destruye.

Las opciones son limitadas, y el ser humano está predispuesto para elegir algunas de ellas.

Se cree en una suerte de destino, en ser para algo especial. Es un sentimiento que da confianza.

Existe un debate entre lo externo y la voluntad.

Se tiene una voluntad de alterar el destino, aunque sea por divertimento, por sentir que se es, que se altera el orden.

De pronto se siente que es poco lo que se puede incidir en el destino, que ha sido forzado en una dirección del devenir humano.

R. Luna: Tú lo haces el destino.

Félix: Conforme va pasando tu vida lo vas creando, es a partir de las cosas que vayas haciendo en tu vida te vas a ir formando.

Mónica: En la película, Trinity y Morpheus sabían que Neo iba a ser el elegido, y aquí nadie sabe qué vas a ser tú, tal vez puedes lograr cosas, abrirte o cerrarte posibilidades, pero no es un hecho, te puedes desviar.

Daniela: No es un hecho, puedes tener metas, abres o cierras posibilidades.

M. Angel: La película también plantea el hecho de que uno puede cambiar el destino.

Israel: También si desde el momento de nacer ya sé mi destino tal vez no lo voy a hacer.

Daniel: Eso me tiene pensando... cuando ya dices el destino piensas que hay una voluntad de alguien más, yo creo en el destino pero no en el azar.

Angel: Es como la fe, dejas que tus problemas los resuelva alguien más, no te haces responsable.

Andrés: La fe es algo que te puede ayudar, se puede decir que es lo que te mueve a resolver algo o a pensar en algo.

Adriana: Yo no creo que sea algo que está escrito y así te va a pasar, tiene que ver con el libre albedrío.

Daniel: Yo soy una parte que hace que el destino siga su curso

Adriana: A veces como que puedes cambiar muchas cosas pero todo te lleva a un punto.

Alex: Más que destino son opciones que se te presentan y que vas escogiendo.

Daniel: Pero tú ya estás digamos hecho para escoger esa opción, al final de cuentas puedes escoger, pero escojas lo que escojas va a terminar así.

Adriana: No es que exista la casualidad, tú tienes el libre albedrío de ir por aquí o por allá, pero vas a llegar al mismo punto.

Andrés: Yo creo que el futuro se va armando ¿no?

Adriana: A partir de lo que estás haciendo ahorita

Daniel: Por más que quieras hacer el futuro va a salir lo que a fin de cuentas vaya a salir, se construye, pero no puedes tener visión de cómo, todo se sustenta a sí mismo.

Rodrigo -Dice la película que el destino no existe, estoy de acuerdo, tú lo vas creando por tus acciones.

Mayra -Hay cosas en la vida que marcan lo que va a ser tu trayecto, como coincidencias, y es un tipo de destino, a lo mejor la gente no cree en eso.

Sandra -El destino en parte depende de lo que te van enseñando y no de ti mismo, tienes muchas opciones, pero el destino te las crea.

Rodrigo -Simplemente estamos aquí en la escuela no por destino, sino porque quisimos estudiar esto.

Andrés - Si no quieres puedes salirte e irte a medicina y cambias tu destino.

Mayra -Yo digo que sí hay destino.

3.3.7.2. La tecnología

La tecnología es una creación del ser humano, por ello confía en poder dominarla.

Todo logro tecnológico es un logro humano.

Existe una relación entre el hombre y la tecnología que ya no puede ser rota, ya es parte de la naturaleza humana.

La tecnología ha facilitado la vida, se le asocia con la comodidad y con el conocimiento, con la alteración de las leyes de la naturaleza.

Se ve a la comodidad como fin de la vida humana.

Se duda de que pueda haber creación sin finalidad práctica.

Existe un debate ético, si interesan o no los fines para los que se use la tecnología, es un debate entre la mitología de la tecnología y la visión constructivista.

Se ha desdibujado el límite entre el cuerpo humano y las máquinas, nos expresamos de ellas como si fuéramos una de sus partes.

La naturaleza humana irrumpe en la de la tecnología, trastorna su función, se crean con ella las relaciones tradicionales: dependencias, instintos.

Hay absurdos en la aplicación de tecnología, se dirige en una dirección principalmente bélica, sin explorar otras posibilidades que son más necesarias.

Se plantea el dilema de si hay control o voluntario sometimiento a la tecnología.

Se prefiere dejar abierta la interrogante sobre los alcances de sus potencialidades futuras.

Desde luego que puede tener inteligencia, pero hay que definir lo que se entiende por inteligencia y por artificial, cambiar la idea que se tiene de ellos.

La máquina supera al hombre si se considera al sentimiento como una carencia, una falla.

La máquina no es capaz de producir vida.

Tanto la máquina como el ser humano tiene sus especificidades. Uno no será nunca igual al otro.

La tecnología puede ser lúdica y creativa, hay arte tecnológico.

Oscar: No puede ser inhumana porque nosotros la creamos, forma parte de nosotros también.

R. Treviño: De cierta manera estamos siendo controlados por máquinas porque todos dependemos de ellas, todo lo hacemos con máquinas.

Félix: -Llegamos al punto en el que ya somos totalmente dependientes de las máquinas, no podemos estar sin ellas.

Félix: La película nos enseña a tenerle miedo o algún respeto a la tecnología.

Javier: También es una manera de decir que así como nosotros agotamos la energía se invirtió la relación y ahora nosotros la aportamos para las máquinas.

Dolores: En un futuro cercano no creo que seamos controlados por máquinas

Brenda: El mismo hombre inventa la tecnología para que le sirva, si no se hubiera desarrollado seríamos muy simples, no creo que vayamos a ser controlados, porque nosotros mismos lo creamos.

Jorge Luis: Me parece que la tecnología está hecha para el beneficio del ser humano, no creo que en algún momento llegue a dominarlo.

Miguel Angel: Es mejor tener las máquinas a que sean las personas como burros los que hagan el trabajo pesado.

Fernanda: Si pones a máquinas ¿qué van a hacer todas la personas que trabajan ahí?

Luis: Muy fácil, programar máquinas.

Jessica: A lo mejor la máquina podría tener virtudes más chingonas que las de nosotros, pero van a ser muy diferentes.

Alex: La tecnología es algo que nos facilita alguna función.

Andrés: O sea, la tecnología es igual a güeva.

Angel: Yo lo veo como adquirir más conocimientos, encontrar el significado de algo que no sabías, entender estructuras que ignorábamos, por ejemplo el conocimiento de la secuencia del DNA.

Jessica: Es lo que aporta algo, no importa la ética, o bien que arrasa con ella, por ejemplo lo de Hitler era algo muy bueno.

Andrés -Hace logros bien cabrones pero son para destruir, sí es un logro, pero no se le puede dar el valor por su finalidad.

Ricardo: Ahora todo lo tenemos en computadora y hay gente que tiene la necesidad de estar en ICQ, ya hasta uno mismo dice "me voy a conectar en la noche" y no te vas a conectar tú, vas a conectar tu computadora, sientes la necesidad de estar conectado ¿ya ven como digo? de estar en INTERNET o de tener abierto un chat o algo, ese es el problema.

Sofía: Es como ilógico que nos autodestruyamos, pero igual son ilógicas pero se hicieron las bombas nucleares entonces como quiera el hombre puede llegar a un punto en que ni siquiera él sepa si la tecnología lo está dañando o está ayudándolo.

Luis: En la película uno de los agentes dice que el programa de Matrix fue desarrollado para satisfacer todas las necesidades de los seres, pero empezó a corromperse porque

los seres humanos eran de tal forma que les gustaba sufrir, igual las cosas que usamos: ICQ se supone que es bueno, y si es cierto lo que decían acá, muchos dependemos de él.

Dolores: La inteligencia artificial sí sirve, pero llega un punto en que la humanidad se está acostumbrando mucho a ella.

Ricardo: Si se está usando vida artificial y no sólo para las empresas, la tecnología y la inteligencia se están usando para destruirnos, la utilizan para la guerra, y dicen que tienen muchos problemas para llevar comida a los países pobres, y no lo pueden resolver, pero sí pueden mandar un misil hasta el otro lado del mundo, no sólo se está utilizando eso como ustedes dicen para el trabajo o la fabricación, sino para muchas cosas destructivas

Angel: El mejor personaje es el líder de los agentes porque cuestiona la sociedad y la necesidad que tienen los humanos para con las máquinas. No te puedes desligar de la tecnología y aún en esa historia ficticia, si se llegaran a liberar y a ganar los seres humanos, como quiera van a tener que seguir utilizándola.

Adriana, Chely: ya somos controlados por las máquinas.

Daniel: Siempre vamos a estar controlados por algo que no tiene vida.

Jessica: Pero te dejas regir, más que controlados.

Armando -En la película se ve que las máquinas pueden llegar a tener mente.

Andrés -Quién sabe si el ser humano se dé tiempo porque es fácil que haya otra guerra y a como son las armas ahorita, quién sabe si se pueda llegar a algo tan complicado como eso.

Mayra -Van a manipular al humano, es lo que pasa ahorita con los chats, eres prácticamente manipulado por la computadora.

Luis Miguel -Ya depende de ti, te quedas porque el otro bato te está platicando otra cosa y se te va el tiempo.

Adriana: Pueden tener inteligencia, lo que no se ha tomado es el sentimiento, yo vi en 2001 Odisea del Espacio cómo la computadora empieza a tomar decisiones sobre los humanos, estoy de acuerdo que a lo mejor no va a llegar a lo sentimental pero la inteligencia sí.

Alex: También habría que cambiar la idea que tenemos de la inteligencia y de lo artificial.

Daniel: Una computadora no puede tener neurosis, que es lo que hace que el humano se equivoque y sea impulsivo.

Adriana: Porque el humano se deja llevar por los instintos.

Daniel: El humano sabía, estaba consciente, hay algo detrás de la computadora, realmente el humano está operando.

Andrés: Pero es que tiene sus especificidades, ellas tienen su ambiente y sus funciones y es lo que saben hacer, es absurdo competir con ellas.

Ricardo -Últimamente los japoneses están sacando mascotas tecnológicas y eso se asimila a la vida, pero siguen careciendo de cualidades de lo vivo; el humano tiene muchos errores, pero esas cosas tienen reacciones programadas a un estímulo y todos responden a lo mismo, un perro real no es así.

Arturo -En Odisea 2001 el personaje más humano es Hal, los astronautas no se comunican. También en Blade Runner si un androide tiene la capacidad de sentir amor, aprender, tiene temores, aspiraciones, odios, es humano.

Jessica: No toda la tecnología es para que sea útil, la robótica empezó como juego.

Adriana: Claro que sí, todo es por utilidad.

Jessica: No, hay arte tecnológico, no es por utilidad.

Daniel: Sí es útil pero es una utilidad no convencional, no práctica, todo es útil.

Jessica: Es distinto decir que todo tiene un fin a decir que todo es por utilidad.

3.3.7.3. Sus límites

Probablemente la tecnología tenga menos límites de los que le atribuimos.

Es muy factible que la opción de constituirse realmente como vida, de tener sentimientos y de intervenir, con sensibilidad y profundidad en el espíritu humano, sea su único imposible, un espacio que le esté vedado.

La naturaleza sigue siendo el origen de toda creación, el primer sustento, la tecnología no puede prescindir de ella.

Félix: Yo digo que hay un límite, no creo que lleguemos a controlar el tiempo y el espacio.

Dolores: En la realidad que estamos viviendo hay un tiempo, yo no dudo de que haya un mundo paralelo, pero tanto así como que el hombre controlar el tiempo, no creo que se pueda.

Rolando: Sí se puede, el tiempo no es absoluto, es relativo, de alguna manera los aviones, los viajes espaciales lo dominan.

Chuy: Aparte todo es un software y te va a decir de quién enamorarte y todo el rollo, como que no ¿te va a enseñar el software sobre erotismo y cosas así?

Sandra -Las máquinas no van a llegar a eso, a sentir, no pueden ser humanos porque puedes programar a una máquina para que te quiera, pero a la máquina no le nace sentir o querer.

Toño -Podría programarse para aprender a sentir, querer, odiar.

Sandra -El hecho de que lo tengas que programar ya lo hace falso.

Toño -Quién sabe, cosas que no llegamos a comprender no hay porqué decir que no existen, prefiero quedarme con esa duda, los humanos no ocupamos todo el cerebro, tampoco puedo decir que no si no sé cómo, prefiero decir no entiendo a no se puede, esa es una pregunta de aquí a muchísimos años

Daniel: A partir de la tecnología se pueden crear más órganos vivos, los clones o la nanotecnología o cyborgs, pero el hombre crea a partir de lo que ya existe, sigue siendo la naturaleza, no es crear a partir de nada.

3.3.7.4. El Futuro

El futuro apunta a la destrucción, no es la máquina la que está directamente involucrada en ello, es el ser humano.

Se tiene cierta confianza difusa en que el hombre restituya con la ciencia lo destruido.

Una fe en que nada está predeterminado, en que el futuro se va creando.

Hay un sentido de indiferencia, de relatividad del tiempo en que se vive.

Si hay una esperanza probablemente sea individual, no colectiva.

Susana: Tal vez no lo podemos controlar, puede ser como la imagen del futuro que se ve en la película, la de un mundo destruido, tenemos que pensar que lo que hacemos tal vez nos hace felices, pero eso no nos va hacer felices dentro de diez años.

Oscar: Puede ser que la tecnología en un futuro cree máquinas que generen lo destruido, el oxígeno o el ozono o algo.

M. Angel: Yo esperaría que las relaciones entre los seres humanos o con la naturaleza sí se deterioraran, pero no tanto así como para llevarnos a ser como máquinas.

Ricardo -La destrucción, simplemente la oscuridad, en un futuro no va a haber nada.

Dolores - No nos importa ya el daño que podamos hacer al ambiente, nos estamos autodestruyendo simplemente por lo hacer lo que queremos.

Luis: Si hay clonación, si crean humanos por qué no crean plantas.

Chuy: Pueden evitar que sucedan más cosas, pero arreglar lo que se ha hecho no.

Luis: Por ejemplo en la película, no arreglan nada.

Chuy: Cambian el futuro, no cambian el pasado.

Luis: Cambian el futuro de ellos, no el de los demás.

Rodrigo -Guerras, contra las máquinas, como en Terminator, todo apunta a la destrucción.

Arturo -El pasado ya pasó, el futuro no existe y el presente es efímero.

Javier -El debate está en el instante ese que no puedes capturar de donde salió la

invención del tiempo, si tú ahorita te acuerdas de algo lo estás viviendo, lo que pasa es que tu mente está preparada para vivir con el reloj.

Arturo - El futuro se crea, no está programado.

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

3.3.7.5.El futuro humano

Se tiene la esperanza de saber vivir, la conciencia de que se necesitan armas emocionales e intelectuales para sobrevivir.

La vida contemporánea desmotivada, hay muchos lujos y pocas expectativas, invita al hedonismo, al desencanto.

Se vive una paradoja entre libertad-esclavitud en muchos sentidos, tal vez sea sometimiento.

Por medio de la tecnología el ser humano cambia, se duda si es evolución en sentido de cambio, o estancamiento: adaptar el mundo a sí mismo, dejar de crecer en la interacción.

Sin embargo es un doble juego: adaptar el mundo a sí mismo implica indagar sobre sí mismo, su mente, su cuerpo, sus emociones.

La tecnología ofrece ambas posibilidades, dependiendo del rol que se asuma ante ella, crece el creador y se estanca el usuario.

Hay un desprecio por el contacto físico, por el cuerpo.

Ricardo Luna -Como que ahora la gente ya no se esfuerza tanto para la escuela como antes, porque el futuro ya es mejor, pero si pensamos así la gente va a empezar a evolucionar más lento.

Susana -Estar preparados para vivir, lo importante para mí no es sólo saber ejercer una carrera sino para enfrentar la realidad, que si no encuentro trabajo no me voy a deprimir y me voy a suicidar.

R. Luna- Ahorita le echas ganas, pero no como le echaba ganas antes la gente, dejamos las cosas para mañana...nos damos, antes era más difícil la vida.

Oscar: Tenías que buscar la información y escribir en la máquina, ahora con la computadora ya nada más copias todo y lo imprimes.

R. Luna: Tenemos muchos lujos, por eso ahora la gente ya no se prepara tanto.

M. Angel: Lo que sí es que ahora hay más competencia, ahora ya es muy difícil vivir bien.

R. Luna: Pero es por lo mismo, porque la gente no se prepara.

Miguel Angel: Antes había más trabajo, menos contaminación.

Mairon: Vamos a ser libres pero a la vez esclavos vamos a necesitar de muchas cosas para poder vivir en el mundo.

Dolores : Si sabes el pasado sabes cómo ha ido evolucionando con el tiempo, y así ya te puedes dar una idea de cómo va a ser el futuro.

Adriana: Con la tecnología evolucionas porque la evolución es cambio, no sabemos en qué sentido sea.

Angel: Evolución según lo biológico significa adaptarse al ambiente, la tecnología lo que hace es llevar todo a la comodidad, lo que el ser humano está haciendo es adaptar el ambiente a sí mismo, entonces no está evolucionando tanto.

Jessica: Por la misma comodidad evolucionas menos.

Daniel: Evoluciona el que está haciendo tecnología.

Angel: Puede que avance, pero el ser humano está adaptando todo a sí mismo, no está cambiando .

Jessica: Como quiera hay una evolución a la hora de que la tecnología deja obsoletas algunas cosas, en la evolución sobrevive el más apto... tal vez el mail te ayuda a relacionarte y te hace perder contacto físico ¿y eso qué? Es una ideología.

Lisette -La película muestra con los personajes de todas nacionalidades lo que podría pasar con la cuestión tecnológica, por la manipulación de las máquinas con los humanos, INTERNET, redes, comunicación con todo el mundo, yo me imagino que va por ese lado.

Mayra -Es esa onda de que todo mundo va a estar conectado y todo mundo va a estar aislado. Ya no se cumple con un estereotipo de personas.

Andrés -Tal vez el cuerpo pase a ser intrascendente cuando todo el mundo esté lleno de computadoras, pero para que llegue a pasar eso falta mucho. A mí no me gusta, yo soy muy tradicionalista.

Luis Miguel -Estaría medio raro, como en otras películas que te matan y transportan todas tus vivencias y el alma a una máquina, no se ha creado una máquina que se asemeje al cuerpo, todavía el hombre depende de su cuerpo en todos sentidos.

Rodrigo -Pero con INTERNET ya se controla relativamente el tiempo y el espacio, antes tenías que hacer una carta, dejarla en correos y ahora eso ya se superó, así que puede dominarse totalmente.

3.3.8. En Resumen

A continuación se presenta una lectura extractada de la interpretación hecha sobre los resultados de los grupos de discusión, cabe hacer notar en ella la coincidencia en cuanto a temáticas y planteamientos entre lo expuesto en los capítulos teóricos y lo manifestado por los estudiantes; en este sentido, podría decirse, como alguna vez lo manifestó uno de ellos, que el proceso educativo es, más que una enseñanza, un aprendizaje de los jóvenes de cómo dar nombre y estructura a sus pensamientos.

La ampliación de la realidad es natural al ser humano, es producto de su imaginación, de su visión más allá de lo evidente. En ese proceso de ampliación de realidad se busca a sí mismo. El hombre contemporáneo siente a la realidad como imposición.

La realidad alterna no requiere dispositivos, es una metarrealidad: una suma entre creación y descubrimiento. En ella se incluyen las artes, así, la realidad alterna no depende de la tecnología.

La realidad no es perceptual, constituye un acto de fe, ligado al contexto, a las experiencias y a la conciencia. La realidad como concepto único es una construcción social. La única realidad indudable es la naturaleza, la cual desconocemos en gran medida. Hay un temor por la pérdida de conciencia de la organicidad con la naturaleza, es una relación confusa, que siendo íntegra se vuelve ajena.

El ser humano oscila entre su necesidad de ruptura y de absoluto, tiene cada vez menos fe en lo absoluto. Sin embargo, lo busca insaciablemente, de él, uno de sus mayores retos es el tiempo, vencer el tiempo y los límites del cuerpo. Siempre lo ha intentado, ahora la tecnología le ofrece esa posibilidad, le es un cuerpo prestado.

La inmensidad de lo real es angustiosa, pero su posible diversidad le da un sentido a la vida. En su complejidad e infinitud se ve reflejada la naturaleza humana.

La naturaleza humana se ve fuertemente limitada por las condiciones sociales: la imposición del estatismo, la invitación hacia la comodidad, la desigualdad de posibilidades, la realidad indiferente a él. Es un contexto poco motivador, invita a la evasión. El desarrollo de la sociedad ha llevado al hombre a una paradoja entre libertad y sometimiento.

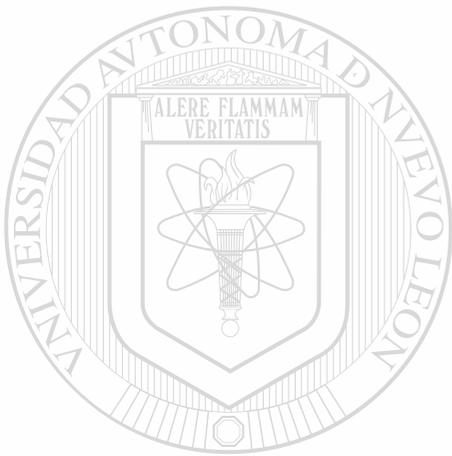
La violencia es una expresión de la voluntad, de la necesidad de extenderse hacia el mundo. El amor es otra expresión de esta voluntad, ambas han sido estereotipadas, y llevadas a las relaciones de poder, a su vez anuladas por el hábito y la indiferencia. Esa voluntad no se ve en el mundo cibernético, es un mundo sin neurosis, controlado, elimina la debilidad humana; aun la violencia ahí es fría, pero los esquemas son más flexibles.

El pasado y el presente ofrecen una perspectiva pesimista del futuro, entre desesperanzada e indiferente. Se vislumbra más esperanza en el individuo que en la colectividad.

En el mundo tecnológico pierden importancia el cuerpo y las definiciones: edad, género, raza, nacionalidad, se vive en un mundo global, igualitario y anónimo. Deja obsoletos esquemas sociales, morales.

Hay un menosprecio por toda institucionalidad, una desconfianza instintiva hacia el esquema, mucho más cuando trata de esquematizar lo imaginario o lo espiritual. Se rechaza el practicismo, se aboga por una libertad para la indefinición, lo lúdico y lo gratuito.

La tecnología y el ser humano son dos entes distintos, pueden cumplir ciertas funciones similares, pero están las específicas de cada uno. Se afectan mutuamente, la tecnología siendo creación humana, se ve desviada de su lógica, a su vez se ha asimilado a la vida, se ha integrado a la naturaleza humana. La tecnología se constituye en un espacio para la búsqueda de libertad, en última instancia su principio es la naturaleza, por ello trata de reproducir la mente, la ilusión de lo vivo.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

IV. Conclusiones

El presente trabajo, con la subjetividad que entraña positivamente toda investigación cualitativa, permite aventurar respuestas iniciales a las inquietudes planteadas en un principio respecto a la relación de los jóvenes con una realidad que les es mediada y que ellos mismos mediatizan con la tecnología.

Los resultados de los grupos de discusión, contextualizados con los planteamientos teóricos, han permitido analizar el problema, dando primeras soluciones al objetivo y la hipótesis propuestos. En ellos se incluía como interrogante la manera en la que podía interpretarse la sobrevivencia del mito de la realidad como ficción en un contexto orientado al practicismo, y en particular el sentido que esta idea de trascender lo real -en este caso por obra de la tecnología- cobra sentido entre los jóvenes de Monterrey. En esa misma vertiente, se propuso provocar el hallazgo de constantes y aportaciones alrededor del propio mito, y, a partir de ello, indagar sobre la posible permanencia de antiguos valores, expresados con una nueva naturaleza, tendiente a reconstruir la posibilidad de relación significativa con el entorno.

A manera de conclusión puede afirmarse que la idea de la ficción de lo real cobra importancia porque lleva implícita la existencia de otra realidad (más real que la ficticia), en la cual existen otras posibilidades, en este caso las de trascender límites humanos, que son más bien límites sociales. La realidad alterna, y en este caso la realidad virtual es vista como una posibilidad de liberación de esquemas sociales, de discriminación y marginalidad, de obligación de cumplir con roles determinados en función de la edad, sexo, profesión, status, etc. La INTERNET se ofrece como un medio para la actividad

lúdica, de anonimato y subversión, en donde se puede ejercer la voluntad, mientras que el contexto social se mueve en un sentido opuesto; los jóvenes lo perciben como determinista en función de lo práctico y lo utilitario, altamente estructurado y jerarquizado. En este sentido, la aceptación de la idea de la realidad alterna se constituye en Monterrey con una orientación similar a lo propuesto por Nelson Goodman, en cuanto a la necesidad de apartarse de la relativa importancia del mundo cotidiano, como un emerger que abre a los sentidos un nuevo panorama, mismo que se conserva, aun en el retorno a lo cotidiano. Esta es, en cierta medida, la misma propuesta con la que surgen las principales rupturas con la realidad desarrolladas por las artes, tal como se menciona en el segundo capítulo.

En un contexto en el que los jóvenes parecerían formados para responder a las necesidades sociales del entorno (de hecho así es como se plantean los proyectos educativos), se ve, contrario a lo propuesto por muchos teóricos, que la tecnología se adopta como una posibilidad de reivindicación de lo que Ernest Cassirer llama la naturaleza simbólica del ser humano.

Entre los elementos tradicionalmente vinculados al mito que han permanecido, puede mencionarse la necesidad de romper con el contexto inmediato, e incluso poner en evidencia su absurdo racional; para abordar a partir de ello la búsqueda de una nueva visión de lo cotidiano; la necesidad de construir una esperanza ante un presente y un futuro desesperanzadores; la no restricción a los límites de tiempo y espacio y la ficcionalización de lo real. Entre las nuevas aportaciones, cuya novedad en algunos casos se vincula a la naturaleza con la que se han desarrollado la tecnología y la realidad virtual, pueden mencionarse la búsqueda de recuperación del juego, la valoración de la

actividad no práctica, que salga de la norma de la impronta de productividad económica; la independencia del ser respecto al cuerpo, la ilusión de movilidad, velocidad vertiginosa, ubicuidad; la libertad de identidad, la no sujeción al sí mismo físico y social; y por último, si la realidad modelada ofrecía la ficcionalización de lo real, el sueño tecnológico potencia la opción de realización de lo ficticio.

Además de lo ya manifestado, puede decirse que existe, de inicio, un rechazo a la noción de valor, asociada a las instituciones sociales, y un particular desagrado a la pretensión social de normar el aspecto espiritual y expresivo de la naturaleza humana. La aversión se dirige más a los conceptos que a su propio sentido: en formas como la violencia, permanece el valor del ejercicio de la voluntad, de la interacción sobre el entorno, de la trascendencia, de sortear la fugacidad de la vida; en el ejercicio de acciones a través de la tecnología aparecen como valores la no dependencia de la circunstancia física y contextual, una separación de lo inmediato que algunos alumnos asocian con la búsqueda ejercida tradicionalmente por los cultos orientales; en la ubicuidad se da esa misma búsqueda, el triunfo sobre el tiempo y el espacio. La convivencia y la acción mediante la tecnología es una búsqueda interna de expresar la individualidad, hay una desconfianza hacia lo colectivo, una falta de fe hacia la posibilidad de los grandes grupos o instituciones como opciones para un futuro que ofrezca un mínimo bienestar.

Finalmente, la investigación muestra a estos jóvenes como seres que, contrario a su aparente banalidad, viven en contradicción su reflexión sobre temas trascendentes, el límite entre lo natural y lo artificial y la necesidad de reconstruir una relación con la naturaleza que ya no puede ser la del buen salvaje, pero tampoco la explotación o la total ajenidad. Su necesidad del pasado como identidad y su rechazo a él como historia que

les marca un destino en el que no han participado, como institucionalización de una realidad ajena que pretende normarlos y definirlos. Su conciencia de la necesidad del otro y su rechazo a la normatividad de las relaciones, a la intervención de todo tipo de convenciones y órdenes económicos o religiosos en ellas. Su necesidad de valores, de trascendencia, contra la utilización de éstos como medio para la manipulación: instrumento de una doble moral economicista, social, educativa, familiar. Y de entre estas contradicciones, la que más llama la atención: el rechazo al cuerpo, a la condición frágil del ser humano, a la emotividad como falla o limitación y, asimismo, el orgullo de la conciencia de que es lo sensorial, lo sensible, la emoción en el humano, lo único imposible, inexplicable, aquello que la tecnología podrá imitar, pero no igualar en sentido de creación.

Se puede concluir definiendo a estos jóvenes en una suerte de virtualidad: en un sentido de apropiación, en la que están no es su realidad. A ella han incorporado lo que ellos llaman otros mundos, y en ocasiones, de una manera consciente y en otras en formas que pudieran llegar a la enajenación, transitan entre la realidad y la virtualidad

tecnológica, simbólica y social; en la construcción de su ideal. Retomando lo propuesto

por Gustavo Pita Céspedes, de una manera informal, es posible que las nuevas realidades tecnológicas se constituyan para ellos, en el ámbito de una constante indagación empírica

sobre lo humano y lo real, la posibilidad de construcción de su propio lugar. Por ello debe

ser, para nosotros, fundamental conservar el contacto, estar al tanto de cuál será esa

realidad, encontrar la manera de que nuestras realidades, es decir, las de docentes y

estudiantes, logren alternarse y comprenderse, de no convertirnos para ellos en una

abstracción, en una virtualidad.

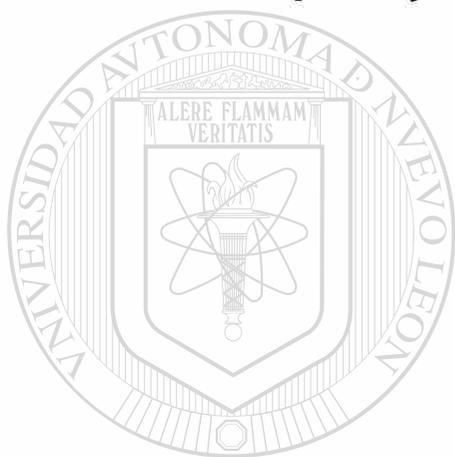
V. Recomendaciones.

A partir de los resultados arrojados por esta investigación, probablemente sería muy enriquecedor desarrollarla profundizando específicamente en algunas líneas temáticas que aquí se perfilaron de manera muy general, como pudiera ser la tecnología y el futuro ante los valores y la búsqueda de sentido; la propuesta sería integrar la muestra con jóvenes del mismo rango de edad, en la que hubiese un equilibrio entre madurez y espontaneidad. En un segundo momento, quizás sería interesante analizar los comentarios en función de la edad, aunque me parece que en algunos aspectos lo que cambia es el lenguaje, no tanto la esencia de lo que los jóvenes manifestaron. Esta es una hipótesis cuya indagación fácilmente se podría desarrollar con el material ya reunido y anexado en esta investigación. Otra posibilidad, que tal vez sí aportaría elementos de confrontación, es realizar este análisis con jóvenes estudiantes de secundaria, que al decir de los participantes en esta investigación, pertenecen, en el aspecto del uso tecnológico, a otra generación.

Sería interesante también intentar otras técnicas de investigación, como el trabajo de los jóvenes solos, en pequeños equipos y la elaboración por ellos mismos de su propia bitácora o registro de discusión comentado, lo cual les motivaría a más reflexión. Otra posibilidad sería buscar la reflexión por medio de una comunidad INTERNET, propuesta que originalmente se incluía en este proyecto, pero que por razones de soporte técnico no pudo llevarse a cabo, en este caso, se podría contar con el anonimato y quizás mayor intimidad que la que ofrece un grupo de discusión registrado en video como los que se realizaron.

Una posibilidad más pudiera ser la propuesta a los jóvenes de dar a los temas un tratamiento visual con técnicas libres, dado que son, una parte de ellos, estudiantes de artes visuales y para ellos la verbalización en colectivo resulta a veces intimidatoria y demasiado racionalizada.

Si bien en esta ocasión se eligió *The Matrix* como leit motif de la investigación, bien podrían confrontarse dos películas, quizás *La Naranja Mecánica* y *Blade Runner* como motivo de discusión, en fin, en cierto sentido las respuestas a las interrogantes sobre el tema apenas se perfilan como apertura a su múltiples posibilidades.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



VI Bibliografía

Aparici, Roberto La Educación para los Medios de Comunicación (1996) Universidad Pedagógica Nacional, México

Arnheim, Rudolph El Pensamiento Visual (1971) EUDEBA, Buenos Aires

Arte y Percepción Visual (1985) Alianza, Madrid

Arriarán, Samuel La Fábula de la Identidad Perdida (1999) Ed. Itaca, México

Bataille, Georges Lo Imposible (1996) Ediciones Coyoacán, México

Baudrillard, Jean Cultura y Simulacro (1978) Ed. Kairós, Barcelona

De la Seducción (1990) Red Editorial Iberoamericana, México

La Transparencia del Mal (1991) Ed. Anagrama, Barcelona

El Crimen Perfecto (1996) Ed. Anagrama, Barcelona (5)

El Sistema de los Objetos (1997) Siglo XXI, México (19)

Basalla, George La Evolución de la Tecnología (1991) Ed. Grijalbo, CNCA. México

Bayer, Raymond Historia de la Estética (1965) FCE, México

Bell, Daniel Las Contradicciones Culturales del Capitalismo (1977) CNCA, México.

Berger, René Devenir les primitifs du futur? (2000) AIVAC, Francia

Bianda, Rinaldo Tinet.ch/videoart/va2/Biandaeng.html (28)

Broncano, Fernando Mundos Artificiales (2000) Paidós, UNAM, México. (13)

Bruner, Jerome Realidad Mental y Mundos Posibles (2001) Ed. Gedisa, Barcelona. (10)

Borges, Jorge Luis Ficciones (1989) Alianza Emecé, México (23)

Calvino, Italo Las Ciudades Invisibles (1974) Ed. Minotauro, México

El Caballero Inexistente (1993) Ed. Siruela, Madrid

Calvo Serraller, Francisco Los Espectáculos del Arte (1993) Tusquets, Barcelona

Campbell, Jeremy La Máquina Increíble (1994) FCE, México

Campbell, Joseph Los Mitos: Su Impacto en el Mundo Actual (1993) Ed. Kairós, Barcelona

Carroll, Lewis Alicia en el País de Las Maravillas (1985) Ed. Plaza y Janés, México. (26)

Cassirer, Ernst Filosofía de las Formas Simbólicas III (1976) FCE, México.

Antropología Filosófica (1987), FCE., México. (2)

Cebrián, Juan Luis. La Red (1998) Ed Taurus, Madrid (20)

Chartier, Roger El Mundo Como Representación (1993) Ed. Gedisa, Barcelona

Cortázar, Julio Rayuela (1992) Alfaguara, México

Cuentos Completos (1996) Alfaguara, México

Debray, Régis Vida y Muerte de la Imagen (1994) Ed. Paidós, Barcelona. (6)

Duque, Aquilino El Suicidio de la Modernidad (1984) Ed. Bruguera, Barcelona

Eagleton, Terry Las Ilusiones del Posmodernismo (1997) Ed. Paidós, Buenos Aires.

Eco, Umberto La Estrategia de la Ilusión (1996) Ed. Lumen, Barcelona

Eisner, Elliot El Ojo Ilustrado (1998), Paidós, Buenos Aires.

Eliade, Mircea Imágenes y Símbolos (1992) Ed. Taurus, Madrid

Elliott, T.S. "Little Gidding" en Four Quartets (1976) Paperback, Nueva York (22)

Ellul, Jacques, "The Technological Order" en Technology and Culture no.10. (1962) (15)

Eluard, Paul Últimos Poemas de Amor (1975) Ed. De la Flor, Buenos Aires (24)

Featherstone Mike Cyberspace, Cyberbodies (1995) Sage Publications

Galindo, Jesús Técnicas de Investigación Social (1998) Addison Wesley Longman, México

Galindo, Jesús y González, Jorge Metodología y Cultura (1994) CNCA, México

Geertz, Clifford La Interpretación de las Culturas (1987) Ed. Gedisa, Barcelona

Gibson, William Neuromancer (1984) Ace editions, N.Y.

"Quemando Cromo" en Ciberficción (2001) Alfaguara, México. (29)

Gombrich, Ernst Meditaciones sobre un Caballo de Juguete (1968) Seix Barral, Barcelona

Arte e Ilusión (1998) Ed. Debate, Madrid (3)

Gombrich, Ernst, Hochberg, Julian Arte, Percepción y Realidad (1983) Paidós, Barcelona

Goodman, Nelson Maneras de Hacer Mundos Ed. Visor, Madrid, 1990. (8)

Gubern, Roman Del Bisonte a la Realidad Virtual (1996) Ed. Anagrama Barcelona (21)

El Eros Electrónico (2000) Ed. Taurus, Madrid. (14)

Habermas, Jürgen El Discurso Filosófico de la Modernidad (1989) Ed. Taurus, Buenos Aires

Ciencia y Técnica como Ideología (1996) Ed. REI, México

Heidegger Martin Kant y el problema de la Metafísica (1986) FCE, México

Identidad y Diferencia (1988) Anthropos, Barcelona. (17)

Huerta, Efraín Prólogo a Muerte de Narciso (1998) J. Lezama Lima. Ed. Era, México (27)

Huidobro, Vicente Altazor (1987) CIAP, Madrid

Huxley, Aldous Un Mundo Feliz (1983) Ed. Porrúa, México

Jarroson, Bruno Del micro al macro: el misterio de las evidencias Citado por Baudrillard (5)

Jung, Carl Gustav El Hombre y sus Símbolos (1974) Aguilar, Madrid

Kant, Emmanuel (1984) Crítica de la Razón Pura Alfaguara, México (7)

Landowski, Eric La Sociedad Figurada (1993) FCE, México

Laurel, Brenda The Art of Human-Computer INTERNET Design (1990) Addison Wesley.

Reading

Lezama Lima, José "Las Imágenes Posibles" (1948) en: Analecta del Reloj (25)

Maldonado, Tomás Lo Real y lo Virtual (1995) Gedisa, Barcelona

Mattelart, Armand. La Comunicación-Mundo (1996) Siglo XXI, México.

Mc Luhan, Marshall El Medio es el Masaje (1969) Paidós, Buenos Aires.

La Aldea Global (1989) Ed. Gedisa, Barcelona

Mélich Joan-Carles Antropología Simbólica y Acción Educativa, (1996) Ed. Paidós,

Barcelona

Micheli, Mario de Vanguardias Artísticas del Siglo XX (1998) Ed. Alianza, Madrid

Molina y Vedia, Silvia "El Hombre en la Perspectiva Posmoderna" en Estudios Políticos,
tercera época, No.4, UNAM, México, Oct-dic 1990. Pp.33-50 (9)

Paz, Octavio El Arco y la Lira (1973) FCE, México

El Laberinto de la Soledad (1993) FCE, México

Nunes, Mark Baudrillard in Cyberspace dc. peachnet. Edu/mnunes/jbnet.html

Penrose, Roger La Mente Nueva del Emperador (1996) FCE, CONACYT, México.

Perazzo, Roberto De Cerebros, Mentes y Máquinas (1994) FCE, Argentina (4)

Piccini, Mabel "Técnicas, Culturas seriales y posmodernidad", en: La Posmodernidad,
(1991) UAM-Xochimilco, México (30)

Pita Céspedes, Gustavo "Problemas Filosóficos de la Realidad Virtual" en Cúpulas No. 11-
12, Enero del 2000 Instituto Superior de Artes de la Habana, Cuba (11)

Read, Herbert Imagen e Idea (1980) FCE, México

Rheingold, Howard Realidad Virtual (1994) Gedisa, Barcelona

Sábato, Ernesto Uno y el Universo (1988) Seix Barral, Barcelona

Seidel, Erika Cyberspace and Simulation landow.stg.brown.edu/cpace/scifi/gibson/chan.html

Schutz, Alfred La Construcción Significativa del Mundo Social (1993) Ed. Paidós, Barcelona

Shelley, Mary Frankenstein (1998), Editores Mexicanos Unidos, México

Subirats, Eduardo "Razón y Nihilismo" en ER (Revista de Filosofía) n.2 (1985), Sevilla

Tenner, Edward Why Things Bite Back. (1997) Ed. Vintage, New York

Vaknin, Sam The Matrix. Samvak.tripod.com/matrix.html (12)

Vargas Lozano, Gabriel "El debate de la Posmodernidad en la Crisis actual", en Islas, (1990) No.97, Santa Clara, sept-dic, pp10-19 (16)

Vattimo, Gianni La Sociedad Transparente Ed. Paidós, 1998, Barcelona. (1)

Virilio, Paul La Máquina de Visión (1989) Ed. Cátedra Madrid

Watzlawick Paul y otros La Realidad Inventada (1994) Ed. Gedisa, Barcelona

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN[®]
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

VII Filmografía

Allen, Woody La Rosa Púrpura del Cairo (1985)

Besson, Jean Luc El Quinto Elemento (1996)

Bluth, Dan; Gary Goldman Titán A.E. (2000)

Cameron, James Terminator (1984)

Kubrick, Stanley Espartaco (1960)

Odisea 2001 (1968)

La Naranja Mecánica (1971)

Iglesia, Alex de la Acción Mutante (1995)

Lang, Fritz Metrópolis (1926)

Lucas, George La Guerra de las Galaxias (1977)

Schaffner, Franklin J. El Planeta de los Simios (1968)

Scott, Ridley Blade Runner (1982)

Gladiador (2000)

Spielberg, Steven Inteligencia Artificial (2001)

Palma, Brian de Palma Misión a Marte (2000)

Verhoeven Robocop (1987)

Wachowski Hnos. The Matrix, (1999)

Wenders, Wim Hasta El Fin del Mundo (1991)

Zemeckis, Roger Contacto (1997)

VIII ANEXOS

Grupos de Discusión

Grupo de bachillerato

Edad promedio 16 años.

¿Quién es el mejor personaje?

Israel: Morpheus es el mejor personaje porque es el que enseña a Neo cómo poder desarrollarse en su campo; él ni siquiera sabe, Morpheus es como un padre.

Susana: Es Neo aunque Morpheus es el que enseña y es el que le abre los ojos para que vea la realidad; pero hay una parte donde a Morpheus lo están matando, es cuando Neo saca su coraje, a él le habían enseñado, pero él actúa por su valentía y se da cuenta de que es el elegido, a él le habían dicho que no lo era, y otros sabían que lo era, pero en gran parte lo logra por sí mismo.

Ricardo Treviño: yo creo que sí es Neo porque Morpheus nada más le enseña cuál es la puerta, pero él la tiene que pasar

Mónica: él tiene que tener de su propia cuenta el interés en lograr sus objetivos

¿TRINITY NO LES GUSTA?

Wow, físicamente sí

¿CREEN QUE NEO ES UN SER HUMANO Y QUÉ LO HACE SERLO?

Ricardo Luna: Sí porque es el ser humano pero es el elegido.... Es un humano porque no lo conoce todo

Miguel Angel: Sí era normal, él trabajaba.

Susana: Trabajaba él no conocía la realidad, estaba controlado por la inteligencia artificial, llevaba una vida común; pero tiene una doble vida, no deja de tener curiosidad, cuestiona lo que hace, por eso se enfrenta con su jefe, aunque tiene que decirle que sí a todo. Está controlado, y obedece sin pensar.

Mónica: El no sabe que existe otra realidad, pero como que pensaba que todo el tiempo estaba soñando, como que no se sentía igual que los demás, como que había algo raro en él.

Félix: El tiene una doble vida, él sentía o sabía que había algo más, que eso no era todo, se vuelve Neo en busca de la realidad.

Mónica: El no sabía qué es lo que estaba buscando, a lo mejor no conscientemente, pero inconscientemente estaba buscando algo porque no se sentía agusto.

¿QUE DICE LA PELÍCULA SOBRE LAS RELACIONES HUMANAS?

R. Luna: Que todo es artificial, que todo está inventado para que creamos que es de verdad, pero no es verdad; que las relaciones humanas son falsas, las hacen ver como verdaderas, pero en realidad es pura simulación, está controlado el destino de la gente, en la película, no en la realidad.

Cypher hace un papel como de Judas.

¿CREEN QUE LA TECNOLOGÍA PUÉDE SER INHUMANA?

Oscar: No, porque nosotros la creamos, forma parte de nosotros también.

Susana: Nosotros llevamos una materia, Ciencias de la vida, y vemos mucho cómo el ser humano se está acabando el mundo, que dentro de varios años ya no va a haber sol, ni vida, ni edificios. Tal vez no lo podemos controlar, pero tenemos que hacer algo, puede ser como la imagen del futuro que se ve en la película, la de un mundo destruido porque nosotros hemos dañado el mundo, tenemos que pensar que lo que hacemos tal vez nos hace felices, pero eso no nos va hacer felices dentro de diez años, o dentro de mucho tiempo, hay que pensar más allá de nosotros.

Mónica: Ahorita no vemos los cambios drásticos porque no nos afecta a todos, pero tal vez después estemos arrepentidos, ni siquiera sabemos lo que vamos a provocarnos.

Susana- En las clases de ciencias vemos cómo con los inventos humanos producimos nuestros propios virus, el cáncer, nosotros mismos hay que tener una mentalidad más a futuro, yo ahorita tengo una vida muy bien, pero hay que pensar en nuestros hijos, ese es el futuro.

Félix: Los agentes dicen que el ser humano es el parásito del mundo.

R. Treviño: en cierta forma es cierto, porque los humanos llegan a un lugar, acaban con él y se mueven a otro, lo destruyen y se van a otro.

Félix. A donde vamos, así va a ser el futuro.

¿CREEN QUE DE ALGUNA MANERA PUEDA ARREGLARSE LO QUE LA HUMANIDAD HA HECHO?

Susana: A la mejor si le damos tiempo a la naturaleza, si aprendemos a esperar a respetar la tierra, el aire. Si hay tanta tecnología por qué no inventan autos que no contaminen

Oscar: puede ser que la tecnología en un futuro cree máquinas que generen lo destruido, el oxígeno o el ozono o algo.

M. Angel: Yo creo que si se regenera parcialmente será por la tecnología, ya no por esperar a la naturaleza, la verdad nosotros nos regimos por tiempos, lo que sea más eficaz en tiempo es lo que usamos: Igual podemos reconstruir algunos árboles y animales, pero nos olvidamos que la naturaleza funciona por ecosistemas, todo está relacionado entre sí, yo esperaría que las relaciones entre los seres humanos o con la naturaleza sí se deterioraran, pero no tanto así como para llevarnos a ser como máquinas.

Oscar: Un ejemplo puede ser una nueva proteína que sacaron que acelera los procesos de crecimiento de las plantas.

— ¿PODEMOS LLEGAR A SER CONTROLADOS POR LAS MÁQUINAS O SOFTWARE?

R. Treviño: Yo creo que ahorita estamos de cierta manera siendo controlados por máquinas porque todos dependemos de ellas, hasta para cocinar, en vez de leña como antes, o la estufa ahora es el microondas, todo lo hacemos con máquinas.

Mónica: A lo mejor no tanto como controlados, pero sí muy dependientes de ellas, pueden controlarnos porque *no* hacemos nada.

Félix: -Llegamos al punto en el que ya somos totalmente dependientes de las máquinas, *no* podemos estar *sin* ellas.

Susana: se dice que en Japón ya tienen todo controlado por red, hasta el refri lo surten.

Saben todo lo que la gente hace, ya es una dependencia enorme.

M. Angel: Yo creo que también estamos como controlados por los pensamientos, los animales actúan por instinto, experimentan, en cambio a nosotros la tecnología controla lo que quiere que pensemos, nos dicen lo que es malo o bueno y ya no aprendemos por experiencia, se nos enseña a pensar lo que es malo o bueno porque nos lo dicen, por ejemplo, nos dicen en la tv. que pensemos que las drogas son malas, ya me están diciendo que yo piense que son malas.

¿CÓMO VEN LA IDEA DE QUE LA REALIDAD SEA UNA ESPECIE DE SIMULACIÓN Y LES GUSTA O NO LES GUSTA?

Félix: A mí si fuera verdad me asustaría estar en un mundo que no existe, que está sólo en mi cabeza, me asustaría por el hecho de sentir que lo que vives nunca pasó, que estas papas que estás comiendo no son papas.

Ricardo Luna: asusta pensar que todo lo que haces y lo que piensas no existe, que es pura mentira. Tu religión y eso se va a la basura porque no es cierto, dependes de otra cosa que te está dominando.

Susana: Es que ¿quién te dice que existió dios?, yo soy católica y soy de las que voy a misa, no es porque me dominen, pero por ejemplo la filosofía, Platón dice que el hombre vive en una mentira y que está controlado, que está ahí hasta el momento en que piensa, razona ya entra en el mundo real. Y tú oyes eso y dices "¿bueno, ese hombre qué estaba medio loco o medio algo cuando se imaginó eso?" Pero llegas a un momento en que te desespera tato oír todas esas cosas, y dices si se les ocurrió es por algo.

Israel. La religión como da la realidad es un chavo o un señor que se dice que es dios, y que creas en él, pero en realidad es un humano.

Ricardo Luna: pero no es lo mismo que la inteligencia artificial tú crees en un dios pero esto puede ser malo.

Susana: por eso, el hecho de que tú creas en algo supremo no quiere decir que vas a creer en todo.

M. Angel. Pero ante la pregunta de que si vivimos en una realidad simulada, yo pienso que sí porque cada quien tiene su realidad, sus circunstancias, sus valores más importantes que otros, cada quien ve una realidad distinta porque depende del medio donde yo vivo, porque sí, yo soy católico y vengo a la escuela, pero eso como que está

controlado porque si yo tuviera otro tipo de posibilidades creería en otra cosa. Sí está controlado por el medio en que vives, tal vez no tanto así porque una computadora decida por ti, ya que la libertad es una de las cosas que nos hacen humanos, el libre albedrío, hacer lo que yo quiera y mi voluntad.

R.Luna: -Es que también en tu vida todo es importante, pero para los otros eres uno más, cada quien tiene su realidad, tú te centras en ti y los demás son otros, no es igual para todos.

R. Treviño.- Como en la película *Contacto* que los chavos van con un extraterrestre y él les dice que ellos ya estaban ahí, pero que dicen que saben que alguien más fuerte los creó.

Javier -También hay que tomar en cuenta que nuestro planeta está dentro del universo, es un pedacillo, cualquier cosa.

Sergio -En la película lo que es la realidad es el sueño, se supone que todos están dormidos donde les sacan las energías, y todo lo que ven es lo que estaba pasando en su mente.

Javier: _ Yo digo que si no existe la realidad no existe el sueño.

-Mónica.- Es parte de lo hiciste o deseas, lo que anhelas, lo que has hecho, lo que te llama la atención de tu vida-

R.Luna -O a veces que sueñas y no sabes si fue realidad o no.

Susana -O cuando sueñas y te pasa algo y no quieres que te pase, piensas en despertar y despiertas por tratar de alejarte de eso.

M. Angel - O cuando estás en la vida y dices "esto ya lo soñé"

Oscar: Dicen que es una falla en la Matrix.

¿POR QUÉ ES ATRACTIVA LA IDEA DE TENER OTRA REALIDAD?

Susana: - Si yo tengo unas bases, una idea, tengo mis creencias, pero hay gente que se va por otros caminos, se destantea... las sectas, hay gente que tiene la necesidad de creer en algo más, los que esperan a los ovnis.

R. Luna: A la gente le gusta lo raro, lo que llama la atención, porque es extraño.

M. Angel: a mí me da clases de inglés un maestro que está medio loco y empezó a decir cosas.... que gracias a los temores de la humanidad se crearon los dioses y que el ser humano creó los dioses, por su miedo.

Mónica.- Yo también pienso que es porque aquí en el mundo no ves a alguien así superior y piensas entonces que tiene que haber alguien más grande, más inteligente, mejor en todo que nosotros, que los que vemos aquí.

Daniela: pensamos que lo que vivimos lo tiene que haber hecho alguien más.

Y hay cosas muy difíciles de explicar, que los científicos no pueden explicar.

Félix: por eso atrae tanto este tipo de películas que están planteadas para explicar cómo nos pudieron formar.

Ricardo Luna; A veces sabes que lo que tú piensas no es cierto, y te dicen algo que suena a que sí es cierto.

Oscar: Aparte de los personajes y eso, me gusta mucho la trama de la película está muy divertida porque sabemos que puede ser verdad o mentira lo que están diciendo.

Ricardo Luna: a mí no me gustó, es que está muy complicada, tienes que estar poniéndole atención, si te descuidas no le entiendes, tienes que estarlo pensando.

Oscar: lo emocionante es que la ves la primera vez y le entiendes una cosa, la ves la segunda y le encuentras otra, yo la vi como 7 veces y las 7 le encontraba cosas diferentes.

R, Treviño: yo la última vez que la vi aquí en el salón me di cuenta que la pitonisa no es la que le dice que no es el elegido, ella va a empezar a decir algo y él se adelanta, él lo da por hecho y el solo lo dice.

¿QUÉ HABRÍAS HECHO EN EL LUGAR DE NEO CUANDO TIENE QUE DECIDIR ENTRE LAS DOS PÍLDORAS?

Oscar: yo le hubiera dicho que está loco, que es una droga y me quiere hacer adicto.

Félix: por la situación en la que estaba Neo, viviendo una doble vida en la que era un hacker, él sabía que algo no estaba bien, y él le está ofreciendo la verdad, yo hubiera hecho lo mismo que él.

Mónica: él como quiera buscaba algo y ahí le están dando una opción.

Daniela: Si no la tomaba iba a seguir en lo mismo, en una confusión, por eso prefiere hacerlo aunque le vaya mal ya va a saber qué es.

R. Treviño: luego si no estás agusto con eso. Puedes hacer como Cypher...

Ricardo Luna: él ya sabe que no es cierto, él ya sabía que lo que estaba viviendo en realidad era mentira, tenía la idea de que estaba controlado.

Javier: No tiene nada que perder.

Oscar: dentro del contexto de la película, si el que está dentro del sistema es controlado, también es idea del sistema permitir que él tomara la pastilla.

M. Angel: si lo comparamos con Cristo por el contexto que se da de que él va a salvar a la humanidad y todo eso, Cristo tampoco sabía que iba a morir en la cruz, él tenía la idea de qué iba a pasar, mas tampoco sabía exactamente cuándo ni como.

Ricardo Luna: tenía una vida falsa, no existía.

Mónica: su vida no era nada extraordinario; vivía solo, se aburría.

M. Angel: Otra vez, las decisiones están regidas por el medio en que vivimos, de él no nos cuentan que tenga una familia ni un padre ni una esposa, alguien que está casado piensa en función de los demás, entonces él no tenía nada que perder, tiene vida sin preocupaciones, a la mexicana. ✓

R. Luna: Pero si te pones a ver todos vivimos igual que Neo, naces creces estudias, trabajas y si te va mal vives mal y si te va bien vives bien y ya, y te mueres y es otra derrota y todo sigue igual, no vas a cambiar nada, es muy raro que llegues a cambiar algo.

Felix: se la pasaba dormido, aburrido en la computadora.

¿CÓMO VES QUE EL PROTAGONISTA DE LA PELÍCULA ES UN DELINCUENTE? ®

R: Luna: es uno de nosotros porque si te pones a ver cada uno de nosotros cometemos alguna cosa así que hacemos mal... nadie es perfecto, entonces es uno de nosotros.

M. Angel: Igual pasa con Cristo, no fue alguien así que bajó del cielo, puede ser cualquiera, muchas veces como que es más fácil identificarte con alguien más común, ves un delincuente y es más fácil imaginarte como él que si fuera como un dios, acá, todo supremo.

¿ESTÁN DE ACUERDO CON CYPHER EN QUE LA IGNORANCIA ES LA FELICIDAD?

Ricardo Treviño: en parte es cierto...

Félix: Sí, porque ves a un niño chiquito y no sabe todos los problemas que tienen sus papás, está feliz.

R. Luna: Y cuando sabes la realidad no vas a estar feliz, te lamentas de cosas, si no sabes nada vives bien, te vale.

¿CREEN QUE HAY UN DESTINO O TÚ LO HACES?

R. Luna: Tú lo haces el destino

Félix: yo pienso que conforme va pasando tu vida lo vas creando, no desde que naces va a decir una persona "este niño va a ser doctor por como nació", es a partir de las cosas que vayas haciendo en tu vida te vas a ir formando.

R. Luna: En un libro que leímos (Un Mundo Feliz) era lo contrario, tu destino ya estaba planeado

Mónica: En la película, Trinity y Morpheus sabían que Neo iba a ser el elegido, y aquí nadie sabe qué vas a ser tú, tal vez puedes lograr cosas abrirte o cerrarte posibilidades, pero no es un hecho, te puedes desviar.

Daniela: No es un hecho, puedes tener metas, abrís o cierras posibilidades.

M. Angel: Pero la película también plantea el hecho de que uno puede cambiar el destino cuando la pitonisa le dice a Neo que uno de los dos, Morpheus o él va a morir, al final viven los dos, o sea como que da también la posibilidad a cambiar el destino.

Israel: Es que también si desde el momento de nacer ya sé mi destino tal vez no lo voy a hacer.

R. Luna: ellos saben que él es elegido y que lo va a lograr, pero no le dicen nada porque si no no va a hacer nada.

Félix: es lo que dicen que él solo se va a dar cuenta de las cosas.

Mónica: a lo mejor se hubiera confiado, no hubiera hecho nada, no hubiera hecho lo que tenía que hacer no hubiera logrado lo que querían que lograra.

¿VALE LA PENA TODO EL SUFRIMIENTO POR EL QUE PASA NEO?

Félix: Yo diría que sí porque a mí no me gustaría vivir en algo que no sepa si es real.

Oscar: Sí vale la pena lo que hizo Neo, porque ahora puede hacer lo que quiera, si le da la gana se conecta y hace lo que quiere aquí, come...y puede volver allá otra vez.

¿CREEN QUE TODOS BUSCAMOS UNA VERDAD?

Félix: Sí.

Luna: Sí ¿no? queremos saber quién nos creó

Javier: o qué hacemos aquí, y ya que sabes la verdad ya chido,

¿CUANDO HAY UN LOGRO TECNOLÓGICO?

Javier: Cuando hicieron que las máquinas pensaran por sí solas. Que las máquinas hayan facilitado la vida.

M. Angel: cuando el hombre empieza a depender de las máquinas, entonces es un fracaso.

Félix: La película nos enseña a tenerle miedo o algún respeto a la tecnología.

Treviño: tenerles respeto.

Miguel Angel: a no irte más allá.

Javier: La película también es una manera de decir que así como nosotros agotamos la energía se invirtió la relación y ahora nosotros la aportamos para las máquinas.

¿HAY ALGUNA IDEA DEL EROTISMO O DEL AMOR EN LA PELÍCULA?

Félix: la chica del vestido rojo

Susana: al final se dan un beso como en todas las películas., ya se habían tardado...

aunque la idea es como que pensar que en este mundo hay alguien que es para ti, como ella decía que ella sólo el elegido, hay un hombre para mí y aunque lo encuentre un día antes de morirme...

Miguel Angel: El chiste está en hallarlo.

Félix: no hay nada romántico o erótico en la película. Trinity para ser femenina es marimacha.

Miguel Angel: Sí, es marimacha

Susana: para ser mujer como que era demasiado fuerte, no físicamente, sino de carácter.

Félix: bien machina.

Mónca: ella toma las decisiones

Ricardo Luna: pero es como que el complemento del protagonista, porque es la clásica: más inteligente pero dependiente del hombre

M. Angel sí es diferente, no es la chava del cuerpazo que anda en minifalda y paseándose por la película, como que sí es diferente al concepto de mujer que siempre habían planteado.

Daniela: Te llama la atención eso.

Félix: sí, es diferente

¿PUEDE HACER VIDA ARTIFICIAL?

Oscar: Sí, ya hay corazones artificiales y eso que trabajan por sí solos.

Félix: eso sirve para facilitarnos cosas.

Javier: ya hay un montón de cosas.

M. Angel: pues los chinos creen que vuelan, como en la película del Tigre y el Dragón

Félix: yo digo que hay un límite, no creo que lleguemos a controlar el tiempo y el espacio.

Oscar: aunque hay la obsesión de ser superior... de poder....

Mónica: por eso yo digo que hay gente que sigue buscando influencias, por eso se cree que hay alguien que sí pueda controlar la gravedad, o por ejemplo la lluvia, la gente se pregunta y por eso saca películas o cree en cosas diferentes

R. Luna: la realidad es que existe la naturaleza y la muerte; no puedes dominar la naturaleza, y el hombre quiere poder prevenir todo pero no puede con la naturaleza.

Daniela: quiere tener todo bajo control, quiere mandar en todo y quiere hacer todo como él quiere.

¿QUÉ COSAS DEL PASADO CREEN QUE TIENE UTILIDAD?

Mónica: aprender de los errores para ya no cometerlos otra vez.

M. Angel: no siempre, sigue habiendo revoluciones y guerras.

Félix: tenemos que saber de nuestras bases, de dónde viene.

Oscar: es necesario entender el pasado, aprovechar lo que ya se ha hecho.

R Luna: si tú no sabes la historia los tipos de gobierno, no sabes qué es lo que está pasando, qué está haciendo el Presidente, o cómo la sociedad te controla. Es una base para entender.

Oscar: Yo no puedo hacer nada por los demás pero puedo hacer algo para mí, puedo dejar de tirar basura, no puedo evitar que otros fumen, pero puedo evitar fumar.

Javier: concientizarnos, no puedes cambiar tu mundo pero sí puedes cambiar tú

Daniela: hacer lo que tú puedas hacer, dentro de ello algo mejor, a lo mejor no vas a poder hacer mucho, un poco... sí cada quien piensa así sí puedes cambiar las cosas.

MÁS ALLÁ DE LA ECOLOGÍA USTEDES SON JÓVENES ESTUDIANTES ¿QUÉ MÁS LES GUSTARÍA CAMBIAR?

Ricardo Luna -No sé, como que ahora la gente ya no se esfuerza tanto para la escuela como antes, porque el futuro ya es de una manera mejor, pero si pensamos así la gente va a empezar a evolucionar más lento, ya no van a salir genios ni gente así.

Susana -Estar preparados para vivir, lo importante para mí no es sólo saber ejercer una carrera sino para enfrentar la realidad, estar preparada en lo físico, psicológico y emocional, y que si no encuentro trabajo no me voy a deprimir y me voy a suicidar

R. Luna- Sí, pero ahorita le echas ganas y todo, pero no como le echaba ganas antes la gente, dejamos las cosas para mañana...nos damos ese lujo ahorita es más fácil, antes era más difícil la vida

Félix: por la flojera...

Oscar: antes tenías que buscar la información y escribir en la máquina, ahora con la computadora ya nada más copias todo y lo imprimes.

R. Luna: eso, tenemos muchos lujos, por eso ahora la gente ya no se prepara tanto. Antes para ser licenciado tenían que estudiar mucho, ahora nada más pasamos las materias y presento y ya.

M. Angel: lo que sí es que ahora hay más competencia, ahora ya es muy difícil vivir bien.

R. Luna: pero es por lo mismo, porque la gente no se prepara.

Miguel Angel: Antes había más trabajo, menos contaminación.

¿PARA QUÉ NOS PUEDE SERVIR MANIPULAR LA REALIDAD?

Félix: para hacer cambios en cosas que estén mal.

Treviño: Para arreglar lo que ya destruimos.

Javier: tratar de hacer algo por tu comunidad

Oscar: Cambiar nosotros mismos para poder cambiar a los demás.

Mónica: sí, empezar por ti mismo, porque quieres que los demás hagan las cosas y tú no las haces.

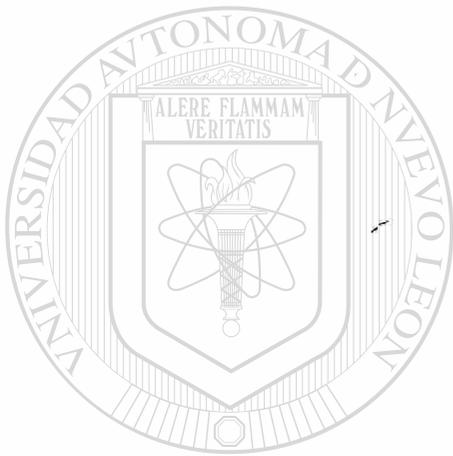
Daniela: empezar por sí mismos con sus hechos, poner el ejemplo.

LA PELÍCULA:

Félix: Revolucionaria.

M. Angel: bastante creativa

Félix: no sólo por el tema que toca sino por lo que plantea la película.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Grupo de discusión bachillerato

Edad promedio: 17 años

¿CÓMO CREEN USTEDES QUE SEA EL FUTURO?

Brenda: -¿una continuación del presente?

Ricardo -la destrucción, Simplemente la oscuridad, no cuidamos nuestros recursos en un futuro no va a haber nada.

Dolores - Se veía en la película que habíamos destruido el cielo, como que no nos importa ya el daño que podamos hacer al ambiente, al ecosistema y nos estamos autodestruyendo simplemente por lo hacer lo que queremos.

Mairon: Vamos a ser libres pero a la vez esclavos vamos a necesitar de muchas cosas para poder vivir en el mundo

Miguel Angel- ¿Cómo creo que sea el futuro en general para todos o para mí mismo?

Luis: Pero es que no es el mismo, mi futuro no va a ser igual que el futuro de ustedes, de hecho es como cuestionarse acerca del fin, o el fin del mundo, no es igual para todos, mi fin me llega cuando me muero, igual mi futuro. Yo me quisiera imaginar que va a ser algo así como los Supersónicos, pero también hay que ser reales, todos pensábamos que en el 2000 iba a tener carros que volaran y todo eso, pero seguimos viviendo igual que en el 90.

Rolando: Es que no se puede decir cómo va a ser, tal vez sólo tener una idea

Luis: yo digo que el futuro de una persona si es independiente de las otras cosas, o no lo mismo, a mí qué es lo que influye en mi presente o en mi futuro lo que haya hecho Simón Bolívar o Pancho Villa, a lo mejor marca algo en México, pero en mi vida directamente no, sucede eso y a lo mejor cambia algo, pero en mi vida no sucede.

Dolores: a lo mejor no lo sientes, pero sin Pancho Villa o sin X persona no hubieras sido así.

Luis: ¿Quién te lo asegura? ¿Cómo sabes eso?

Dolores: Es un hecho, todo por más insignificante que sea tiene consecuencias

Sofía: sí como que eres parte de un todo, si algo pasa te tiene que llegar aunque sea mínimo, es en serio, yo siento que todo tiene que influir de una u otra manera, a lo mejor

no totalmente en tu personalidad, pero en lo que tú haces... en lo que tú vives, en lo que puedes llegar a pensar.

Luis: pues yo digo que hay una cultura diferente para cada quien pase lo que pase, cada uno tiene su cultura.

¿EL SER HUMANO VA A DESTRUIR SU ENTORNO?

Luis: Pues ya pasó ¿no?

¿ES POSIBLE QUE PUEDA RECONSTRUIRSE?

Luis: Si hay clonación, si crean humanos por qué no crean plantas

Miguel Angel: Si

Chuy: pueden evitar que sucedan más cosas, pero arreglar lo que se ha hecho no.

Luis: por ejemplo en la película, no arreglan nada

Chuy: cambian el futuro, no cambian el pasado

Luis: cambian el futuro de ellos, no el de los demás

¿CREEN QUE PODAMOS SER CONTROLADOS POR MÁQUINAS O POR PROGRAMAS?

Ricardo -Sí

Brenda: Ahorita somos totalmente dependientes sin ellas no podemos hacer nada.

Sofía: Dependientes mas no controlados.

Brenda: Las necesitas si no no puedes..

Dolores: Si puedes, a lo mejor en un punto, no muy lejano pero... En un futuro cercano no creo que seamos controlados por máquinas

Brenda: No tanto controlados, sino el mismo hombre inventa la tecnología, la diseña para que le sirva, si esta tecnología no se hubiera desarrollado seríamos muy simples, o sea tendríamos nada más lo elemental, pero el hombre busca que todo sea más práctico que todo le sirva, no creo que vayamos a ser controlados, porque nosotros mismos lo creamos.

Héctor: hay personas que son controladas o que dependen de las máquinas para sobrevivir

Ricardo: Ahora todo lo tenemos en computadora y gente que tiene el famoso ICQ siente la necesidad de ya de estar... ya hasta uno mismo dice "me voy a conectar en la noche" y no te vas a conectar tú, vas a conectar tu computadora, y eso está influyendo en ti, ya sientes la necesidad de estar conectado ¿ya ven como digo? de estar en INTERNET o de tener abierto un chat o algo, ese es el problema.

Jorge Luis: A mí me parece que la tecnología está hecha para el beneficio del ser humano, no creo que en algún momento llegue a dominarlo.

Sofía: Es que si el propio humano la crea es que como que ilógico que nos autodestruyamos, pero igual nos estamos destruyendo en el medio ambiente, igual son ilógicas pero se hicieron las bombas nucleares entonces siento que como quiera el hombre puede llegar a un punto en que ni siquiera él sepa si la tecnología lo está dañando o está ayudándolo.

Luis: de hecho en la película lo dicen: uno de los agentes dice que el Programa de Matrix primero fue desarrollado para satisfacer todas las necesidades de los seres humanos con respecto a su alegría, pero empezó a corromperse porque los seres humanos eran de tal forma que les gustaba sufrir, igual las cosas que usamos: ICQ se supone que es bueno, y si es cierto lo que decían acá, muchos dependemos de él.

¿CÓMO VEN LA POSIBILIDAD DE QUE ESTEMOS VIVIENDO EN UNA REALIDAD SIMULADA?

Ricardo: Es que ni siquiera nosotros sabemos si es real o no, porque siempre queremos hacer algo y siempre nos ponen una pauta, la religión, un dios; es difícil decirlo pero uno no puede saber exactamente que existió un dios, no lo viste, no sabes... como de que vino el hijo de dios y ese rollo, tú quieres estar más abierto o pensar más cosas y siempre te marcan una pauta, y ahora con el rollo de los ovnis de que nos están controlando, que existen otros planetas y otras vidas, eso te hace pensar, bueno, a mí me hace pensar que tal vez somos cuidados, somos controlados por otras vidas.

Sofía: yo estaba ayer leyendo de Trinity, la actriz, y ella decía que desde pequeña se cuestionaba sobre la realidad y ella pensaba que lo que percibimos nos controla, pero siento que eso es muy personal, yo tengo muy inculcada la fe y nunca voy a dudar de que dios me creó y es el único que me puede controlar, pero si una persona no cree en eso o

tiene otras creencias, o simplemente no duda, pero cree que puede haber otra realidad, que esto es falso que podemos estar controlados por ovnis o algo así, se respeta, pero mi opinión es que depende mucho de los valores.

Pablo: yo creo que nosotros mismos hemos creado una realidad simulada, por ejemplo en nuestro país los indígenas están cegados a lo que el gobierno les impone, esas mismas cosas nos hace ver que vivimos en una realidad simulada, no necesariamente tiene que venir de fuera, la misma sociedad está creando todas esas cosas por ejemplo de religiones, eso nos lleva a no saber la verdad de las cosas, nosotros mismos la hemos creado.

Rolando: Es algo muy difícil de explicar, en la película te muestran mucho la forma diferente de ver la realidad, pero puede haber otras más como puede ser por ejemplo ¿cómo sabemos nosotros que la otra persona existe?, a lo mejor es una realidad que sólo es para ti, y que para las otras personas tiene una percepción diferente, es como cuando algo sabe a limón ¿cómo sabes que sabe a limón para todos?.

Eduardo: Es como, ¿cómo podemos estar seguros de que lo que pensamos que es bueno es realmente bueno?, cada quien lo puede ver de una forma que es buena o mala, por ejemplo los nazis, para algunos son malos para otros buenos.

Rolando: Lo que yo digo es: lo estoy viendo, pero ¿yo como sé que ustedes no están ahí para justificar mi realidad? ¿Cómo tú puedes saber que yo existo?

Natalia: Yo creo que tú existes por fe, pero no hay comprobación, o lo crees o no lo crees.

Héctor: Cada quien tiene su idea de lo real, es difícil de explicar porque yo digo que el número 16 existe, pero ¿cuándo has visto uno, cuándo has tocado uno? Es diferente para cada persona, como lo quiera ver.

Ricardo: No sabemos ni qué es real ni qué no y eso nos hace confundirnos y no saber en qué creer y en que no creer y no hacemos más que seguir lo que todos siguen, lo que todos piensan

Pablo: Yo creo que lo real, como se puede ver en la película es lo que crees, lo que sientes, tus creencias, es lo real para ti. No importa lo que lo demás piensen o hagan, es lo que tú crees.

Mairon: Cada quien hace reales las cosas, es como Neo, él decide cuando tener miedo y cuando tener fe, y eso lo hace real.

¿POR QUÉ CREEN USTEDES QUE TENGA CIERTO EXITO EL PLANTEAMIENTO DE ESTA PELICULA?

Ricardo: Porque nos muestra otra realidad

Pablo: Porque da en el punto en el que da explicaciones acerca de lo que nos rodea, el ser humano siempre está con sed de saber las cosas que pasan, lo desconocido, por eso a la gente le llama la atención la película.

Mairon: Tú quieres saber por qué estás aquí y qué es real, nadie te dice por qué viniste, porque estás aquí.

Chuy: Pero ¿por qué dicen que las creencias y todo eso? Y que si tú crees en algo es real, pero lo real es lo que puedo percibir con mis sentidos, de ahí en fuera puedo creer en mi fe, en mi suerte, en dios, pero ¿cómo sabes que eso existe?

Pablo: Pero entonces no estás creyendo tú en ti, porque estás dudando de lo que crees, como puedes decir yo creo y preguntar ¿cómo sé que es real?

Dolores: A lo que él se refiere es que no porque tú creas en algo va a ser real, va a existir.

Pablo: Entonces ¿estás dudando de tu creencia?

Dolores: No, no estoy dudando, estoy diciendo, no porque yo realmente creo en algo eso lo hace real.

Sofía: Por ejemplo yo creo en dios y dios es real, pero yo no les puedo decir a ustedes que como yo creo en él es real para todos, no, yo creo en dios y dios es real para mí, porque como dice Pablo, si yo me pongo a pensar que dios no se puede tocar con los sentidos, pero bueno, si yo creo en Dios, por fe nada más, es mi propia fe y mi propia creencia, eso no hace que yo pueda obligarlos o convencerlos a ustedes.

Luis: Entonces eso es sí es verdad o no. Hay una diferencia entre verdad y realidad, hay nada más una realidad y hay muchas verdades, esa es la diferencia. Yo tengo mi verdad tú tienes tu verdad y nada más hay una realidad, ese es el caso, mi verdad es que no hay dios por ejemplo, tu verdad es que sí hay, pero nada más hay una realidad y esa a la mejor ninguno de los dos la sabemos.

Sofia: O sea sé que dices que hay una sola realidad, pero en este caso ¿cuál sería la realidad?

Luis: El caso es que la realidad nunca la vas a saber.

Sofia: o sea ¿no hay una realidad para mí y una para ti?

Luis. Eso no se puede, hay una realidad para todos, pero de todas formas cada quien tiene su verdad.

Ricardo: ¿O sea que sólo hay una realidad? ¿Cómo sabes que hay una realidad?

Miguel Angel: hay gente que dice que hay muchas realidades... a lo mejor en otra realidad hay una persona parecida a ti y que sí cree en dios ¿Eh?

Luis: Eso no es cierto

Brenda: Aquí entra el asunto de los sentidos, necesitas los sentidos para saber qué es realidad, para conocer las cosas, pero por eso muchas personas creen que porque no han visto un ovni no existe, otros porque ya lo vieron creen que existe.

Dolores: Pero entonces la imaginación va a ser real, porque tal vez tú te lo imaginas, tú lo ves, pero no por eso significa que va a ser real. Hay ilusión, hay cosas que pueden ser parecidas a la realidad pero no lo son.

¿TOMARÍAS LA PÍLDORA?

Alex: Yo si fuera Neo sí tomaría la píldora porque dependiendo mi personalidad es dependiendo lo que yo quiero saber, yo no quiero ser ignorante, quiero saber mi realidad, quiero saber cosas nuevas, quiero saber lo que necesito saber.

Ricardo: yo digo que cualquiera hubiera aceptado la pastilla que te llevaba a la otra realidad. porque todos somos curiosos y todos queremos saber, siempre uno quiere saber qué hay detrás, por qué somos así siempre quieres saber, el hombre es curioso.

Luis: es cierto, yo digo que cualquiera la hubiera tomado, te están diciendo que te van a decir un secreto que no cualquier tipo lo sabe, no vas a decir que no, además de que no le platican la parte fea del asunto, que va a comer bazofia y a traer tubos en la cabeza, yo así si le hubiera dicho que se vaya al carajo.

Sofia: A mí me hubiera dado mucho miedo saber qué tanto iba a saber, qué tanto iba a conocer mediante la pastilla; a la mejor él no se podía imaginar hasta qué punto iba a llegar y por eso como tú dices, fácil la tomó... a mí me hubiera dado un chorro de miedo

Ricardo: pero si no te hubieras quedado con esa curiosidad de qué hubiera pasado

¿SI PUDIERAS MANIPULAR LA REALIDAD A TU ANTOJO COMO SERÍA?

Fernanda: que no sufieras, que todos fueran felices, que no hubiera tristeza ni algo que nos produjera dolor

Sofía: que cada quien tuviera la opción de elegir su realidad que cada quien tuviera la opción de decir "yo quiero vivir así mi vida" y que cada quien decidiera sobre lo que quisiera

Alex: yo construiría una vida llena de retos, pero retos padres, que pudieras gozar, estar en constante práctica, no estar de vago

Dolores: a mí me gustaría que por ahorita que ya el mundo está medio deteriorado, con la experiencia que tenemos ahorita, que el mundo se volviera a reconstruir, que regresaran las especies extintas, que todo volviera a renacer, pero con la experiencia que tenemos ahora.

Luis: Pero dicen que si algo ya no está es por algo, a lo mejor si ya no están es porque ya no son necesarios

¿LA IGNORANCIA ES LA FELICIDAD?

Sofía: es que muchas veces cuando eres ignorante no tienes un compromiso, en cambio cuando ya conoces algo te sientes totalmente comprometido a hacerlo bien, como en la religión si tú no sabes que es pecado no importa, pero cuando ya sabes ya estás comprometido, y así es con todo, cuando ya conoces, ya tienes la experiencia ya estás totalmente comprometido a realizarlo, ya simplemente en tu conciencia o en tu subconsciente o en algún lado ya estás totalmente comprometido, el saber cambia mucho tu realidad

Jorge Luis: por ejemplo en el caso de los niños, sus actos no son considerados como malos, en cambio un adulto como que tiene responsabilidades.

Héctor: Es como dice el dicho; ojos que no ven corazón que no siente.

Rolando: estoy de acuerdo, cuando ya sabes algo ya entiendes sus consecuencias, ya piensas en eso, te preocupas.

¿CÓMO VEN EL HECHO DE QUE EL ELEGIDO SEA UN DELINCUENTE?

Chuy: está bien, por qué va a estar mal... todos tenemos la oportunidad de ser el elegido

Dolores: Está bien porque quiere decir que tu capacidad no tiene nada que ver con lo que hagas, que puedes ser un vagabundo o un ladrón y ser muy inteligente, el caso es tener la oportunidad de aplicarlo

Chuy: También era delincuente pero con cosas relacionadas de software, de programas o eso

Dolores: Me refiero a que aunque haya actuado mal eso no le quita méritos.

¿CÓMO VEN QUE A NEO NO SE LE DIGAN MUCHAS COSAS HASTA QUE LAS DESCUBRA?

Dolores: yo digo que está muy bien porque lo dejan a su libre albedrío, es cuando realmente puede desarrollarse hacerse persona, cuando actúa por sí mismo

Brenda: lo que pasa es que como ser humano tienes que saber las cosas que te importan, las que te van a ir guiando, pero también tú debes de aprender para poder corregirte porque si no vas a experimentar siempre vas a caer en lo mismo en cambio así, aprendes y vas cambiando

Miguel Angel: A mí se me hace normal porque es lo que pasa normalmente en la vida, no te van a decir lo que vas a ser, cada quien tiene que desarrollar su potencial a su antojo, y

a mí se me hace muy bien eso de Neo porque igual y si le hubieran dicho que él era el elegido y tiene que salir adelante el bato se hubiera presionado igual y no le sale la maroma. Así cada quien hace lo que quiere y depende de su fuerza de voluntad.

Dolores: Si tú crees que realmente algo puede existir o llegar a ser, tienes el poder de llegar a hacerlo, cuando él dobla la cuchara es como que una metáfora, él era un tipo normal y cuando empezó a creer en él mismo fue cuando pudo lograr todo lo que hizo y si no hubiera creído se hubiera muerto desde el principio

Sofia: Es que cuando saltó de un edificio a otro no creyó y por eso se cayó.

Natalia: pero no porque tú creas mucho en algo se va a hacer realidad

¿CREEN QUE VALE LA PENA TODO LO QUE SUFRE NEO POR BUSCAR LA VERDAD?

Alex: Yo creo que sí vale la pena pasar por muchas adversidades, sobre todo porque tú luchas para saber porque si buscas la verdad y buscas saber lo que es cierto, vale la pena, no es tiempo desperdiciado ni nada, supiste lo que sucedió realmente.

Rolando: Muchas veces las verdades son dolorosas e igual las tienes que saber

Luis: de hecho dice un dicho que el dolor es debilidad dejando mi cuerpo, o sea que te tiene que doler para que te hagas inmune a eso

¿TODOS BUSCAMOS UNA VERDAD?

Rolando: A lo mejor no la verdad de que existe Matrix, pero puede ser una verdad diferente

Dolores: a lo mejor no, hay personas que nada más están viviendo por vivir y no buscan nada.

Pablo: ¿A poco hay gente que viva nada más por vivir?

Miguel Angel: Yo creo que no necesariamente lo buscas, hay veces que tú estás sentado y de repente llega una verdad ahí a donde estás, no necesariamente tienes que estar buscando

Brenda: Muchas veces no es una verdad, lo que uno busca es cuál es mi misión en esta vida, qué tengo que hacer, porqué estoy aquí tengo que encontrar eso

Fernanda: Yo creo que cualquier persona se tiene que llegar a preguntar eso alguna vez en su vida

¿CÓMO SE VEN EL AMOR Y EL EROTISMO EN LA PELÍCULA? [®]

Luis: No se presenta mucho, sino que el mundo donde están ellos como que no hay muchos sentimientos, sino que el amor es como en las novelas es algo que existe pero no que todos pueden tener

Dolores: Yo digo que se ve así como que muy X, como que la regaron en hacer la típica película gringa donde el héroe se queda con la heroína

Luis: Al principio donde se acerca Trinity y le empieza a hablar al oído al él le vale gorro qué tanto se le pegue o dónde le esté hablando, no hay ni amor ni erotismo, es un mundo sin eso.

Rolando: Yo digo que todo es porque ella siempre estaba pensando en lo que le dijo el oráculo de que se iba a enamorar del elegido, por que se llegó como ella dijo a enamorarse de él

Brenda: como si ya estuviera marcado su destino fuera quien fuese el elegido, ella se tenía que enamorar del elegido

Luis: se suponía que eran personajes libres, pero ahí ya están atados al destino

Chuy: aparte todo es un software y te va a decir de quién enamorarte y todo el rollo, como que no ¿te va a enseñar el software sobre erotismo y cosas así o qué?

Luis: la chica de rojo nomás el tipo la está viendo, pero nunca le hace nada

Pablo: Estaba buena,

Fernanda: es como una advertencia para que no te fijes en cosas pasajeras o que no valen la pena porque cuando pasó la chava de rojo él se descuidó y lo atacaron

Ricardo: Es como actuamos los humanos: Morpheus ya sabía que Neo se le iba a quedar viendo, porque él ya sabe que así son en la Matrix. El va a voltearla a ver porque cualquiera voltearía a ver a esa chava, o a un chavo que pasara acá...

Mairon: Todos pasan vestidos de negro y ella es la única de rojo.

¿LES GUSTA NEO PARA SER EL ELEGIDO?

Sofía, Dolores: ¡Sí!

Fernanda: Es el más guapo

Luis: no, debería de haber sido Morpheus

Dolores: No, aparte demostró que podía serlo

Ricardo: ¿Qué tal si hubieran puesto a un gordo feo y bigotón.....?

Sofía: Tienen que poner un chavo bien listo, que tenga carisma..

Luis: ¿por qué chavo?

Fernanda: No es muy listo, pero es muy resistente, no se dejó llevar por lo que le dijeran, él decide salvar a Morpheus y luchó para salvarlo.

Chuy: pero pues también Morpheus es el que luchó por él

¿PUEDE HABER INTELIGENCIA Y VIDA ARTIFICIAL?

Miguel Angel: Sí para que nos sirvan, para que las máquinas hagan el trabajo pesado

Fernanda: pero eso provoca desempleo

Miguel Angel: pero es mejor tener las máquinas a que sean las personas como burros los que hagan el trabajo pesado

Fernanda: pero pues para eso les pagan, Si pones a máquinas ¿qué van a hacer todas la personas que trabajan ahí?

Luis: Muy fácil, programar máquinas

Miguel Angel: Otro tipo de jale, como programar máquinas

Dolores: Yo digo que de cierta manera la inteligencia artificial sí sirve, pero llega un punto en que la humanidad se está acostumbrando mucho a ello, aunque no llegue totalmente a controlarnos, si seguimos inventando e inventando, va a llegar un punto en el que muchas personas van a ser inútiles para las empresas.

Rolando: la inteligencia artificial es algo que puede hacer sus propias decisiones, a lo mejor sí hay, máquinas que solucionan problemas

Ricardo: Si se esta usando vida artificial y no sólo para las empresas, la tecnología y la inteligencia se están usando mucho para destruirnos a nosotros mismos, hacen cosas artificiales y las utilizan para la guerra, y dicen que tienen muchos problemas para llevar comida a los países pobres de Asia y Africa y eso no lo pueden resolver, pero sí pueden mandar un misil hasta el otro lado del mundo, no sólo se está utilizando eso como ustedes dicen para el trabajo o la fabricación, sino para muchas cosas destructivas.

¿CREEN QUE EL SER HUMANO SEA CAPAZ DE CONTROLAR EL TIEMPO Y EL ESPACIO? ¿CUÁL SERÍA SU FUERZA MÁS IMPORTANTE? ®

Rolando: Creo que sí

Miguel Angel: la fuerza más importante del ser humano es creer en sí mismo

Ricardo: ¿por qué el tiempo por qué dicen que hay tiempo?

Dolores: hay un tiempo

Pablo: el tiempo es relativo

Dolores: En la realidad que estamos viviendo hay un tiempo, yo no dudo de que haya un mundo paralelo, pero tanto así como que el hombre controlar el tiempo, no creo que se pueda.

Rolando: sí se puede, el tiempo no es absoluto, es relativo, de alguna manera los aviones, los viajes espaciales lo dominan.

Ricardo: ¿de dónde sacas que existe un tiempo? ¿qué es el tiempo? ¿qué es?

Dolores: es la pauta que va marcando tu ciclo de vida, sino existiera el tiempo no existiría la muerte ni el desarrollo, tiene que existir para que exista un ciclo de vida.

Sofía: para que exista la vida es que hay un tiempo que ahorita está pasando, no en reloj, sino en un ciclo, existe algo, una magnitud que va a medir tu vida.

Dolores: es nuestro ciclo, de la existencia, de la vida, sin tiempo no existiríamos.

¿PUEDE UNA MÁQUINA LLEGAR A CREER EN SÍ MISMA?

Pablo, Luis, Miguel Angel: ¡no!

Dolores: No, porque una máquina no tiene sentimientos

¿PARA QUÉ SIRVE EL PASADO?

Ricardo: Para saber los errores que hemos cometido

Luis: para que el pasado sea recordado

Brenda: pero no te enseñan los errores, te muestran la cultura, como ha venido evolucionando.

Fernanda: Te fijas en los errores que se cometieron para que no se vuelvan a cometer

Luis: es así como para cultura general sobre la historia

Héctor: pero pues no sirve para nada.

Luis: Es una forma de hacernos esclavos de algo, porque somos esclavos de la escuela en este momento, tenemos que pasar las materias.

Fernanda: No eres esclavo, si no quieres estudiar buscas trabajo

Luis: Claro que sí, los papás te obligan

Miguel: Sí, en parte tiene razón

Pablo: para saber más acerca de nosotros mismos

Dolores : Si sabes el pasado sabes cómo ha ido evolucionando y con el tiempo, y así ya te puedes dar una idea de cómo va a ser el futuro

Miguel Angel: Mas que cultura general es para escuchar opiniones de otra persona por ejemplo Benedetti, más que para que te cultives es oír la forma de expresarse de otros,

para que tú veas lo que ha pasado y no se vuelva a repetir, hay gente que ha tenido experiencias previas a las nuestras, y nos las están compartiendo

Ricardo: Nada más hay que pensar ¿Qué seríamos si no supiéramos el pasado?

Dolores: Es para entender las cosas, por algo estamos aquí por algo está pasando todo esto, es necesario saberlo.

Miguel Angel: en cierta forma tiene razón lo que se maneja en la película, de que te desconectas de este mundo, de cuestiones superficiales si te llegas a desconectar, despiertas en un realidad diferente a esta, te das cuenta de que lo que hay aquí no tiene nada que ver con lo que hay en otro mundo, sí lo he pensado porque me ha pasado que hay veces que tengo una vida normal y de repente llega un momento muy especial y pienso que eso no puede estar pasando, si mi día estuvo muy normal, o sea así medio gachón y de repente surge algo que no esperabas y parece que estás soñando.

Rolando: es una película diferente, a lo mejor este tema sí se había tratado antes, pero no en una forma tan amplia y tan alerta en la que te dicen muchas cosas pero otras te las dejan para que tú te las empieces a imaginar, desde que la vi me quedé pensando que puede ser verdad o yo estar en otro lado o para mostrarme la realidad, para decirme que sí existo, está raro... pero no me puedes decir que no es verdad

Ricardo: muestra la esperanza de que exista otra realidad, de no siempre estar así como nosotros ahorita, creyendo en alguien, pensando de esta manera, sentir... que haya otra manera de interpretar las cosas, o simplemente que haya otro mundo diferente a este, en el que yo digo que alguien nos controla, y simplemente todos queremos saber qué es eso.

Dolores: Lo malo que tiene la película es que hace creer a la gente el contexto muy literal, que esta vida no existe, a lo mejor esta es la vida que existe, no hay que tomarlo tan literal de que este un Matrix y arriba hay unos sujetos que nos controlan. Esa es la visión de ellos, siento que la estamos viendo como si esto fuera algo imaginario y pasajero, a lo mejor no, esta es la vida que tienes que vivir.

Ricardo ¿Cómo sabes tú que esta es la vida que tienes que vivir?

Sofía: ¿Cómo sabes tú que no?

Rolando: El autor nada más está dando una opinión, tú estás viendo lo que él pensó, no hay que quedarse con lo que él está dando es lo que él piensa, y lo que él cree, pero cada quien puede tener sus propias ideas

Fernanda: El chavo ahí dice que la realidad como que no le gustaba como es, para mí él estaba huyendo a lo mejor iba a tener una mejor vida

Luis: Lo que tiene de ilógico la película es que los tipos logran salirse de esa "realidad" y a cada rato se viven metiendo en ella ¿entonces para qué se salen?

Dolores: aparte están en una realidad que toda su vida creyeron que era real y luego pasan a otra, quién les asegura que están en la realidad, también puede ser otra Matrix

Ricardo: para qué querer salirte del Matrix si no te gusta la comida.. si no disfrutas vivir

Luis: Quién les aseguraba a ellos que no se habían metido a la Matrix, que no es la que estaban viviendo como realidad, para qué meterse a algo que está más fregado; y otra de las cosas es que por qué a fuerzas Neo tiene que ser un tipo así, pongan que era un freak, metido todo el tiempo en su computadora, pero el tipo se ve alivianado, se ve que es delgado, ¿por qué? ¿por qué tiene que ser ese? Bien podría haber sido un tipo negro, chaparro, gordo y feo y ese podría ser el elegido ¿por qué no?

Ricardo: también por qué el elegido tiene que pelear y pedir armas, quitarse las balas.. por qué a fuerzas tiene que vencer a los agentes nada más peleando y matando

Luis: Sí, ¿no se supone que el ser humano piensa por sí mismo?, ¿por qué ellos en toda la historia no usan la inteligencia para vencerlos?, quieren romper su juego de violencia y lo están jugando con ellos

Pablo: de repente parece programa infantil, no sale del estereotipo de los "malitos" y los buenos

Miguel Angel: Sí es cierto

Luis: No es real, van en la calle los agentes disparando, a uno de ellos los atropella el metro y nadie dice nada

¿QUÉ VALORES SE VEN EN LA PELÍCULA?

La libertad

Valor estético

Autoestima

La fe

Sentido del compromiso, cumplir con tu deber

La lealtad también

El compañerismo, hay mucha confianza entre los de la nave

Brenda: Que la realidad es muy relativa, es algo que te hace pensar

Carlos: Te plantea algo que puede ser cierto o no ¿cómo sabes si puede ser cierto o no?
esa es la pregunta

Luis: yo no creo hasta que no pongan un protagonista panzón, chaparro, esos son héroes,
se hubiera visto crema la película

Miguel Angel: Más que decir qué es cierto y qué no, lo que tú crees, creerlo de verdad, a
lo mejor las realidades son difíciles, a mí cuando nació si me hubieran dicho vas a salir,
vas a tener que estudiar, estudiar, estudiar y estudiar y luego te vas a poner a trabajar ,
trabajar, trabajar, trabajar, como que analizas y dices va a estar feo, va estar duro

Ricardo: pero ¿cómo vas a saberlo?



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Grupo de discusión alumnos de licenciatura

Edad promedio: 22 años

EL MEJOR PERSONAJE Y POR QUÉ

Daniel: la pitonisa, la señora que enseñaba a los niños

Adriana: sí, esa yo también iba a decir esa

Daniel: porque ella es un personaje importante

Adriana: Sí porque Morpheus nada más apoya a Neo porque sabe que él es el elegido, Trinity hace todo lo que Morpheus le dice, y la viejita era la que tenía más conciencia, da posibilidad de que las cosas se alteren

Daniel: Sí como que no le da alas a Neo

Adriana: Sí a mí también es el personaje que más me gustó

Chely: No, el conejo era el mejor

Jessica: El white rabbit, el que traía la chava en el brazo

Angel: No, el mejor personaje es el líder de los agentes porque cuestiona la sociedad, la realidad en la que vive y la necesidad que tienen los humanos para con las máquinas. Se me hace el mejor personaje porque es el máximo enemigo y la verdad es cierto, no te puedes desligar de la tecnología y aún en esa historia ficticia, si se llegaran a liberar y a ganar los seres humanos, como quiera van a tener que seguir utilizándola

Andrés: ante la ideología del agente en cuanto al humano, tiene razón al mencionar que somos un poco, bueno, bastante inútiles, y nos maneja como si fuéramos unos virus y la verdad es que sí, no a veces, casi siempre nos salimos fuera del huacal

Jessica: Pues mira, yo puedo decir cuál es el más pendejo... Neo, yo creo que el morenito de pelo chinito se me hacía más chido que él

Daniel: Neo es así como Gokú una cosa así.. cada vez agarra más poder y es el chido..., pero...

Jessica: pero como que manipulado..

Angel: Neo es alguien que tiene mucho potencial pero no sabe que lo tiene y necesita que lo encaminen, de eso se trata toda la película.

ALGO DE LA PELÍCULA CON LO QUE TE IDENTIFIQUES

Jessica: No nada más yo, a lo mejor muchos, con el mismo pendejo de Neo, ahí como que para empezar la temática me parece chida, cuando se enfrenta a la decisión de las cápsulas, conocer la realidad o seguir en el sueño de las masas, como que a muchos nos pasa eso en la escuela, de repente estás igual que todos y no sabes nada y hay quien te ofrece herramientas o elementos para tú después distinguir otras cosas y entra la analogía de la vida de Neo con cualquiera de nosotros.

Daniel: te pone a pensar en la realidad virtual, pero no en la tecnológica, sino en que hay muchas realidades..

Jessica: el aprender una cosa nueva, habituarte, vas a tener que vivir con ella, y asimilarla

Daniel: Realidades distintas, puedes elegir, a veces también cuando Cypher el que traiciona, él prefiere comer carne aunque sea imaginaria, para él es la neta eso, y no importa, son emociones

Angel: era una vaca, las vacas son totalmente domesticadas, dependen del hombre, no pueden vivir por sí mismas

Chely: hay varios personajes que me llaman la atención, y no tanto porque sea guapo, yo digo que el mejor personaje es Neo, porque no se da cuenta de lo que tiene, por ejemplo cuando le dicen que es el elegido, y él se ve como que no le cae el veinte, siente que él no es.. me llama la atención eso.

Adriana: a mí él se me hace muy manejado, porque él aunque le habían dicho que era el elegido como que no lo cree y espera lo que el oráculo le diga, a mí se me hace como que por qué él era el elegido si no tenía la confianza en sí mismo como para serlo

Daniel: También de repente que lleguen y te digan eres el elegido y vas a decir ¿por qué? Si lo vas a dudar ¿no?

Chely: Sí, si llegan a ti y te digan, ay, vas a salvar al mundo...

Daniel: batallas en asimilarlo

Adriana; lo que pasa es que a él en un principio le habían dicho que era el elegido, y cuando le dicen que busque en sí mismo, lo primero que hace es pensar que no lo es.

Angel: también tiene un conflicto en sí mismo, porque al principio dice que no cree en el destino, y al estarle diciendo que es el elegido ya están predeterminando toda su vida, y a él no le gusta la idea de no poder manejar su propia vida, por eso también duda mucho en creerle a alguien que le diga tú eres el elegido, tú tienes esta misión, él esperaba que al

final de cuentas le dijeran que no, sentiría un gran alivio, se quita un gran peso de encima y vuelve otra vez a reafirmar su creencia, de no creer en el destino.

¿CREES QUE NEO ES HUMANO?

Jessica: es humano, por eso es pendejo

Angel: lo comparo con cuando uno entra la facultad y te dan varias opciones

Jessica: y no todo mundo las toma

Angel: con eso ya muestras que eres humano, cuando dudas

Jessica: en dudar, en la elección, en poder equivocarse...

Daniel: Humano es el que sienta cambios, una virtud de la humanidad es que cambia su entorno y se acopla, pero sobre todo que es alguien que trasciende, más que equivocarse, aparte de equivocarse también el humano tiene virtudes

Andrés: no equivocarse, el humano siempre se busca problemas y luego razona

Jessica; bueno, no es que se busque problemas, sino que en la misma evolución están los errores, y de ahí aprendes si no te equivocas ¿cuándo vas a pasar a otra fase? ¿cuándo le va a caer un veinte?

Alex: pero si ya tienes todo para qué equivocarte, si ya tienes lo que necesitas. Lo que pasa es que siempre estamos buscando más

Andrés: Si siempre estamos buscando más, ¿por qué no estamos ya muy agusto, "Agustín Lara" ya con la tierra y por qué ir al universo y todo eso?

Alex: porque quieres más

Adriana: por comodidad, la tecnología es comodidad

Alex: sí para qué más tecnología

Daniel: el ser humano siempre persigue algo, nunca va a estar conforme, esa es la cualidad del humano

Andrés: o sea el ser humano nunca va a estar agusto, por eso es que sigue haciendo cambios. O.K.

¿QUÉ TE DICE LA PELÍCULA SOBRE LAS RELACIONES HUMANAS?

Alex: Que están cambiando con las tecnologías

Jessica: que son bien humanas, que sin el otro no puedes sin el otro no existes

Adriana: yo creo que es lo contrario, la tecnología te hace más inhumano porque cada vez te encierras más

Jessica: no, no es inhumana se va rompiendo la relación que tú ya tienes, pero es otro tipo es sólo cambio, se altera, te acostumbras a cosas nuevas

Adriana: Las relaciones se van rompiendo

Alex: Ahí está el mail, cuando habías cotorreado con alguien de otro país

Jessica: es una relación humana pero es diferente porque está mediatizada

Adriana: bueno, a la mejor diferentes, pero en tu propio entorno sí se va perdiendo

Jessica: simplemente es diferente a lo ya establecido

Daniel: todo cambio trae una consecuencia mala y una ganancia, siempre hay riesgos y siempre hay ventajas

Andrés y Jessica: pero al fin y al cabo estamos hablando de una relación humana

Adriana: a lo mejor en cuanto a relaciones sí, pero en el sentir yo creo que sí te cambia, por ejemplo a la gente de ingenierías siempre les dan una clase de algo humanista porque sí se vuelven más inhumanos

Andrés: No te puedes volver inhumano, ¿son insensibles o inhumanos? Ser insensible puede ser también cualidad del ser humano.

Jessica: es otra realidad

Angel: no, la sensibilidad siempre la tienes, porque cuando eres niño te asombra todo, pero lo malo es la costumbre, pero siempre vas a buscar algo que te asombre más

Andrés: como ahorita, ¿a quién le asombra un desnudo de los que estamos aquí? A nadie porque ya estamos habituados

Daniel: pero te sigue maravillando ¿no? sigues diciendo ¡qué bonito! Una cosa es la impresión o el primer contacto y otra cosa es la sensibilidad

¿QUÉ OPINAS DE LA IDEA DEL DESTINO?

Jessica: yo no sé y no quiero hablar de eso porque... a lo mejor alguna vez pensé que el destino existe... ay, no sé...

Daniel: A mí eso me tiene pensando... porque cuando ya dices el destino piensas que hay una voluntad de alguien más que no es la tuya, yo creo en el destino pero no en el azar.

Angel: es como la fe, dejas que tus problemas los resuelva alguien más, no aceptas tus propios errores, no te haces responsable.

Daniel: eso es ir a la deriva ¿no?

Andrés: yo pienso más que la fe es algo que te puede ayudar a resolver el problema, no dejarle en sí el problema a otra persona, la fe se puede decir que es qué te mueve a resolver algo o a pensar en algo, sin decir fe en modo religioso sino fe en cuanto a motivación.

Adriana: yo no creo que sea algo que está escrito y así te va a pasar, yo creo que tiene que ver con el libre albedrío, porque ya sabes que tomas decisiones y supones cómo van a ser las cosas, no es algo así que digas "de suerte me tocó esto"

Daniel: No se rían pero a veces cuando voy caminando en la calle y veo un bote tirado lo tiro donde no debe de estar y a ver qué sucede, no es que esté alterando, sino que yo soy parte de ese factor del destino que está haciendo eso. Yo soy una parte que hace que el destino siga su curso

Adriana: te vayas por donde te vayas vas a llegar a un punto, a veces como que puedes cambiar muchas cosas pero todo te lleva a un punto

Alex: Más que destino son opciones que se te presentan y que vas escogiendo

Adriana: los caminos son diferentes pero vas a llegar a punto

Andrés: son demasiados caminos

Daniel: pero tú ya estás digamos hecho para escoger esa opción, pero al final de cuentas tú puedes escoger, pero escojas lo que escojas va a terminar así.

Adriana: no es que exista la casualidad, es la causalidad, tú tienes el libre albedrío de ir por aquí o por allá, pero vas a llegar al mismo punto

Jessica: el karma es muy parecido al destino, existe, lo usamos de que cuando le haces mal a alguien se te regresa; uno tiene capacidad de elección uno sabe lo que hace, que decisión toma, pero esa decisión tiene sus consecuencias, uno consciente o inconscientemente supone los resultados. De lo que tú haces siempre hay un resultado bueno o malo. Le puedes echar la culpa a otros, pero tú eres el que está decidiendo, a una acción hay una reacción, o a no hacer algo también hay una reacción.

¿QUÉ OPINAS DE LA AFIRMACIÓN DE QUE LA IGNORANCIA ES LA FELICIDAD?

Jessica: Yo creo que más que la felicidad es la comodidad, y como consecuencia a lo mejor puede ser felicidad pero cuando te das cuenta de las cosas, cuando conoces, le hallo relación con lo que a mí me pasó en la facultad, de que te cambia la vida, el cómo ves las cosas te empiezas a interesar por investigar y sabes mucho más, pero a veces digo ¡qué hueva! ¿por qué no puedo tener una vida más cómoda? ¿por qué no pude haber sido una simple secretaria y ya? Me quito de todo problema. Pero realmente, yo sé que lo puedo hacer, dedicarme a ganar dinero y dejar de hacer lo que a mí me gustaba, y voy a ser hasta cierto punto ignorante porque voy a saber que pude haber elegido otra cosa mejor, pero para mí no va a ser la felicidad, porque eso depende de la realidad de cada quien

¿PODRÍAS HACERLO SABIENDO LO QUE SABES?

Jessica: No, tengo la opción pero no lo voy a hacer

Daniel: No, yo no

Andrés: entonces, la ignorancia no te hace ser feliz

Jessica: depende de la persona, por ejemplo mis vecinos están muy agusto, pero ellos no conocieron las cosas que nosotros

Andrés: pero a lo mejor porque no han tenido la oportunidad ¿Hacen mal o hacen bien?

Alex y Jessica: para ellos está bien, es su realidad y es lo que conocen

Daniel: está bien que cada quien tenga su felicidad hasta cierto límite, porque si todos tiramos a lo mismo sería un desmadre, por eso el gobierno procura que siempre haya clase obrera, no puede tener puros profesionistas, y no a todos se les da ser profesionistas, hay gente que es muy inteligente que tiene otras habilidades y puede ser feliz

Adriana: no todo puede ser igual

Daniel: Por ejemplo mis primos, nada que ver conmigo, y me dicen que por qué no hago ejercicio que cuando me pelee me van a romper el hocico, pero yo nunca me he peleado, ni quien me la haga de tos, no es hábito mío, si alguien se me queda viendo feo yo no me he dado cuenta o lo ignoro y no me pasa nada

Jessica: no es tu realidad, es la de ellos

Daniel: Sí, ellos van a los bailes ligan con las chavas y siempre acaban de pleito, entonces desde su perspectiva yo no puedo defenderme, y se preocupan por mí

Chely: Es igual con la familia ¿a cuántos de ustedes no les han preguntado por qué están estudiando artes, qué provecho le van a sacar? Siendo que nunca falta el tío ingeniero al que le va muy bien, es una realidad que no pueden entender

Adriana: tendemos a menospreciar a la gente que no es como nosotros, y a pensar que son ignorantes, pero cada quien tiene su realidad, y el que él no vea algunas cosas que tú sí no lo hace ser mejor o peor que tú

Daniel: yo trabajé en un negocio de rotulación, con puros chavos banda, de clase social muy baja, en muy malas condiciones de vida, chavos de mi edad ya casados; yo sabía mucho y me decían el profundo, el culto, y ahí yo era la persona más impráctica para resolver un problema de trabajo, era el menos eficiente, era el peor ayudante. No les servía porque había empleados buenos, y les daban más trabajo y ganaban más., y a mí molestaba, pero ellos son la neta ahí; esa es una realidad

Jessica: Tú estabas en un punto erróneo

Alex: Imagínate que te pagaran por estar tomando y tirando flojera.. ahorita eres feliz haciéndolo, pero a lo mejor porque eso te cuesta y es como prohibido, si eso fuera lo que habría que hacer tal vez dejaría de ser tu felicidad.

Adriana: a lo mejor el dinero no es la felicidad, pero cómo ayuda

Andrés: el dinero sí ayuda.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

¿CÓMO VES EL HECHO DE QUE NEO PUEDE LLEGAR SÓLO A DÓNDE ES CAPAZ DE CREER? ®

Jessica: el hecho de no tener la confianza en sí mismo y la cuestión de la fe...

Adriana: él necesita de que alguien superior le diga que sí puede

Jessica: Tiene una problemática grande que tiene que ver con la cuestión de la cultura mexicana y con la historia de la conquista, un acomplejamiento, la cuestión de la fe y de que necesites de que otro te justifique

Andrés: espérame cuidado, porque rechazamos la conquista, pero también nosotros como mexicanos somos bien ojetes, porque cuando vemos a una indígena decimos "pinche

india", nosotros no los aceptamos y nos portamos igual que los españoles, despreciamos...

Jessica: pero no es lo mismo, era diferente antes

Andrés: lo que yo digo es que no los aceptamos, somos igual que los españoles, y también nos gusta lo que ellos trajeron

¿QUÉ TIENE QUE VER LA FE CON LA IMAGINACIÓN?

Jessica: se sirven mucho una de la otra

Andrés: la fe es un producto de la imaginación

Jessica: puede ser, seas ateo, seas lo que seas, tienes que creer en algo porque si no, te lleva la chingada

Alex: necesitas tener algo de que agarrarte

Daniel: algo a lo que le tienes fe, algo cercano a ti

Andrés: algo a lo que le tienes fe te hace imaginar más

Jessica: eso es bien social y tiene que ver con ser aceptado y pertenecer a un grupo para poder crear la sociedad y poder tener un rumbo

Andrés: eso nos pasa a todos

Daniel: es que la fe no hay que verla como algo de religión

¿QUÉ OPINAS DEL AMOR Y DEL EROTISMO COMO SE VE EN MATRIX?

Daniel y Angel: ¿Cuál?

Jessica: No hay tanto erotismo, cualquiera ha tenido un amor platónico, es la idealización

Adriana: no ves los errores que pueda tener el otro, no lo analizas

Jessica: muchas veces sí te das cuenta, pero no te importa

Adriana: no ves realmente lo que la persona es

Jessica: no, sí te das cuenta, te haces el tonto

Andrés: entonces Trinity no lo vio... es válido

¿TE GUSTA NEO PARA SER EL ELEGIDO?

Chely: pudo haber sido cualquier otro, mejor o peor

Jessica: es como Jesucristo, es como que cualquiera

Adriana: el elegido no tiene que haber sido alguien perfecto, sino que realmente te están hablando de cómo está la raza, tiene que ser un ser humano con todos sus errores

Jessica: yo de hecho no pensaba que era Neo, de repente pudo haberme confundido, pensaba que era el morenito de pelo chino

Andrés: Ese te gustó

Jessica: No me gustan los morenitos de pelo chino

¿CÓMO VES LA VIDA COTIDIANA DE NEO?

Jessica y Adriana: como cualquier otra

Andrés: sobrevivir

Angel: le gustaba la mala vida, era bien pirata

Andrés: lo fácil, el que no transa no avanza

Jessica: lo respetable de la película es la cuestión de cómo abordaron la reconfiguración de lo cotidiano, se liga a la realidad introduce las redes, al otro mundo, al nuevo mundo; para muchos es cotidiano y no se ha abordado, cómo cambia el lenguaje, las lecturas, los mismos sentimientos, las mismas relaciones, cómo la tecnología se introduce en tu vida y cómo lo vas a digerir; la película es en parte una introducción para que tú te vayas acoplando a verla como parte de tu vida y de la cuestión de la no linealidad, ahorita lo vives y no te das cuenta, en el INTERNET abres una página y otra, y otra, y estás

simultáneamente en diferentes tiempos y espacios; tu cuerpo está aquí pero se vuelve obsoleto y lo que realmente viene valiendo es el pensamiento, es la cuestión del transhumanismo y el posthumanismo, el cómo dejas tu pinche cuerpo y te vas, y estás navegando y la sigues viviendo, antes del INTERNET

Daniel: En la película es una época en la que todos son iguales, sea como sea su aspecto, es muy sin embargo

Jessica: el morenito dice que a todos ya los ve igual y sólo ve el número y sabe cómo son, es la cuestión de los patrones y las masas y los roles

Alex: va a llegar un momento en el que se va a perder la diferencia ente una y otra raza

Daniel: hay negros, latinos, y orientales

Chely: como que hacen todo muy neutral

Adriana: sí, para que te identifiques

Daniel: pero también para que tú adviertas un futuro de que a la larga va a ser así...

Jessica: es que ya está todo ahí, pero no lo tomamos en cuenta, te vas a Valle y ves a todas las chavas iguales, en Wall street ves a todos como ahí

Daniel: Ya está así de hecho, en Nueva York ya no hay gringos

Andrés: Bueno ya, ya se habló de las razas

¿CÓMO VES LA FORMA EN LA QUE NEO CONTROLA SU CUERPO?

Jessica: el tipo se jode en el INTERNET, como hacían los beatniks, se desliga de su cuerpo, de un tiempo y un espacio real para crear otro, y es eso.

Angel: es un vil vegetal, el cuerpo lo tiene para seguir vivo

Jessica: lo que importa es la mente, el cuerpo se vuelve obsoleto

Daniel: ya, hablar del cuerpo obsoleto, el control del cuerpo, son cosas que ya existen desde hace mucho, del yoga de los 60s y la metafísica... la película bien pudo haberse hecho en otra época mucho antes de que hubiera computadoras y hubiera sido casi lo mismo

Jessica: de hecho yo lo relaciono mucho con la Biblia

¿EL SER HUMANO PODRÁ CONTROLAR EL TIEMPO Y EL ESPACIO?

Jessica: no lo controla sino que te habitúas, te controlas tu tiempo y tu espacio, pero no el de los demás

Daniel: cuando ya dependes de otra persona ahí sí controlas su tiempo y espacio

¿CUÁL ES LA FUERZA MÁS IMPORTANTE DEL HUMANO?

Adriana: La mente

Angel: el saber que estás existiendo

Jessica: el poder

Angel: la voluntad porque no necesitas conocimiento para lograr algo, el conocimiento viene después

Daniel: son muchas cosas juntas, una sola no te va dar la solución a todo, puede haber amor, voluntad, iniciativa, pero una sola no te mueve (O SEA LA COMPLEJIDAD)

¿LAS MÁQUINAS PUEDEN LLEGAR A TENER ESA VIRTUD?

Jessica: no, es diferente

Alex: Yo creo que es lo que está buscando el ser humano, pero no creo que se llegue

Jessica: a lo mejor podría tener virtudes más chingonas que las de nosotros, pero van a ser muy diferentes

¿QUÉ OPINAS DE TODO LO QUE SUFRE NEO PARA ENCONTRAR LA VERDAD?

Jessica: que cualquiera lo puede estar sufriendo pero en diferente escala

Andrés: es muy humano y muy cotidiano, lo que suele pasar

Adriana: Tuvo la opción de dejarlo de lado a la hora de escoger las píldoras, tuvo la opción de volver a su sueño rosa, pero prefirió pasar todas las pruebas

Daniel: cuando te viene todo junto, ya, lo tomas

Alex: a final de cuentas viene siendo parte de la vida

Daniel: necesitas una mala experiencia para aprender, para sobrevivir

Jessica: lo bueno es que no sé cicló, de ahí pasó a otra cosa, malo que como muchos hemos pasado que vuelves a lo mismo, a lo mismo

¿TODOS BUSCAMOS UNA VERDAD?

Jessica: no, no todos

Andrés: ¿cómo qué? ¿una razón de existir o por qué vivir o qué?

Jessica: De todo, hay quienes se quedan en la comodidad y hay quienes buscan...

Adriana: pues es esa es su neta, es su verdad, la comodidad

Alex: entonces todos buscamos una verdad, la que más te acomode pero..

Andrés: la que más te cuadre

Jessica: yo pienso que sí es doloroso conocer la verdad

Adriana: cada cambio es sufrimiento, cada cambio es doloroso

Andrés: cada cambio y cada verdad es quitarte de ser ignorante

Adriana: ¿y tú cómo sabes que realmente dejas de ser ignorante? cuando dices verdad no sé qué es verdad para ti, tiene que ver con cómo has vivido

Jessica: mi verdad de hace cuatro años no es la misma que ahora

Daniel: yo digo puede existir una verdad absoluta, pero nunca nos vamos a dar cuenta, yo pienso que si tú tienes una verdad... hablaba la maestra Hilda de la realidad, de los paradigmas, de que Dios no existe

Jessica: Dios no existe

Daniel: en mi realidad sí existe

Jessica: en mi realidad hago como que existe, pero en realidad no existe.

Adriana: pues es ese rollo de que lo que tú ya no ves realmente no está existiendo. Tú estás aquí con nosotros, en el momento de que te vas ya no existes, a menos de que pensemos en ti.

Alex: O sea que ustedes no existen porque yo estoy pensando en otra cosa

Jessica: Ándale, tú no estás aquí con nosotros

Alex: No, ustedes no están aquí conmigo

Chely: Sí, yo me cuestiono de que cuando tú estás viendo una cosa no la ves igual que yo

Jessica: eso es lo de que tu realidad es la tuya y la mía es diferente

Andrés: yo en mi casa me pongo a pensar eso, qué estará haciendo otro tipo que viva en Australia o no sé, uno está en su realidad y a uno le vale, y a veces trato de conectarme con esa otra persona

¿QUÉ HABRÍAS HECHO EN LUAR DE NEO CUANOD TUVO QUE ELEGIR ENTRE LAS DOS PÍLDORAS?

Jessica: yo ya elegí

Chely: yo hubiera elegido la Rivotril

Angel: yo hubiera tomado la roja porque siempre te va a quedar la duda de qué hubiera pasado si lo hubieses hecho, y eso estaría marcando tu vida

Adriana: como dicen, mejor arrepíentete de lo que haces y no de lo que no haces.

Angel: no importa cuáles sean las consecuencias

SI PUDIERAS CONSTRUIR UNA REALIDAD A TU ANTOJO ¿CÓMO SERÍA?

Jessica: la verdad yo estaría igual, dejaba todo así igual

Angel: yo lo dejaba todo igual y aquí no estaría... no en sí por ustedes, sino que desde un principio puedes crear tu propia realidad, pues te vas a otras opciones

Andrés: ahí no estás construyendo una realidad, te estás acoplando otra realidad

Angel: estás creando una realidad de acuerdo a tus necesidades

Jessica: yo simplemente lo que cambiaría es la cuestión del tiempo y el espacio, y ya. El poder estar donde quieres, tu realidad no cambia, pero poder estar en otro lugar.

¿CREES QUE EXPLORAR LA PERCEPCIÓN LLEVE AL HOMBRE A ENCONTRARSE A SÍ MISMO?

Jessica: es que no es la cuestión de explorar la percepción, la percepción simplemente la utilizas para administrar y adquirir ciertos conocimientos y cambiar tu forma de ver la realidad y el mundo.

Angel: ya te contestaste

Jessica: a lo que voy es que muchas veces no lo haces consciente

Angel: por eso, pero como quiera te estás contestando, consciente o inconscientemente, como quiera vas a llegar

Jessica: pero es que no estás explorando la percepción, estás explorando todo lo demás mediante tu percepción

Adriana: por eso, estás explorando la percepción de las cosas

Jessica: pues, chinguen a su madre todos

¿CREEN QUE PODAMOS SER CONTROLADOS POR MÁQUINAS O SOFTWARE?

Jessica: no

Adriana, Chely: ya somos controlados por las máquinas

Daniel: siempre vamos a estar controlados por algo que no tiene vida

Jessica: pero te dejas regir, más que controlados

Adriana: sí tienes una calculadora, y tienes que hacer una operación, pues no la vas a hacer manual

¿QUÉ OPINAS DE LA IDEA DE QUE VIVIMOS EN UNA REALIDAD SIMULADA?

Andrés: yo diría que vivimos en una realidad ya armada

Daniel: ya te están marcando una realidad en la que vas a vivir, te toca ser pobre por una razón política y social, y tu realidad está simulada, se te hace creer que trabajando vas a

salir adelante, es un sistema, naces en un sistema, hijo de alguien que ya pertenece al sistema, y no es decisión de una persona

Andrés: pero eso se puede romper

Jessica: lo que no entra en eso, en esa linealidad es la neta yo creo, no la neta pero la linealidad es lo que le conviene a la cuestión histórica y social

Andrés: Finalmente hay alguien que decide cuál es la verdad, hay una versión de la historia

Adriana: así es, tenemos una realidad tergiversada

¿CÓMO VES EN LA PELÍCULA LA RELACIÓN ENTRE SUEÑO, LA REALIDAD Y EL MUNDO VIRTUAL?

Andrés: el sueño se arma con partes reales

Alex: Y la realidad virtual igual

Jessica: yo creo que la realidad virtual es un poco igual al sueño

Andrés: todo se arma de realidades

Angel: Al fin y al cabo son la realidad

Jessica: a partir de la realidad se conforma todo lo demás ¿Si no de dónde partes?

¿CREES QUE HABIENDO DESTRUIDO LA REALIDAD PODAMOS INVENTAR OTRA?

Jessica: ya está inventada, pero depende de cada quien, es individual

Adriana: yo creo que no, porque los humanos somos muy cómodos y nos gusta lo que ya nos están dando, es como en la película de Mad Max

Andrés: si echamos a perder la realidad más bien te acoplas, te adaptas

Jessica: la estás inventando siempre, no se puede destruir la realidad

¿QUÉ COSAS DEL PASADO CREEN QUE SON IMPORTANTES?

Jessica: todo

Adriana: yo creo que sí, todo, porque por ejemplo qué serías tú si se hubiera vivido otra cosa? Es importante porque te hace crear tu identidad, ser lo que tú eres y cuando pasa un

acontecimiento se hace experiencia a medida que tú la conoces o entiendes, eso te hace crear lo que tú eres

¿QUÉ PUEDEN HACER USTEDES POR EL FUTURO?

Andrés: yo creo que el futuro se va armando ¿no?

Adriana: a partir de lo que tú estás haciendo ahorita

Daniel: por más que quieras tú hacer el futuro va a salir lo que a fin de cuentas vaya a salir, se construye, pero no puedes tener visión de cómo, todo se sustenta a sí mismo

¿CREES QUE EL SER HUMANO DESTRUYA EL MUNDO CON LAS MÁQUINAS?

Jessica: no, va a crear otro, más bien sólo lo va a cambiar

Angel: entonces lo está destruyendo

Andrés: si cambias algo, entonces destruyes algo

Daniel: no, la materia no se crea ni se destruye. Sólo se transforma

Jessica: ahí está

Angel: en cierto modo sí lo estás destruyendo, porque ya no va a ser lo mismo

Adriana: Sí, es así

¿QUÉ ES PARA USTEDES UN LOGRO TECNOLÓGICO?

Alex: algo que nos facilita alguna función

Adriana: la comodidad

Andrés: o sea, la tecnología es igual a güeva

Adriana: sí

Angel: yo lo veo más como adquirir más conocimientos, encontrar el significado de algo que no sabías, entender estructuras que ignorábamos, por ejemplo el conocimiento de la secuencia del DNA, eso ya es un logro tecnológico es conocimiento

Jessica: es algo que aporta, es lo que aporta algo, no importa la ética, o bien que arrasa con ella, por ejemplo lo de Hitler era algo muy bueno

Adriana: el conocimiento te lleva a la comodidad, el fin es la comodidad

Jessica: sobrellevar la vida de otra manera

¿LA PELÍCULA TE APORTÓ ALGO EN LA FORMA DE VER LA TECNOLOGÍA?

Jessica: ya la veía así

Daniel: Sí

¿CREEN QUE LA NATURALEZA SE PUEDE REINVENTAR?

Daniel: a partir de ella misma se pueden crear más órganos vivos, los clones o la nanotecnología o cyborgs, pero el hombre crea a partir de lo que ya existe, sigue siendo la naturaleza, no es crear a partir de nada

Adriana: de alguna forma la tecnología es una búsqueda de arreglar sus errores

Jessica: no toda la tecnología es para que sea útil, a veces se hace por divertimento, la robótica empezó como juego

Adriana: claro que sí, todo es por utilidad

Jessica: no, hay arte tecnológico, no es por utilidad

Daniel: sí es útil pero es una utilidad no convencional, no práctica, todo es útil

Adriana: ¿te es útil o no hacerlo?

Jessica: nosotros no, es en general

Daniel: hay cosas que son útiles, sólo para entretenernos

Jessica: no todo tiene un sentido funcional ¿y la tecnología que destruye?

Adriana: también es útil, sea utilidad buena o mala.

Jessica: es distinto decir que todo tiene un fin a decir que todo es por utilidad

¿CREES QUE LA TECNOLOGÍA HACE MÁS DEMOCRÁTICO EL ACCESO A LA INFORMACIÓN?

Adriana y Jessica: Sí

Chely: sí porque en MTV puedes votar

Andrés: Más bien MTV te dice cómo comportarte

¿CREES QUE GRACIAS A ELLO LAS SOCIEDADES EVOLUCIONAN?

Adriana: sí evolucionas porque la evolución es cambio, no sabemos en qué sentido sea.

Angel: evolución según lo biológico significa adaptarse al ambiente, pese a las condiciones que tenga, la tecnología lo que hace es llevar todo a la comodidad, a partir de

eso, lo que el ser humano está haciendo es adaptar el ambiente a sí mismo, entonces no está evolucionando tanto.

Daniel: es lo que decía Baudrillard ¿no? el automatismo lleva al estancamiento

Angel: con la tecnología no estás evolucionando, estás adaptando

Jessica: por la misma comodidad evolucionas menos

Daniel: evoluciona el que está haciendo tecnología

Alex: evoluciona en unas partes y en otras no

Angel: puede que avance, pero el ser humano está adaptando todo a sí mismo, no está cambiando

(LO CHIDO ES QUE ESO LO LLEVA A CUESTIONARSE QUIEN ES SÍ MISMO?)

Angel: Hay una animación japonesa, ahí el asunto es de que supuestamente Dios manda ciertos ángeles para destruir a la humanidad porque ya no está evolucionando, dios quiere que siga evolucionando pero el ser humano con la tecnología está cambiando todo hacia sí mismo, y según las leyes de la naturaleza para dios no está bien, y según esta animación los ángeles vienen a destruir a esa raza humana para poner a otra. Para resolver ese conflicto los seres humanos plantean otra evolución, no la física, sino la espiritual, eso va a cuestiones como la cábala y el árbol de la vida en donde el hombre se sitúa en el estado terrenal, y hay ciertos niveles, el último es el cielo y trasciendes mediante un estado espiritual, mucho con las religiones orientales; entonces si quieres hablar de una evolución en cuanto a la tecnología no se trata de su estado físico, sino de una evolución más en su estado espiritual, pero no toda evolución quiere decir que vas a mejorar.

Jessica: sí es cierto lo que se dice que el estancamiento y bla, bla.. a lo mejor casi todos estamos ahorita en las mismas, la tecnología nos dejó así, pero no a todos, hay una minoría que está sobre eso

Daniel: es la gente que esta haciendo la tecnología

Jessica: a la vez la misma tecnología que supuestamente nos dejó así, como quiera hay una evolución a la hora de que deja obsoletas algunas cosas, tal vez es una alucinación y está con la cuestión de la fantasía... en la evolución sobrevive el más apto... tal vez el mail te ayuda a relacionarte y te hace perder contacto físico ¿y eso qué? Es una ideología

Daniel: En la Edad Media la gran mayoría era ignorante, había una minoría que pensaba, siempre es así y siempre va a haber una evolución. La minoría es inteligente para sobrevivir, para lo necesario, cuando dejas de necesitar lo mínimo es cuando te pones a pensar, cuando ya no tienes necesidades primarias puede cuestionarte, como hay gente que ya tiene eso resuelto piensa en los demás y son los que marcan el cambio siempre son 3 ó 4 personas

Jessica: sí, y va a ser imposible que la masa avance, eso es una tontería

Adriana: es como la moda, una minoría la marca y el resto la siguen

Daniel: Nunca va a haber un desevolución, puede que haya un estancamiento por mucho tiempo, hasta que otra persona llegue y tumbe lo demás, comienza otro estancamiento y sigue habiendo cambios.

Chely: es como en la película de Pi en donde el protagonista trata de buscar el significado de un número, y ya lo demás le es vano, se trata de encontrarle el sentido a algo.

Jessica: ahorita habrá diferencias pero sólo en cuestión de como lo nombres porque lo que Angel llama espiritualidad yo le llamaría de otra manera, pero lo que hay que coincidir es que la evolución se da como sea, a veces no hay ética, hay veces que se manda todo al diablo, y vayas a dar un paso malo o bueno, pero te sirve para continuar y te sirvan las cosas o no te sirvan vas, vas, vas para encontrar después, y de que el cuerpo es materia, lo que cuenta es lo demás. Ahorita es bien funcional pero parte de la

ideología de mi tiempo, si yo estuviera realmente clavada -que estoy de acuerdo- con la cuestión del post y del transhumanismo, a lo mejor me valdría madre, es chido pero yo no lo tomo en cuenta ahorita, a mí me puede el cuerpo. No tengo una apropiación real de lo que a lo mejor yo prediga pero estoy de acuerdo con eso.

¿PUEDE HABER VERDADERA INTELIGENCIA Y VIDA ARTIFICIAL?

Jessica: sí, sirve para la misma evolución

Adriana: yo creo que sí, lo que no se ha tomado es el sentimiento pero la inteligencia sí... bueno, yo vi la película de 2001 Odisea del Espacio, lo de la inteligencia... cómo la computadora empieza a tomar decisiones sobre los humanos, estoy de acuerdo que a lo mejor no va a llegar a lo sentimental pero la inteligencia sí. Por ejemplo en la película se

quiere desconectar a la computadora, pero ella es lo suficientemente inteligente para intuir y tomar decisiones.

Alex: también habría que cambiar la idea que tenemos de la inteligencia y lo artificial

Adriana: por ejemplo como el tipo que se puso a jugar ajedrez con la computadora, tal vez ella no alcance lo emocional, pero sí la inteligencia.

Daniel: una computadora no puede tener neurosis, que es lo que hace que el humano se equivoque y sea impulsivo.

Adriana: porque el humano se deja llevar por los instintos

Andrés: ¿pero quién es el chido ahí?

Adriana: el gey que creó la computadora, él le da patrones y opciones, y el jugador se deja llevar por los instintos

Daniel: el humano sabía, estaba consciente, hay algo detrás de la computadora, realmente el humano está operando

Andrés: pero es que tiene sus especificidades, ellas tienen su ambiente y sus funciones y es lo que saben hacer, es absurdo competir con ellas

¿QUÉ OPINAS DE PODERTE LIBRAR DE LA MUERTE?

Jessica: a mí no me incomoda la muerte, es chida

Alex: es un paso más

Andrés: No, no es chida

Jessica: a mí qué, ya muerta ya qué

Andrés: pues es tu existencia

Jessica: ahí entra la trascendencia, y cambia las cosas

Daniel: ¿Te acuerdas una vez en el camión? Yo pené que me iba a morir y dije que no hay pedo porque ahí estabas tú

Jessica: sí, quítate te van a llevar, o no sé qué te dije: él tenía el pie en el camión, la muerte a veces no asusta, no incomoda

Daniel: pensé que no me iba a morir porque estabas tú, entonces ni siquiera me escamé, yo he estado a punto de que me pasen muchas cosas, y cuando me pasa un accidente hay gente, eso quiere decir que la muerte cuando te va a llegar te llega.

Adriana: por ejemplo en la serie de Highlander, en la que podías tener la inmortalidad y ¿cuál era el premio? El poder morirte, ahí entra lo sentimental, vas a dejar a muchas personas, y para qué quieres vivir si vas a perder a tus amigos, aunque vayas a conocer a otros. Ellos luchaban por poder morir.

Andrés: ellos se mueren, tú te quedas y tienes una nueva realidad y ya no te importa, el sentimiento lo transformas, como quiera te vas a ir acostumbrando

Adriana: yo no estoy en contra de ello, pero la verdad deber ser difícil que todos se mueran menos tú

Andrés: verdaderamente nadie piensa en morirse en realidad, todos lo dicen, pero si se ven en la situación se van a negar a ello

Daniel: depende de tu vida, si tienes un hijo no te quieres morir

Andrés: yo no tengo hijos, ni trabajo y no me quiero morir, ya una vez que naces y vives está chido, quieres vivir.

Jessica: ahí yo siempre me he cuestionado el asunto de la trascendencia, desde los talk shows de que la gente va y no tiene nada de importante, pero van por estar presentes en una sociedad, y la trascendencia para nosotros es lo mismo, hacer algo en pro de la humanidad, el hecho de que te recuerden, ahí entra la cuestión con la muerte, si no crees en nada quieres trascender, para al menos quedarte en el espacio y el tiempo de los demás, en el pensamiento de la gente, y yo me pregunto, esta gente que tiene un nivel

más bajo que el de nosotros ¿será por eso mismo que van a los programas? Eso lo he relacionado con la muerte, yo trascender cómo, para qué y qué voy a aportar, ahí entra la muerte.

Daniel: el hacer panchos en una borrachera es querer trascender

Andrés: el querer ser rock star es lo mismo que nosotros

Daniel: es lo mismo, todos nosotros queremos trascender

Adriana: de una manera o de otra

Jessica: tengo varios años cuestionándome eso ¿por qué trascender? ¿para qué? Yo conozco gente que es muy buena que en la vida van a tener fama y ni la quieren, y que no van a trascender a un nivel masa, pero trascienden en mí y qué chingón, y no es ego porque no aspira a trascender, tiene el conocimiento, mucho más que gente que sólo tiene

la idea y su meta es trascender, a mí me han servido y yo pregunto ¿por qué esa persona no quiere trascender en el pensamiento de una masa?

Adriana: tal vez sólo quiere alimentar su ego

¿QUÉ VALORES SE ENCUENTRAN EN LA PELÍCULA?

Jessica: de la amistad

Adriana: a mí no me gusta hablar de los valores, nunca me gustó eso

Daniel: ¿por qué relacionan los valores con cosas de ese tipo?, no va por ahí

Jessica: hay una cuestión de ética

Daniel: que sean valores éticos no tiene nada que ver con algo de güeva o de amor o algo así

Andrés: ¿la existencia es un valor?

Daniel: puede ser, hay muchos valores

Adriana: sí la tecnología, la trascendencia

Daniel: hay un sentido de trascendencia

Adriana: lo físico te remite a ciertos valores, la estética de la película

Jessica: es la estética de Placebo

Daniel: ¿Qué fue primero ¿Placebo o Matrix?

Andrés: estamos hablando de la película

¿CREES ENTONCES QUE LA REALIDAD PUEDE SER MANIPULADA?

Jessica, Adriana: sí

Adriana: sí desde el gobierno que te está manipulando

Daniel: yo manipulo la realidad en el momento en que puedo alterarla a voluntad, ahí estoy manipulando una realidad, voy a provocar una reacción en ustedes

Adriana: Ustedes los artistas son los manipuladores de la realidad

Andrés: yo no soy artista

Jessica: sí eres artista

Grupo de discusión de licenciatura

Edad promedio 21 años.

El mejor personaje de la película

Andrés -Morpheus, por la fe ciega que tiene en lo que él cree, siempre está convencido de lo que él sabe y siente.

Roberto -Para mí los agentes porque son raros, como que son los hombres de negro, como que están idos, su actuación se me hace muy interesante, después sería Neo, luego Morpheus y Trinity.

Rodrigo -Yo creo que es Neo porque al final se da cuenta de que puede abrir su mente, al principio no creía.

Lisette -Para mí también, porque siempre estaba buscando algo, con la intriga de poder llegar a algo más y al final se da cuenta de que es capaz de hacerlo.

Mayra -Morpheus porque es el que vivió en el mundo anterior y vive en Sión, conoce toda la historia, e hizo que Neo creyera realmente, porque si no fuera por él Neo no hubiera salido nunca del mundo en el que vivía.

Ricardo -Yo creo que era la pitonisa porque sin ella ninguno hubiera creído en un futuro, ella cuestiona a Neo para que crea.

¿Neo es humano?

Rodrigo -No, es el salvador supuestamente de la humanidad, tiene poderes que no tiene cualquier humano, todos tienen nombre que tiene algo que ver con la religión, aunque no se nota mucho en la película, no son cualquiera.

Roberto -Sí es humano, se supone que todos son personas y están incubados, es una persona, que vive todo en un programa de computadora.

Armando -Es humano, porque al final demuestra amor o algo así por el estilo, el sentimiento es humano.

Luis Miguel -También tiene aspiraciones, cree que lo que pueda crear su mente su cuerpo lo puede hacer, es como el yoga, pero si estás convencido de algo lo vas a lograr.

Rodrigo -Ser humano está en el poder de decidir por nuestras propias acciones, que lo que podemos hacer depende de nosotros.

Andrés -Es pertenecer a una sociedad y todo eso.

Sandra -El miedo, que se restringe él mismo.

Ricardo: El miedo.

Roberto -Las emociones.

Luis Miguel -Como somos racionales dudamos, los animales no dudan se manejan por instintos, sí tienen emociones, pero no en las formas tan complejas como las tiene el hombre, puede razonar por qué siente algo, de dónde nace, el animal no se pone a pensar en eso.

Andrés -La conciencia de los hechos, lo que nos distingue supuestamente de los animales, la conciencia de actos, del dolor, de la muerte, de muchas cosas.

¿Qué dice la película sobre las relaciones humanas?

Mayra -Cada quien es individual, cada quien vive en su mundo, él llega del trabajo y se encierra en su casa solo con la computadora.

Armando -Cuando van por la calle se me figura la ciudad de México, cada quien en su mundo, nadie se fija en nada, no hay una interacción.

Ricardo -Podemos estar todos cerca, en un camión sentados al lado, y no existes.

Andrés -Gran indiferencia al entorno, mientras no me dañe o me beneficie no me interesa.

Lisette -Su vida era muy rutinaria, siempre hacía lo mismo, no había nada que lo sacara de su rutina.

Andrés: No tenía vida social, estaba completamente en su trabajo y en la computadora, en eso se basaba su vida, hay un chorro de vidas como esa.

¿La tecnología puede ser inhumana?

Andrés -Sí es, de hecho, es hecha por el hombre pero.... inhumano, no tiene sentimientos, no puede decidir por sí sola.

Rodrigo -No tiene vida propia.

Ricardo -Pues eso de los sentimientos, últimamente los japoneses están sacando mascotas tecnológicas y eso se asimila a la vida, pero siguen careciendo de cualidades de lo vivo;

el humano tiene muchos errores, pero esas cosas tienen reacciones programadas a un estímulo y todos responden a lo mismo, un perro real no es así.

Andrés -Si está enojado te muerde.

Armando -Yo digo que nos distinguen los sentimientos porque también nosotros como humanos estamos programados, porque tienes que comer, orinar, fuera de los sentimientos nos programa la sociedad, el entorno, lo que has vivido desde chico estás programado, si no, no puedes vivir.

Andrés -La diferencia es que uno toma la decisión de si quiere seguir así.

Ricardo -Es lo que quiere decir la película, por ejemplo Neo pone un punto y aparte y decide no seguir siendo así.

Lisette -Entonces en la película ¿Neo no es una máquina, pero tampoco un humano común y corriente? ¿Sus decisiones son de máquina o de humano?

Andrés -Supuestamente sí son de humano.

Ricardo -Es humano, pero como todos está en una rutina, y se salió de esa rutina, dejó de dudar que él podía ser más grande que los agentes, se les enfrentó; no es que sea máquina sino que cambió, decidió no seguir teniendo miedo.

Rodrigo -Dice la película que el destino no existe, estoy de acuerdo, que tú lo vas creando, tú vas creando tu propio destino por tus acciones, lo que te pase va a ser por ti, todo depende de uno, hacer las cosas que nos gusten y tomar las decisiones correctas.

Mayra -También hay cosas en la vida que marcan lo que va a ser tu trayecto, como coincidencias, vas armando lo que vas a ser y lo que has sido, se van formando y es un tipo de destino, a lo mejor la gente no cree en eso.

Luis Miguel -Yo también creo en eso que dicen de que tú haces tu destino, pero a mí en lo personal me ha pasado que he soñado cosas y me pasa exactamente como lo soñé, es la misma escena 3 meses después de haberlo soñado, y eso me pone en duda cuando estoy seguro de que yo creo mi destino.

Mayra -No me acuerdo donde oí que te adelantas un momento en el tiempo y luego ya regresabas, que eso es lo que pasaba en los sueños, es una posibilidad... que sea comprobable, no sé.

Ricardo -Eso de los sueños son imágenes que se quedan en el cerebro, a lo mejor lo viste así en la calle, y no te acuerdas, no puedes acumular todas esas imágenes porque te vuelves loco.

Mayra -¿Pero cómo retienes una imagen que no has vivido?

Rodrigo -Pues es que a lo mejor te la imaginas, tú quieres ir a algún lugar y tienes tatas ganas que lo sueñas, puede ser.

Sandra -El destino en parte depende de lo que te van enseñando y no de ti mismo, tienes muchas opciones, pero el destino te las crea.

Rodrigo -Simplemente estamos aquí en la escuela no por destino, sino porque quisimos estudiar esto.

Andrés - Si no quieres puedes salirte e irte a medicina y cambias tu destino.

Mayra -Yo digo que sí hay destino.

¿Qué opinan de que el elegido es un hacker?

Luis Miguel -A lo mejor fue elegido, no la profesión, sino por lo que él es, delinquía todas las leyes, pero para lograr eso era muy inteligente, a lo mejor por eso era un elegido, por su mente.

¿La ignorancia es la felicidad como dice Cypher?

Rodrigo -Tal vez es que la verdad a veces nos duele, no queremos enterarnos de las cosas, tomamos decisiones que nos duelen pero que tenemos que pasar por eso, no queremos enterarnos de la verdad.

Roberto -En cierta forma es así, hay gente que en su infancia era pobre, luego crece y hace dinero y se da cuenta de que era muy feliz porque no sabía que era pobre; y el estar en la ignorancia a la vez también produce la infelicidad, no puedes mejorar, no puedes progresar, no puedes crecer.

Mayra -No puedes estar todo el tiempo en la ignorancia, a lo mejor hay un tiempo el que es necesario no saber nada, pero tienes que enterarte, en la película la ignorancia de los otros era beneficio para los agentes de la matrix, era tener así a la gente.

Armando -Yo lo relaciono con el conformismo, hay mucha gente que se conforma, y hay gente que se anima a hacer cosas diferentes, pero no pueden ser todos.

Mayra -No nos vayamos tan lejos, tú estudias artes porque quieres ser diferente, te vas a FACPYA y todos son iguales.

Sandra -La ignorancia es seguridad, es como estar estático, conformarte con lo que sabes, así estoy bien , agusto.

Ricardo -Vale la pena darte cuenta tú solo de las cosas, a veces te cierras, pero caes en la cuenta, la película lo cambia pero muestra mucho de cómo vivimos.

Andrés -La gente puede advertirte de algo, pero es parte de aprender, si no, no entiendes, sólo a golpes, no hay como vivirlo para saber que existe, para entenderlo, si no, te pueden decir que existe, pero hasta no toparte, y se supone que vale la pena.

Rodrigo -Sí aprecias eso.

Andrés -Si tuviera 90 años diría lo mismo, pero ahorita..

Ricardo -Sí que aburrido que no hagas todo lo que te dicen porque te previenen.

Mayra -A lo mejor no pasa nada y no lo hiciste.

¿Qué tiene que ver la fe de Neo con sus logros?

Luis Miguel -La fe es lo que te impulsa, es una inspiración, tienes que creer, además de tener la fuerza o los recursos.

Lisette -El tenía una inquietud por encontrar algo..

Mayra -Ahí la fe fue la de Trinity, que lo mantuvo, apoyándolo.

Luis Miguel -El empezó a tener fe cuando dijo "lo voy a rescatar porque sé que lo puedo rescatar"

Rodrigo -Cuando tiene que decidir entre su vida y la de Morpheus, empieza a tener decisión y a tener fe en sí mismo, el cree que puede ir a salvarlo, empieza a tener fe cuando se le presenta un hecho difícil.

¿Qué tiene que ver la fe con la imaginación?

Andrés -La fe siempre va muy ligada a la religión, creer en dios es un acto de fe, la imaginación es esencial ahí, mucha gente se hace una idea de dios, y es algo a lo que le tiene fe, porque no se ha comprobado que dios existe.

Mayra -Como que la imaginación te reconstruye la fe.

Ricardo: -No es necesario probar que existe porque las personas así viven agusto, con esa fe que tienen.

Andrés -El opio de los pueblos

Rodrigo -Y los que no creen en dios, tienen fe en ellos mismos.

Armando -La fe no es nada más religiosa es lo que te impulsa a seguir adelante.

Rodrigo -La fe te la inculcan, porque tú no la vas aprendiendo, desde chico te dicen que debes de creer en dios y luego ya estás grande y puedes tener decisión para saber si quieres seguir en eso.

Andrés -A nadie le gusta que le digan qué es lo que tiene que hacer.

Rodrigo -A mí más porque siempre estuve en escuelas católicas y tenía clases de formación de valores, a mí me llegó a fastidiar todo eso.

Luis Miguel -Es que cuando eres niño no te dan a elegir, a lo mejor porque estás chico, ni te dicen nada, entonces ya, te toca.

¿Cómo se ve el amor y el erotismo en la película?

Rodrigo -El erotismo se ve con los pantalones de Trinity. Maneja el amor no convencional, nada más se dan un beso en toda la película y se ve padre.

Andrés -Una relación muy utópica, la chava es totalmente fiel y el cuate también, eso no existe.

Sandra -Como que tienen intereses en común, están hechos uno para el otro.

Ricardo -La chava está bien, porque tiene carácter, se pone al nivel de él.

Andrés -Es el ideal, todos quisiéramos tener una chava que te quitera así y que se preocupe así por ti, si tú eres superpoderoso, que la vieja por lo menos sea más o menos así. Así es el amor, el primer mes.

Mayra -El amor puede ser así, andas con uno, con otro hasta que encuentras al elegido.

Rodrigo -Igual, depende, hasta que te enamores lo vas a saber, yo nunca me he enamorado así, tendría que probar para decirte.

Ricardo -No tiene que ser tan definitivo, te puedes enamorar de varias personas porque no todas las chavas son iguales, cada una es especial.

Roberto -Se puede dar un caso así, personas que se han querido desde a secundaria o la primaria.

¿Les gusta Neo para ser el elegido?

Armando -A mí me hubiera gustado más que fuera la chava, en la mayoría de las películas es el hombre.

Sandra -Es más impulsiva, mas curiosa...

Armando -Como que ella abarca lo de la femineidad, pero también la masculinidad, y él nada más en su papel de héroe machote.

Luis Miguel -A mí me gustaba más Morpheus, tiene como que mucho más conocimiento, tenía dominio sobre su mente, él sí aguantó todo, intelectualmente era mucho más capaz.

Ricardo -Es que el elegido eran todos, no nomás Neo, todos los de la nave se estaban salvando, trabajan juntos en eso.

Rodrigo -Son de varias nacionalidades, lo manejan bien, ya no es lo mismo de siempre, ya aburren los gringos.

Luis Miguel -Está bien porque ya estamos hartos de que todo sea en Nueva York, en Los Angeles o en Japón y que sean americanos para todo los que salvan a la tierra.

Andrés -Estamos consumiendo solamente cine gringo, no puedes esperar otra cosa.

Mayra -Así lo puedes situar en cualquier parte del mundo, no precisamente en tal país, como tiene que ver con la religión, todos pueden creer en dios.

Lisette -Lo que podría pasar con la cuestión tecnológica, por la manipulación de las máquinas con los humanos, INTERNET, redes, comunicación con todo el mundo, yo me imagino que más bien va por ese lado.

Mayra -Es esa onda de que todo mundo va a estar conectado y todo mundo va a estar aislado. Ya no se cumple con un estereotipo de personas.

¿Por qué Neo logra controlar su cuerpo?

Roberto -Porque ella lo besa, porque estaba muerto y resucita.

Sandra -Como los cultos en los que tienes fe y controlas tu cuerpo, tiene que ver con eso, la fe hace mucho y no es malo tener fe, yo soy creyente, pero a veces se cae en el exceso de creer de que puedes manipular tu cuerpo.

Andrés -Tal vez el cuerpo pase a ser intrascendente cuando todo el mundo esté lleno de computadoras, pero para que llegue a pasar eso falta mucho, demasiado. A mí no me gusta, yo soy muy tradicionalista.

Luis Miguel -Estaría medio raro, como en otras películas que te matan y transportan todas tus vivencias y el alma a una máquina y ya eres eso, no se ha creado una máquina que se asemeje al cuerpo, todavía el hombre depende de su cuerpo en todos sentidos.

Rodrigo -Pero con INTERNET ya se controla relativamente el tiempo y el espacio, antes tenías que hacer una carta, dejarla en correos y ahora eso ya se superó, así que puede dominarse totalmente.

¿Cuál es la Fuerza más importante del ser humano?

Mayra y Andrés -La mente.

Katia -Es la que te hace imaginar, o tener fe, puedes crear muchas cosas, puedes estar inválido pero con el cerebro puedes hacer muchas cosas, el cuerpo sin la mente no te sirve.

Armando -En la película se ve que las máquinas pueden llegar a tener mente.

Rodrigo -Tal vez ahorita no, ni mañana, ni en un siglo, quién sabe qué pueda pasar.

Ricardo -Últimamente una máquina no se limita, ya puede estar renovando, innovando.

Andrés -Quién sabe si el ser humano se dé tiempo porque es fácil que dentro de 100 años o menos haya otra guerra y a como son las armas ahorita, quien sabe si se pueda llegar a algo tan complicado como esas, por lo mismo, porque hay otros intereses.

Mayra -Van a manipular al humano, es lo que pasa ahorita con los chats, dices nomás una hora, y te quedas ahí, no te importa que sea de madrugada, eres prácticamente manipulado por la computadora.

Luis Miguel -Ya depende de ti, te quedas porque el otro bato te está platicando otra cosa y se te va el tiempo, a mí me pasa mucho en el Playstation, me quedo 2, 3 horas aunque me tenga que levantar, pero le corto, ya depende de cada uno.

Sandra -Dependemos totalmente de las máquinas, todo, computadoras, toda nuestra vida está basada en eso televisión, radio, no podemos vivir sin un aparato electrodoméstico, lo que sea.

Ricardo -Siempre hemos sido manipulados, aun antes de que hubiera máquinas.

Mayra -Por la religión

Ricardo -Religión, política, todo, las relaciones y ahorita pues ya están las máquinas y lo hacen más cómodo.

Rodrigo -Las máquinas nos ayudan y nos limitan, nos evitan esfuerzos y lo hacen todo más rápido y fácil. También es limitación.

¿Todos buscamos una verdad?

Andrés -Si no tuvieras un objetivo en tu vida simplemente no estarías estudiando o todo te valdría madre

Rodrigo -Pero ¿qué es la verdad? ¿Quién lo dice?

Ricardo -Si te pones a preguntarte eso te vuelves loco, nadie te puede responder, crees que encontraste la verdad.

Andrés -Es subjetivo.

Luis Miguel -Yo veo diferente ¿Buscas la verdad o lo que quieres hacer con tu vida? Yo quiero trabajar y ganar dinero para vivir con madre eso es mi verdad.

Andrés -Eso es ser feliz.

Luis Miguel -Para mí verdad es la diferencia de lo falso. Me gustaría aprender, dejar de aprender cuando esté tirado en el panteón, a los 60 años todavía puedes hacer mínimo algo

¿Qué es lo real?

Rodrigo: Lo que existe, lo que vemos, lo que podemos, tocar lo que podemos sentir, eso es lo real.

Armando: Pero qué pasa por ejemplo con lo que dicen del color, el color no existe.

Rodrigo -Pero lo estás viendo.

Andrés -Es un concepto que tiene uno.

Luis Miguel -El perro no lo ve, porque no tiene cómo percibirlo, para él no existe el color.

Andrés -Si me causa problemas psicomotrices esta sesión te voy a demandar...

Andrés -En la luz existen todos los colores, ya que los veas o no.. Es lo que puedes percibir.

Armando -Está raro porque es como dicen si tú no ves algo, no eres consciente de ello, lo real es muy irreal también.

Andrés -Es lo que percibes porque todo lo demás, el amor, la fe, el dolor es muy subjetivo.

Katia -Lo real es lo que puedes tocar y puedes ver, se puede comprobar.

Rodrigo -Lo irreal también es algo que cree la gente y es lo que mueve a muchos y sin embargo es irreal, no existe porque no lo podemos ver ni tocar.

Katia -También las emociones son reales porque te das cuenta de que existen, lo real es lo que puedes ver y sentir, el dolor se siente.

Lisette -Pero por ejemplo los yoguis, se aíslan del dolor ¿no existe el dolor para ellos?

Luis Miguel -Es que dicen que cada persona tiene su realidad, si yo estoy sordo para mí el sonido no existe, mi cerebro no procesa eso. No hay algo real general, ya depende de cada uno.

¿Podría ser que estemos en una realidad simulada?

Luis Miguel -¿Conscientes o inconscientes de qué vivimos allí?

Mayra -Eso es lo que te plantea la película, que pienses que a lo mejor lo que esta viendo no es real, yo digo que puede ser, pero todo te lleva creer algo, te hacen creer que estás bien o mal, digo que sí podemos estar controlados, vivir en un mundo feliz, un mundo ficticio.

Sandra -Sí es real el mundo, si no seríamos como los Nintendo, simplemente el hecho de vivir las cosas, es real.

Lisette -También la realidad simulada es una realidad, en la película, ellos se salen de lo habitual, pero los máquinas pueden tomar conciencia, las máquinas tomaron conciencia y manipulan, ahí pasan cosas, es una realidad.

Rodrigo -Supuestamente ahí puedes morirte en cualquiera de las dos realidades, estás sujeto a eso.

Mayra -Te puedes morir mentalmente y físicamente.

Sandra -Yo veo más lo que es la matrix no como una máquina sino como una organización, a lo mejor sí es una manipulación, pero no de computadora, a lo mejor somos producto de cierta organización o programación, no necesariamente máquina.

¿Hay partes de la realidad que no conocemos?

Rodrigo -La mente, es real pero no conocemos todo lo que tenemos.

¿Qué habrían hecho cuando Neo tiene que elegir entre las dos píldoras?

Andrés -El chiste es no saber lo que va a pasar después, él no sabe qué va a pasar.

Roberto -Pero sabía que iba a tener problemas y si no, nada más despertaba y seguía igual que siempre.

Luis Miguel -Le ofreció que iba a regresar otra vez a su rutina o iba a conocer la realidad como es, no se imaginaba lo que le iba a pasar, una era seguir igual y la otra era saber lo que buscaba.

Ricardo -No precisamente son píldoritas que te den, es así aquí en la vida "real" puedes cambiar opciones o seguir como estás o buscar otra realidad.

Andrés -Es una decisión que estás tomando constantemente, siempre que quieres cambiar, cambias y vuelves a permanecer en un lugar cierto tiempo hasta que te hartas y vuelves a tomar la píldora roja, hay necesidad de las dos, no puedes estar siempre cambiando o siempre en el mismo lugar.

Roberto -Pero aquí era una decisión que iba a afectar muy fuerte toda su vida.

Ricardo -Le cambió totalmente, pero ahora su rutina va a ser salvar al mundo.

Mayra -Vuelve a caer en una rutina.

Andrés -Y si dentro de 20 años le dan una píldora se regresa, ya hartos.

Si pudieras manipular la realidad ¿cómo sería?

Sandra -Ya no sería tan interesante.

Andrés -No había pensado en eso fíjate.

Luis Miguel -A lo mejor escogerías nada más de algo que te gusta, no tendrías la diversidad que hay.

Andrés -Te cierras a lo que ya sabes y crees que tú que la mueve, lo que crees que te gusta, pero no te da la posibilidad de probar más, sería una realidad bastante limitada.

Estaría bien una modificable de vez en cuando.

¿Explorar distintas realidades te puede llevar a encontrarte a ti mismo?

Luis Miguel -A lo mejor se revuelve más, si con una se hace bolas..

Rodrigo -Quién sabe...

Andrés -Tendría que tratar de asimilar demasiada información, a lo mejor sí te revuelves.

Luis Miguel -Puedes llegar a no saber si es real o es tu mente, si con una realidad estamos todos locos....

Armando -Sí, a lo mejor se hace bolas, a lo mejor no...

Lisette -Muchas opciones no, pero está padre que haya un cambio en tu percepción tú siempre vas por un lugar y si te mueves tantito a lo mejor encuentras otras cosas, pero no estar brinque y brinque.

Luis Miguel -Hay gente que dice que no busques afuera lo que ya tienes dentro, si tienes la capacidad de razonar y sabes cómo eres como persona, no necesitas vivir varias realidades para encontrarlo.

¿Por medio de la tecnología puede reconstruirse la realidad ya destruida?

Andrés -¿O sea viajar al pasado?

Ricardo -Se puede reconstruir la realidad, el pasado, la arquitectura.

Roberto -También se puede hacer sin tecnología.

Armando -A lo mejor con ingeniería genética.

¿Creen que el ser humano destruya el mundo con las máquinas?

Roberto y Rodrigo -Sí

Luis Miguel -En eso está

Andrés -Está batallando, pero le está echando ganas; como te digo, hay cada loco... y hay demasiados intereses, van más allá las ganas de tener una ganancia o territorio que de seguir viviendo, ya hemos tenido muestras con la bomba atómica, no se piensa lo que se hace.

Sandra -Llega el momento en que ya estamos más manipulados, el hombre se va a ir destruyendo a sí mismo, haciendo cosas que cree que le van a beneficiar, sólo va buscando su destrucción.

Ricardo -Simplemente el crecimiento de la población, antes se creía que el planeta tierra era inmenso, y ahorita nos está quedando chico.

Rodrigo -Los cerros ya están todos poblados.

Armando -El ser humano siempre quiere más y quiere más. Simplemente cuando vamos manejando, aceleras y rebajas y no llenas, quieres más hasta donde puedas, es lo mismo.

Luis Miguel -A lo mejor es por el mismo hecho de saber que puedes.

¿Qué es para ustedes un logro tecnológico?

Luis Miguel -Que si te cortan un brazo te lo vuelvan a poner.

Andrés -Lo que puede ayudar al hombre.

Luis Miguel -Que ayude más al hombre que lo que le perjudica, todo lo que crea siempre ayuda pero también perjudica.

Andrés -Hace logros bien cabrones pero son para destruir, sí es un logro, pero no se le puede dar el valor por su finalidad.

¿Cómo va a ser el futuro?

Andrés -¿Si acaso hay?

Luis Miguel -Peor de lo que está ahorita.

Rodrigo -Guerras, contra las máquinas, como en *Terminator*, todo apunta a la destrucción.

¿Y para qué sirve conocer el pasado?

Armando -Se supone que para mejorar el futuro.

Katia -Te ayuda a dar respuesta a preguntas que tú mismo te haces, de dónde vienen las cosas, por qué pasan, y dicen que para no cometer los mismos errores, pero eso ni lo tomamos en cuenta.

Andrés -Pero a veces limita también, porque ya sabes algo que pasó y evitas hacerlo porque te condicionas y a lo mejor no siempre las cosas resultan igual.

¿Por qué creen que tiene éxito *The Matrix*?

Roberto -El ser humano tiene necesidad de idealismo, de salvación, de amor, de tener una causa por qué vivir y entonces lo que es el arte es muchas veces eso, alimenta esa necesidad, llena ese vacío que puede haber.

Luis Miguel -Es una esperanza, si sabes que todo está bien jodido, es parte de tu fe, pensando que vamos a salir... pones parte de tu fe, es poco en realidad lo que se puede hacer, si muchas veces aquí en la Facultad no nos hacen caso, menos en el país, no es que sea pesimista pero los hechos dicen muchas cosas.

Andrés -Tenemos menos posibilidades que las que deberíamos de tener.

¿Con qué concluyen?

Ricardo -Lo real es lo que tú como persona creas.

Armando -A lo mejor no hay una realidad única, cada quien hace su realidad.

Sandra -Las personas que aún siguen en la matrix, para ellos sigue siendo su realidad, lo que estás viviendo es tu realidad.

Armando -No existe una realidad así en general, ¿qué es realidad? No lo digo nada más de forma de pensar, nadie ve y siente lo que yo, puede ser parecido, pero no igual.

Andrés -La realidad no es igual para todos.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Grupo de discusión de Licenciatura

Edad promedio 19 años

El Mejor Personaje

Toño -Morpheus: como que se me hacía demasiado aferrado a la idea que tenía y como que su realidad se centraba en el elegido, cuando todos dudaban él seguía creyendo, se me hizo bien interesante, pero así como que apendejante, su mismo fanatismo pudo haber hecho fracasar todo el proyecto. Tal vez el mejor sea Neo, aunque se da una interacción de todos los personajes que realmente no sabías cuál era el principal, todo era un conjunto, cada uno de los que estaba en la nave era importante por su papel. Todos interactuaban al mismo nivel.

Arturo -Lo que me gusta de Neo es que es realista, él no cree que vaya a salvar al mundo, es lo mismo que dice La Última tentación de Cristo. Se me hace interesante también la pitonisa, porque ella sabía todo y no decía nada, y todos los chavitos que los iban entrenando para llegar a ser como Neo, que Neo nada más iba a ser el primero de muchos.

Toño -Yo no me acordaba de la señora, es como que Yoda, no decía mucho y era la más chingona, es cierto, aunque el personaje más importante sería la Matrix.

Arturo -Todos los cambios sociales se dan por masas, no sólo es una persona, por eso se me hace interesante la rebelión en sí.

Christian -El más importante en la historia es Neo, por algo tiene el nombre, el nuevo hombre.

¿Neo es humano?

Paty -Es humano, es inseguro, está encerrado en su cuarto todo cerebritito como los chavitos de ahora que están en la computadora y son una fregonada pero nadie los conoce, sólo los que se conectan. Lo hace humano el miedo que todos tenemos, el hecho de que se sorprende de que todo lo que está viendo no existe, es el ejemplo de cómo nosotros también nos decepcionamos de algo, aunque sea especial si era humano.

Arturo -Si era humano en cuanto a raza, lo único era que estaba conectado a la conciencia colectiva, para ser humano hay que ser sociable, porque hombre y humano son cosas distintas, ser hombre es por especie, está dormido, conectado, ahí es hombre, dentro de la Matrix, actuando, ya es humano.

Javier -Él se podía equivocar, cometer errores, la máquina era perfecta; Cypher, el gey que los traiciona, ese también era muy humano, le valía gorro, él quería tragar, entrar en la banalidad, es como aquí, eso lo hace ser muy humano, mucho más que Morpheus que estaba traumatado con que había una realidad.

Toño -¿Entonces para ti el ser humano es estar de acuerdo con todo?

Javier -No, se compone de muchos factores, es este gey que se vendió y le valió, tan humano como los que no despiertan, como el que es diferente.

Paty: Cuando él despierta y ve que son puros embriones te deja la duda de que si es humano o fue creado y lo pusieron ahí para que pareciera un humano.

Sandra: si estaban conectados en el programa viven y en el programa tienen hijos, ¿eso es real o no?

Arturo: Es una película hollywoodense, debe de tener muchos errores en cuanto a narrativa

¿Cómo ven la vida cotidiana de Neo?

Arturo -Sí hay gente así, no me agradan

Toño -Mi cuñada es así, es una rata de computadora, es gente con temores, con traumas

Paty: no es cierto, mi hermano se la vive en la computadora, no tiene ni traumas ni nada a lo mejor no son chidos pero no son para el psicoanalista

Toño -¿Por qué se la vive ahí?

Javier -La generación que está más acá es así, son la de Pokémon.

Arturo -Los anteriores a nosotros son la generación X, nosotros somos la Y, se supone que no nos queremos nada y que nomás nosotros solos, que somos diferentes.

Javier -Sí es así, se supone que también después de la generación de los hippies viene la generación Y, que de plano le vale gorro la ideología y se mete en la computadora como herramienta, como su fiel compañera.

Toño -Surgen los yuppies, o sea la gente que no tiene nada que hacer y se compró una computadora y ahora son programadores y son una chingonada; pero hay gente que está en la computadora, tiene muchos miedos, no es que tengas que ser social, pero es gente que se busca una vida en la computadora, es como Neo, no tiene otra vida social y vive toda su vida en la red, no hay una vida real y encuentran un sustituto en la virtual.

Arturo -Esa falta de vida social podría ser por broncas familiares.

Paty -Al meterte a INTERNET no estás hablando con la computadora, estás frente a ella pero hay alguien detrás, estás sociabilizando de una manera diferente, si tú quieres más impersonal, pero los chavitos hacen amigos, conocen gente.

Javier -Es una sutil evasión, es como meterte a hacer un cuadro, es irte por otro ladito, el 90% de la comunicación es corporal, si tú no estás enfrente de mí me puedes decir mil madres y te las creo, y no es comunicación, sí puedes hacer transacciones y es un sistema muy seguro y todo eso, pero ya encontrarte un amor...

Toño -Quizás en una forma más romántica te olvidas de apariencias, pero es el hecho de no poder aceptar ver a alguien, esa evasión es la que mucha gente busca en INTERNET.

¿Creen que la tecnología pueda ser inhumana?

Arturo -Por ejemplo en Odisea 2001 el personaje más humano es Hal, los astronautas no se comunican, no expresan sus emociones, la computadora tienen miedo, odios, aspiraciones. También en la historia de la que salió Blade Runner, se llama Los androides sueñan con ovejas mecánicas o algo así, se dice que si un androide tiene la capacidad de sentir amor, aprender, tiene temores, aspiraciones, odios, es humano.

Toño -El rasgo que te hace humano es tener sentimientos y capacidad de sentido común. Cuando alguien es muy malo dicen que es inhumano ¿por qué?

Sandra -Yo pienso que las máquinas no van a llegar a eso, a sentir, no pueden ser humanos porque por ejemplo en Inteligencia Artificial que puedes programar a una máquina para que te quiera, pero a la máquina no le nace sentir o querer, yo siento que no.

Toño -¿Y no podrías programar una máquina que se vaya autoprogramando sus sentimientos?

Arturo -En Blade Runner el protagonista tiene una compañera que es androide y la compañera empieza a quererlo.

Toño -Podría programarse para aprender a sentir, querer, odiar.

Sandra -El hecho de que lo tengas que programar ya lo hace falso.

¿La ignorancia es la felicidad?

Javier -Mientras más conoces más inviertes tiempo, más responsabilidades te cargas, más quieres, si no conoces pues ya tienes un trabajo chafa y no progresas porque no quieres, entre menos aspiraciones tengas menos problemas vas a tener en conseguirlas, menos se te va a complicar la felicidad.

Arturo -Yo tuve una novia, y luego me enteré de algo muy gacho de ella, si no hubiera sabido X, me dijeron y me agitó.

Toño -Yo prefiero saber las cosas y ser infeliz que ser ignorante feliz, tener conciencia, aunque sea muy miserable, a ser un pinche ignorante y ser feliz.

Christian -Hay gente que no se cuestiona y es feliz, tiene lo que busca.

Paty -Eso es válido, la gente tiene derecho a ser feliz, es lo que ellos quieren, cada quien puede hacer con su vida lo que quiera, para algunos es así, su vida está dentro de la computadora y no tienen la necesidad de hablar con nadie, y es algo que yo creo que nosotros vamos inculcando al vender las computadoras más baratas, todas con INTERNET, eso les llega y luego lo criticamos.

¿Qué hubieran hecho en el lugar de Neo cuando tiene que elegir entre las dos píldoras?

Arturo -Yo sí me salía de la Matrix.

Christian -Es difícil vivir con la duda, el ignorante va a vivir feliz hasta que alguien le meta la duda de si es un ignorante.

Javier -Es como la gente de una comunidad rural que viven bien, pero si vienen a la ciudad ven otras cosas y empiezan a aspirar a eso, quieren más lana, cobrar más por su trabajo, entre más conoces más quieres, son distintos niveles de felicidad, cuando no sabes puedes ser feliz.

Paty -A Neo lo mueve la curiosidad, es una de las cosas que muestra que es humano, todos tenemos curiosidad, si tienes algo al alcance quieres tomarlo, es un riesgo que tomas, él no sabía con qué se iba a topar, pero lo lleva la curiosidad.

Javier -Tomas una decisión, la comodidad o el riesgo.

Sandra -Si rechazas la posibilidad que no conoces no vas a saber... de una tengo un panorama cómo es, en cambio con la otra te vas a quedar con la duda siempre de si te hubiera ido mejor.

Toño -La felicidad se mezcla mucho con la mediocridad.

Paty -Nadie es ignorante, todo mundo sabe algo.

¿Qué opinan de la idea del destino?

Javier -Lo que pasa ahí es un cambio social, no es que él estuviera nacido para eso, sino que todo se movía en ese sentido es una personalidad que van moldeando, le echan un choro y se lo cree, lo construyen.

Toño -Te da la impresión de que a lo mejor no era, pero se hizo.

Javier -Podría tener entonces más importancia por lo que hizo, pero no sólo es él, es producto de muchas cosas, el destino son muchas variantes, se construye, no es precisamente un destino.

¿Vivimos en una realidad simulada?

Arturo -Está moldeada por los valores de la época. Pero algo así como la película no. Estaría padre tener un mundo de bolsillo, pero ya en grande.

Sandra: Siempre va haber gente que se deja manejar y otros que los manejen, muchas cosas te manejan la realidad pero tienes cierta libertad para elegir si estás ahí.

Paty -Ya desde que estudiamos artes, es que eso se está rompiendo, antes tu papá te enseñaba cuáles eran las profesiones buenas, yo tengo compañeros que tienen broncas en su casa porque estudian una carrera que se sale del molde, pero aquí están y de que se va rompiendo se va rompiendo, a lo mejor tiene que pasar mucho para que los valores decaigan pero..

Javier -Como quiera estás programado, uno escoge a qué se conecta, si te valiera gorro no estarías ni en la universidad.

Paty: Sí es el sistema, pero te va permitiendo otras decisiones.

¿Si pudieras hacer una realidad a tu antojo?

Arturo -Todos querrian ser como Mauricio Garcés, su buen gusto con dinero, fiestas y mujeres y todo.

Javier -No todos.

Christian -Que cada quien haga lo que se le pega la gana, si quieren ser como Mauricio Garcés chido.

Arturo -El chiste es hacer algo que no pudieras hacer aquí, tener varios mundos, otro matando monstruos como en videojuegos.

Paty -No siempre lo mismo.

Sandra -Sería padre hacer cosas que no te atreverías a hacer, hacerlas en otras realidades.

Arturo -Es como si no estuvieras haciendo las cosas, puedes ser infiel sin serlo.

Javier -Sí le estás siendo infiel, y con un chip.

¿Cómo ven que el elegido era un hacker?

Arturo -Jesucristo era un revolucionario, Pancho Villa un ladrón, Fidel Castro un dictador, siempre hay desprestigio a aquello que se opone al sistema.

Javier -Depende quien lo vea, de que lado estés, puede ser un héroe.

Javier -Con Neo dudan todo el tiempo si es o no es, hasta que no realmente se convenció.

Arturo -No decirle bien lo que va a pasar es una forma de engatusarlo, le dan sólo una probadita para que él busque lo demás, y es casi ley que vas a ir por lo demás.

Sandra -Si te dicen que la vas a hacer, te la crees y ya no lo haces, de otra forma te tienen buscando.

¿Qué tiene que ver la fe con la imaginación?

Toño -Con la fe empieza la imaginación.

Sandra -Fe es creer en algo que no ves.

Toño -Que no existe.

Javier -Fe es una confianza en algo.

Toño -Preferimos la palabra confianza que fe por el contexto que tiene.

Javier -Es lo mismo que confianza, es también como que "me imagino y espero" Es creer.

El amor y el erotismo en la película

Arturo -El erotismo casi no se veía.

Sandra -Sí, casi no.

Arturo -Sale una onda así romántica de cuando la tipa se enamora de él y le da un beso cuando está dormido.

Toño -Puede ser amor.

Arturo -Hay erotismo cuando llega un tipo a buscar a Neo, con varias chavas, pero como que a él eso no le atrae.

Javier -Erotismo en todas partes hay. Pero en la matrix son muy fríos, los apapachos son de compañerismo, no había contacto físico sexual.

Toño -Una cosa lleva a la otra, quizás la chava se enamora de él porque lo admira, era la que más se emocionaba cuando él iba superando las pruebas.

Arturo -Es que la pitonisa le había dicho a Trinity que ella se iba a enamorar del elegido.

Paty -Él nunca demuestra amor, a mí se me quedó muy grabada esa escena en la que él se da cuenta de que todo lo que había vivido no era real, yo creo que después de eso no puedes creer.

Arturo -Sí existe el amor ahí.

Paty -Sí, pero él no puede creer.

Arturo -Tal vez no lo demuestra o no lo vive por su condición de ratón de computadora, existía el amor, pero era de mentiras.

Sandra -No es que su vida le gustara. Pero qué gacho haber creído siempre en algo y descubrir de que te lo crearon, rompe con su costumbre de lo que era la verdad.

Javier -Como que los de Sión buscaban un patrón de gente que estuviera inconforme, como este que era ratoncito de computadora se estaba aislando más, no estaba satisfecho con ella, aunque no supiera que había otra realidad estaba inconforme con la que tenía, eso le da la curiosidad.

¿Ella como personaje femenino?

Paty -Es el ideal de la mujer actual, que no es abnegada, que es destacada, que es libre, pero también quiere y se enamora del chavo, pero tal vez está forzado, en toda película norteamericana te tienen que meter una historia de amor, ahí se manejó leve pero ahí está.

Toño -Pero fue muy sutil.

Arturo -Como personaje no me gusta ella, o tal vez sea la actuación. Una mujer tan fuerte como ella en cuanto a carácter, y que se vea diezmada por el cariño como que son dos cosas distintas

Toño -Yo no lo veo así, tal vez por su mismo carácter el amor la vence, eso la pudo doblar.

Javier -Llora como lágrimas de cocodrilo, como que está llevando el esquema de la realidad de Matrix a la supuesta realidad real, está estereotipada en lo programado, aunque se salió del programa. El planteamiento del amor es agradable, es tapar a lo que vas, naces, creces, te reproduces y mueres, te reproduces pero existe una fórmula para eso, para el amor, para casarse y como que Trinity sigue funcionando en ese esquema, y a eso le tienes que llamar amor, no le puedes llamar me gustas o quiero tener hijos contigo. Yo no creo en el amor, creo en un trato llevadero para estar con alguien, Trinity se lleva esos cánones establecidos fuera de la Matrix y no sabe qué hacer con ellos.

Toño -Yo sí creo en el amor.

Arturo -Todos llevamos un cursi dentro.

¿Vale la pena vivir la experiencia a ver qué te pasa?

Sandra -Tienes que pasar por cosas, no puedes vivir en un mundo en el que no te pase nada malo, tienes que pasar por cosas, es mejor aceptarlas y pasarlas, como quiera te van a pasar.

Javier -En este caso yo sí quisiera conocer, aprender, si sabes, sabes qué hacer si tienes el panorama real en la fantasía te sigues de largo y en algún momento te cae la realidad encima; a veces se te parte el corazón y es un aprendizaje, ya sabes, y piensas cómo resolverlo.

Toño -Lo que no te mata te hace más fuerte.

Arturo -Todo va llegando, toda decisión te absorbe y te lleva a sufrir cosas, que a veces no eres ni consciente.

¿Cómo ven que la tripulación de Sión sea multiétnica?

Javier -A mí se me hicieron como que australianos o canadienses, bien locotes.

Arturo -Hay un latinoamericano, Ramos, creo que se llama, es el que nació afuera, no en la Matrix, de hecho lo matan.

Javier -Es como que quieren salvar al mundo, como en las películas.

Sandra -Como que los sobrevivientes

Javier -Los que iban a sobrevivir eran los más fuertes. Incluyen a las minorías, como que todos somos la salvación del mundo y como que no.

¿El ser humano será capaz de controlar tiempo y espacio?

Javier -Es capaz de administrarlo, pero no de controlarlo.

Arturo -Son cosas totalmente externas a uno.

Toño -Quien sabe, cosas que no llegamos a comprender no hay porqué decir que no existen.

Christian -¿Lo puedes controlar?

Toño -No, pero prefiero quedarme con esa duda, porque puede ser, es bien sabido que los humanos no ocupamos todo el cerebro, tampoco puedo decir que no si no sé cómo, prefiero decir no entiendo a no se puede, esa es una pregunta de aquí a muchísimos años.

Arturo -Ahí controlan la matrix porque está conectados a ellos, el tiempo real sigue transcurriendo.

¿Cuál es la fuerza más importante del ser humano?

Arturo -La voluntad, el estar ahí de necio hasta que consigues algo.

Toño -La fuerza de voluntad.

Javier -El deseo, las ganas, la fuerza más importante viene de las necesidades más fuertes.

Paty -La capacidad de querer algo.

Arturo -Es lo mismo, deseo, fe.

¿Puede la máquina llegar a tenerla?

Sandra -Yo digo que no.

Arturo -En Blade Runner los androides tienen voluntad

Christian -Yo como dice Toño no sé.

¿Qué es para ustedes lo real?

Christian -Lo que se ve, lo que se puede percibir, hay realidades que son ya alucines, si varios creen que es real es real.

Arturo -No son diferentes realidades, son percepciones distintas.

Javier -Bueno, esa es tu realidad.

Arturo -Si yo digo que este vaso existe y te lo paso a ti vas a decir algo parecido porque es real, es objetivo, si vamos y lo tocamos podemos definir que es real.

¿Qué opinan del futuro?

Arturo -El pasado ya pasó, el futuro no existe y el presente es efímero.

Javier -El debate está en el instante ese que no puedes capturar de donde salió la invención del tiempo, si tú ahorita te acuerdas de algo lo estás viviendo, lo que pasa es que tu mente está preparada para vivir con el reloj, y si te despegas de eso se te va la onda, el tiempo no existe como una secuencia lineal, es una invención.

Arturo - El futuro se crea, ya se puede como en los programas de videojuegos, se va creando lo que va pasando, no está programado.

Avier -Depende de una cierta cantidad de posibilidades, el caso es que ahora el juego cuenta con más posibilidades, pero está todo dado.

Toño - El futuro se decide, a corto plazo

Sandra - Es el mismo rollo de Daniel, siempre salen avances.

Javier - Como en la exposición esa de que Cómo es que los autos no vuelan aun, porque no han querido, neta porque ya se puede.

Paty -Es que se haría un desmadre, no estamos aptos.

El pasado

Javier -Se repiten los patrones, el orden cambia, todo es muy parecido a lo que ya pasó, sirve para no caer en los mismos errores.

Arturo - Uno es el pasado, es eso, si no estaríamos naciendo día por día.

Javier -Tú no estarías aquí de no ser por la historia, te valdría madre.

Paty -De pérdida te acuerdas de lo que pasó, te sirve para ubicarte.

Sandra -Para construir un mejor futuro.

Javier -Aunque el hombre es el que cae chingomil veces con la misma piedra, eso es lo que hace que encima de ella ponga una carretera plana.

Arturo -Y luego una piedra.

Toño -El pasado era la herramienta para comprender el presente, dijo un maestro, y con el presente y el pasado construir un futuro.

¿Somos capaces de crear realidades?

Javier -Creamos las experiencias que nos han construido, son para construirmos una realidad, cada quien crea su propia realidad, queremos tender a una realidad total pero está cabrón.

Arturo -Yo creo que hay una realidad total, lo que cambia son las percepciones.

Javier -La realidad es nuestra ¿tú crees que el universo está angustiado por manifestarse?

A eso le llamamos realidad, nosotros, porque nos preguntamos, tenemos que hacernos un papel mental y para construir una más chingona me junto con otros, la realidad es la mentira en la que todos estamos de acuerdo. La realidad tú la estás creando, la mesa y el vaso para mí están pero a ellos les vale, la conciencia es la que crea la realidad.

Toño: Yo estoy aquí y en otros su realidad es comer gusanos y tomar agua con lodo, es lo que él vive, son sus experiencias, para que hubiera una realidad total, él tendría que conocer una compu, y nosotros tomar agua con lodo, todos deberíamos de conocer todo lo que existe.

Arturo -De que el guey exista a pesar de que no lo conozcamos existe, pero no me refiero a que estemos homogeneizados.

Javier -Si queremos llegar a un punto en común, la realidad la formo, pero hay realidades, pero ese universo por miedo queremos quedar tú y yo en claro de que existe. La imaginación es eso.

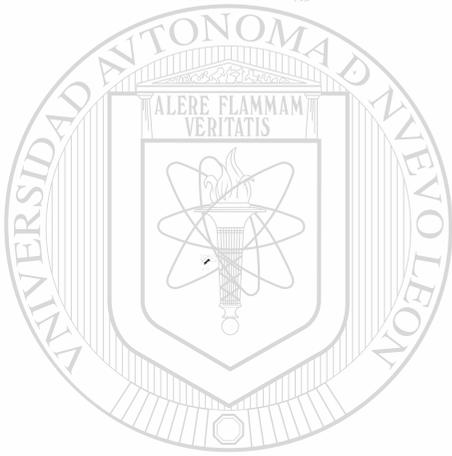
Arturo -Yo creo que x o y cosa existe independientemente de mí.

Toño -En cierto caso tampoco es tan difícil crear una realidad etérea, porque si yo no creo en ti, no eres.

Javier -Existe independientemente de nosotros, tendría que inventar una palabra; uxiste, porque existe, es real, es un pinche concepto humano.

Javier -Como Arturo no encaja en mis esquemas él no existe.

Arturo -Yo creo que existo independientemente de lo que digan ellos.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

