

**MATRIX: Pedagogía filosófica e imagen****THE MATRIX: Philosophical teaching and image**

Luis Fernández Navarro. I.E.S Vicente Aleixandre (Sevilla)

[lufenayo@gmail.com](mailto:lufenayo@gmail.com)

Recibido Diciembre 2009, aprobado Diciembre 2009

**Resumen:** El filósofo italiano Pietro Emanuele ha escrito recientemente, una historia de la filosofía a través de los ejemplos de los filósofos. Igual que la etiqueta puede testimoniar la calidad de un vino, dice, el ejemplo apropiado puede convencernos de la validez de un concepto. La razón es muy sencilla: el ejemplo tiene la ventaja de ser más comprensible que el concepto y puede grabarse más fácilmente en la memoria, de ahí su imprescindible utilidad pedagógica.

*The Matrix* (1999), la película de los hermanos Wachowski, es uno de estos ejemplos afortunados que pueden usarse en clase para tratar de conceptos filosóficos complejos. No es sólo un magnífico filme de acción, es también una extraordinaria alegoría de copiosa utilidad para el análisis de nociones nada sencillas de entender como las de "realidad" y "representación", nociones de indudable alcance ético, estético, ontológico y epistemológico.

El guión de *The Matrix* puede relacionarse con una serie de "experimentos mentales" de honda raigambre en la historia del pensamiento occidental y el visionado en clase de este filme es una vía de acceso nada desdeñable para su exposición y comprensión. Eso es lo que intentaremos mostrar en el resto del artículo.

**Palabras clave:** *Matrix, Filosofía, Mundo virtual, Platón, Caverna, Nozick, Máquina de Experiencias*

**Abstract:** The italian philosopher Pietro Emanuele has written recently a history of philosophy across the philosophers' examples. Like a label can bear witness to the quality of a wine, he says, the appropriate example can convince us in the validity of a concept. The reason is very simple: the example has the advantage of being more understandable than the concept and can be recorded easier in the memory, so there is it indispensable pedagogic usefulness.

*The Matrix* (1999), the movie of the Wachowski brothers, is one of these lucky examples that can be used in class to treat of philosophical complex concepts. It is not only a magnificent movie of action, is also an extraordinary allegory of copious utility for the analysis of notions not simple at all to deal as those of "reality" and "representation", notions of undoubted ethical, aesthetic, ontological and epistemological scope.

The Matrix's script can relate to a series of "mental experiments" of deep roots in the history of the western thought and the viewing in class of this movie is a not contemptible ramp for it exhibition and comprehension. It is what we will try to show in the rest of the article.

**Key words:** *Matrix, Philosophy, Virtual World, Plato's Cave, Nozick's experience machine*



## ***The Matrix* y el mito de la caverna**

La historia de *The Matrix* es la historia de una humanidad dominada por las máquinas. Es la historia de unos seres humanos esclavizados con el único objetivo de producir bioenergía. Los hombres son mantenidos en un estado fetal, sumergidos en tanques con un líquido preservador y conectados a una realidad simulada neurointeractivamente por ordenador.

El antecedente más remoto de esta historia es el mito platónico de la caverna, la parábola o alegoría de los prisioneros que aparece en el libro VII de *La República*, la obra maestra de Platón escrita entre el 390 y el 370 antes de nuestra era. Esta obra explica su versión de la naturaleza de la realidad. Según Platón, la mayor parte de la humanidad se contenta, lo mismo que los prisioneros de la caverna, con el mundo de la mera apariencia. Sólo los filósofos, que salen de la caverna y aprenden a percibir las cosas tal como realmente son, alcanzan un conocimiento genuino. Igual que en el relato platónico, en *Matrix* existen dos mundos paralelos y los humanos tan sólo conocemos uno, un simulacro, una experiencia sucedánea y virtual hecha de sombras y de imágenes.

La historia de Neo, el protagonista de la película, es la historia del esclavo liberado en la alegoría de Platón, pero esta historia se cruza con la de la redención cristiana. Neo es un *nickname*, su nombre verdadero es Thomas Anderson, nombre y apellidos elegidos a conciencia. Tomás fue el discípulo escéptico de Jesús, el que necesitaba ver para creer, que es justo aquello que busca Neo con desesperación hasta que al fin lo alcanza con la ayuda de Morfeo. "Anderson", quiere decir "hijo (*son*) del hombre (*andros, anthropos*)", y es una clara referencia a Jesús, el salvador, el ungido, el que viene a liberar al hombre del pecado y su condena. De igual forma Neo es el "elegido" (*the one*), el redentor o liberador de una humanidad prisionera de las máquinas. Por supuesto que en el pensamiento cristiano, tan deudor de la ontología platónica, de su visión del mundo y del hombre, encontramos el mismo dualismo: hay dos mundos (el cielo y la tierra) y uno solo es el verdadero; y hay dos hombres (el alma, la mente o espíritu, y el cuerpo) y solo uno es el hombre real.

De forma contradictoria en un artista de la palabra como es Platón, un filósofo que continuamente recurre en su obra a la metáfora, al relato literario y al mito, en su *República*, censura la poesía y el arte mimético. Aboga, sin embargo, por mentir para preservar el estado y defiende el totalitarismo, es decir, que el estado se inmiscuya en todas las esferas de la vida. Aparece como un intransigente elitista y su ciudad ideal es, finalmente, como el mundo de *Matrix*, control, una prisión para la mente, a través de un riguroso programa de educación destinado únicamente a seleccionar a los hombres según sus capacidades y a prepararlos para el sacrificio al colectivo, sin preguntar por sus deseos o por su voluntad. En *Matrix*, control de los cerebros y de la conciencia, también el mundo que los hombres creen real es una prisión, que ha sido generada por ordenador para mantener viva a la humanidad prisionera. Hay, no obstante, algunos hombres libres (y liberados) que subsisten en Sión, la última ciudad humana, una ciudad nombrada como la antigua fortaleza situada en la colina del lado sureste de Jerusalén, la ciudad sagrada de la Biblia, el reino prometido, una ciudad oculta en el subsuelo, un espacio urbano con aires de catacumba.



Platonismo y cristianismo, democracia y totalitarismo, prisión y libertad, lavado de cerebro teledirigido y búsqueda de la verdad (toda una moderna caverna mediática atenaza ya nuestras vidas), pueden ponerse en relación con esta aventura cibernética que dirigen magistralmente los hermanos Wachowski.

### **Sueño y representación, realidad y ficción, cartesianismo e idealismo**

Hemos hablado hasta ahora de Neo. El otro protagonista de la historia, Morfeo, tiene el mismo nombre que el antiguo dios del sueño. Nombre también elegido a propósito, porque nos lleva a referirnos a otro viejo debate en torno de nuestras certezas. Se trata de una vieja diatriba presente en el arte y la filosofía sobre los sueños y la realidad, sus relaciones y su carácter.

Al comienzo de la película, Neo pregunta a su amigo Choi: “¿Alguna vez has tenido la sensación de no saber con seguridad si sueñas o estás despierto?”. Y éste le responde que sí “Gracias a la mescalina”. La mescalina es un alcaloide de origen vegetal con propiedades psicodélicas y alucinógenas. Se extrae del peyote, un pequeño cactus sin espinas, y de algunas otras cactáceas. Con ella se accede a otro mundo virtual: el de la droga. Otro mundo dentro de la mente humana, producido a partir de los efectos que tienen en el cerebro determinadas sustancias. ¿Realidad o ficción? ¿Es que no puede la ficción conducirnos a lo más profundo de la realidad?

He aquí la duda, el tema fundamental de la filosofía cartesiana. Descartes, el filósofo de la duda, buscaba algo de lo que estar del todo seguro, como Neo. Éste ha encontrado ciertas incoherencias en su mundo y no sabe qué creer. Del mismo modo, para el filósofo francés, a través del cuerpo, de la sensación, podemos ser engañados, y esto sólo no basta. *¿Cómo saber -se pregunta- que en este preciso momento no se está soñando?* Para Descartes, el hombre es una unión de cuerpo y mente, pero sólo de ésta última puede venirnos la seguridad. Podemos tener falsas impresiones sensibles, pero nada es más cierto que el hecho de que tenemos esas impresiones, falsas o no: *Cogito, ergo sum*. Para Descartes somos una cosa que piensa, un ser pensante o mental. Justo por ello es posible el universo virtual de *The Matrix*. Puede que estemos dormidos, concederá el filósofo francés, pero, en el sueño, tenemos una experiencia mental, aunque sea la de dudar de que estemos dormidos, y eso es lo que nos permite afirmar que existimos.

La idea de que el ser humano es, en el fondo, un ser mental, llevó a Descartes a desarrollar toda una concepción del mundo a partir de la existencia de dos tipos principales de sustancia: mente (espíritu) y materia (cuerpo). Constató que el modo en que el ser humano aborda la realidad se basa en la dicotomía existente entre lo estrictamente físico y lo mental. Esta distinción entre dos tipos de entidades, mente y cuerpo, sujeto y objeto, observador y observado, es lo que se ha dado en llamar “dualismo cartesiano” y constituye uno de los pilares sobre los que se asienta la concepción que el hombre moderno occidental tiene de la realidad.

No es así en todos los ámbitos. El Budismo, por ejemplo, considera que el mundo es una ilusión (el velo de Maya del hinduismo), igual que el yo. Hay que liberar la mente (“no hay cuchara” dice el niño budista de *Matrix*), a veces es mejor no pensar, dejar que nuestra mente fluya.

Lo cierto es que, desde nuestro punto de vista habitual -cartesiano-, tenemos un cuerpo al que estamos estrechamente unidos, y, por otra parte, una idea clara y distinta



de nosotros mismos según la cual somos algo que piensa, frente al cuerpo, que no lo hace. Sin embargo, la mente no puede vivir sin el cuerpo, como nos muestra la ciencia y la experiencia más elemental. En *The Matrix* se nos dice, además, que el cuerpo no puede vivir sin la mente, de modo que si se muere en el mundo mental, se muere también en el mundo físico.

Analizando la película de los hermanos Wachowski, es muy fácil acercar al alumnado a este plantel de problemas en torno al concepto de realidad (con sus tipos) y a su conocimiento. Pensemos también en la idea schopenhaueriana de “representación”, que hunde sus raíces en la filosofía kantiana. Para Kant, el mundo es resultado de unir experiencia y conceptos. Para Schopenhauer, un paso más allá en la dirección del idealismo, el mundo es pura representación. Dentro de nuestra mente. No hay nada más allá para nosotros, que no tenemos acceso a ninguna realidad en sí. El hombre sólo conoce directamente sus propios pensamientos. ¿Es que entonces no hay realidad?

En *The Matrix*, Morfeo se pregunta: “¿Qué es real? ¿De qué modo definiríamos lo que podemos sentir, oler, saborear y ver? ¿Señales eléctricas interpretadas por nuestro cerebro?”. He aquí, sin duda, un bonito debate. Y con estos referentes, los alumnos entran en él sin titubeos.

### **La máquina de las experiencias: elección y libertad**

En el año 1974, el filósofo norteamericano Robert Nozick publicó su famoso *Anarquía, estado y utopía*. Aquí se contiene quizá el antecedente más cercano de la inspiración de *The Matrix*. Se trata de un experimento mental que anticipa el delirio cibernético en que se basa el guión de la película.

Supongamos, nos dice Nozick, que existiera una máquina de experiencias que proporcionara cualquiera que usted pudiera desear. Neuropsicólogos fabulosos podrían estimular nuestro cerebro de tal modo que pensáramos y sintiéramos cualquier cosa. Estaríamos todo el tiempo flotando dentro de un tanque, con electrodos conectados al cerebro. A partir de aquí el filósofo americano nos plantea un interrogante ético: “¿se encadenaría usted?”. Dejando aparte el carácter capcioso de la pregunta (¿por qué no “se conectaría”?), se trata de la misma que se hace Cifra en el transcurso de la película. Cifra es el traidor que quiere reinsertarse en *Matrix*, así que ya sabemos su respuesta. Pero ¿cuál sería la nuestra? ¿qué nos preocupa a nosotros, además de nuestras experiencias? Primero, queremos hacer ciertas cosas, no sólo tener la experiencia de hacerlas. Queremos ser de cierta forma. Conectarse a una máquina nos limita a una realidad preprogramada. A las drogas psicoactivas algunos podrían considerarlas máquinas de experiencias locales. ¿Tiene algo que ver con todo esto nuestra libertad? ¿Hemos, como Neo en la película, de elegir entre un mundo apacible al fin y al cabo, pero falso (la pastilla azul), y otro incierto y peligroso, pero auténtico (la pastilla roja)?

Nozick imagina aún otro ingenio: una máquina transformadora (no ya de experiencias) que nos convierta en cualquier tipo de persona que nos guste ser (compatible con seguir siendo nosotros). Seguramente, nos dice, no emplearíamos la máquina transformadora para convertirnos en lo que quisiéramos y encadenarnos inmediatamente a la máquina de experiencias. Ello nos lleva a la siguiente conclusión: algo más interesa, además de las experiencias de uno y de lo que uno es, nos interesa que el resto de experiencias no se encuentren desconectadas de lo que uno es. La



máquina de transformación no eliminaría todos los desafíos: los nuevos *yoés*, serían una plataforma a partir de la cual esforzarse para ascender más alto. Pero si puede ser usada indefinidamente, apretando un botón, no quedaría límite por el que necesitaríamos esforzarnos. ¿Un ser omnisciente y omnipotente podría llenar así su vida?

Considérese entonces, vuelve a insistirnos de nuevo Nozick, una máquina de resultados, una máquina que produce en el mundo cualquier resultado que usted quisiera producir. Lo que más nos perturba de todas estas máquinas es que ellas vivan nuestras vidas por nosotros. Lo que deseamos es vivir en contacto con la realidad, y esto las máquinas no pueden hacerlo por nosotros.

En *The Matrix*, los hermanos Wachowski, nos hacen creer, por el contrario, en esta posibilidad. Al mismo tiempo, Neo, experimenta la desazón de la existencia inauténtica, un tema relacionado también con la filosofía existencialista.

### **Sobre cerebros en cubetas y la imposibilidad de Matrix**

En 1981, otro filósofo norteamericano, Daniel Dennet, publicó *Brainstorms*, ensayos filosóficos sobre la mente y la psicología. En esta obra se pregunta “¿Cómo puedo estar seguro de que unos científicos malvados no me han extirpado el cerebro mientras dormía y lo mantienen vivo en una cubeta?” Se entiende que estos científicos pueden seguir alimentándolo de experiencias, mediante electrodos conectados. Esto es justamente lo que sucede en el filme, cambiando a los científicos por la inteligencia artificial de las máquinas.

Hilary Putnam en *Reason, truth and history* insiste en la hipótesis del cerebro extraído y conectado a una supercomputadora. Se puede hacer entonces que la persona experimente (o alucine) cualquier situación o entorno que se desee. Puede también borrarse la memoria de funcionamiento del cerebro, de modo que la víctima crea siempre que ha estado en ese entorno. Esto es lo que sucede en *The Matrix*. ¿Cómo podríamos saber -nos pregunta Putnam- que nos hallamos ahora en esa situación?

En la película se nos hace creer que la respuesta positiva depende tan sólo de los fallos del sistema de control de las mentes humanas. Pero Putnam cree que hay otra respuesta, basada en los supuestos que se autorrefutan.

“No existo” se autorrefuta si soy yo quien lo piensa: ese es el descubrimiento cartesiano. Pensar que somos cerebros en una cubeta se autorrefuta, pues los referentes de los cerebros en cubetas son todos ficticios (resultado de la programación del ordenador a partir de referentes reales). Lo que excluye esta posibilidad no es la física, sino la filosofía. Parte de la hipótesis de Matrix es que no estamos en Matrix y sólo por ello podemos imaginarlo, pues en caso contrario no podríamos acceder en modo alguno a ese referente y eso haría imposible el referirnos a él. Los cerebros en cubetas (o en Matrix) están siempre allí, en la cubeta, y eso les impide concebirse fuera de ella como hacemos nosotros.

Así pues, hemos esbozado un cierto plan de trabajo con esta alegoría filmica en la clase de filosofía, aunque obviamente, el tema está abierto a numerosas vías de investigación y documentación. Hemos visto cómo pueden relacionarse con el guión de *The Matrix* ciertos temas clásicos de la historia del pensamiento. Y hemos comprobado, esto ya personalmente, cómo la narración en imágenes, lejos de ser un enemigo



deshabituador, permite un acceso mucho más motivado, dinámico y fluido, a estos referentes conceptuales abstractos. De lo que se trata, como siempre, en la vida o en el cine (en la vida académica también), es de elegir bien.

### Referencias bibliográficas

- Descartes, René (2006) “Discurso del Método”. Madrid, Tecnos.
- Nozick, Robert (1988) “Anarquía, estado y utopía”. México, FCE
- Pérez García, Concepción
  - (2006) “Matrix: Filosofía y cine”. Granda-Siero, Madú.
  - <http://www.telecable.es/personales/filomatrix/>
  - <http://minervagigia.blogspot.com/>
- Platón (1999) “La República” en Diálogos IV. Madrid, Alianza Editorial.
- Pietro, Emanuele (2003) “I cento talleri di Kant”. Traducción española “Los cien táleros de Kant. La filosofía a través de los ejemplos de los filósofos. Madrid, Alianza Editorial.
- Putnam, Hilary, (2001) “Razón, verdad e historia”. Madrid, Tecnos.
- Platón y el Mito de la Caverna <http://www.elforro.com/filosofia/29812-filosofia-y-matrix.html>, consultado el 5 de Diciembre de 2009.
- Más sobre Matrix <http://www.mercaba.org/Cine/matrix.htm>, consultado el 12 de Diciembre de 2009.
- Más sobre Matrix y Descartes consultado el 12 de Diciembre de 2009 en <http://oraioverdedefilax.blogspot.com/2009/03/matrix-y-descartes.html>