

101101100101101011011010101110101010101010110101010101010000101101010101101111001010010101010

101010101011MATRIX1000010101

El protagonista, que curiosamente se llama Neo (nuevo), está buscando una respuesta a algo de lo que ha oído hablar y que siente que existe, pero que no puede discernir racionalmente, ya que ese algo trasciende su propia dimensión; él no lo puede conocer por sí mismo y desea que alguien le hable y le de la solución, pues está desconcertado, sin dormir, ansioso por conocer la verdad.

Existen, por otro lado, hombres y mujeres, libres, aunque en un principio se encuentran dentro de esta sociedad, pero no pertenecen a ella y el único nexo de unión entre su mundo y la sociedad es una línea telefónica. Trinity es una persona que está buscando a Neo para ayudarlo a encontrar la respuesta. A esta chica le tienden una trampa y es acosada por la policía y por los llamados "agentes" y se logra escapar gracias a una llamada de su mundo.

Aquí tenemos un importante sentido espiritual:

- Por un lado la **sociedad**, conocida a lo largo de la película como **Matrix**, en la cual se encuentra el protagonista, semejante a la nuestra.
- Por otro lado el **mundo real**, de donde viene Trinity, que conoce, a otra dimensión, la sociedad y la mira con otros ojos. Este mundo podríamos decir que es el de las personas que han encontrado esa respuesta al fin último de la vida, es decir, el mensaje de salvación de Cristo, aceptando y ofreciendo su vida por Él.
- Pero aparece la siniestra presencia de los **agentes**; éstos los podemos considerar como potestades espirituales del maligno, que como sabemos conviven con nosotros, tal y como nos mostró nuestro Señor. Estas potestades, legiones de Satanás, están dispuestas para perseguir y acabar con los elegidos, dándoles muerte, una muerte espiritual.
- La **línea telefónica**, nexo de unión con el mundo real, creo que se refiere al **Espíritu Santo**, el cual es el que nos mantiene unidos y es el "Consolador" que Cristo nos ha dado hasta su definitiva venida al mundo, con toda su gloria y esplendor. El Espíritu es la guía que lleva hacia la salida, hacia el camino correcto.

Neo recibe una llamada para darle a conocer la verdad, indicándole que Matrix lo posee y a través de algo que él considera sin sentido, conoce a Trinity, la cual le habla de Matrix, de la respuesta. Tras esta conversación y al día siguiente, en su puesto de trabajo, le entregan un paquete con un teléfono, del que recibe una llamada de Morfeo, unas de las personas conocidas por él, que conoce la respuesta, le indica que los agentes le buscan y le muestra la salida, pero él no puede alcanzarla y es capturado por los agentes.

- Morfeo es un hombre, Cristiano, que ha renunciado a su vida anterior por amor al Señor (nacido de nuevo), indicando a Neo el camino que debe seguir si quiere escapar y conocer la verdad, pero él, por su falta de Fe, no puede alcanzar la salida.

Los agentes le intentan convencer para que les entregue a Morfeo, alguien peligroso para ellos, pero él se niega y los agentes muestran su verdadero poder, impidiéndole hablar e introduciéndole un "parásito" en su cuerpo; sin embargo se despierta en su casa, creyendo que todo ha sido un sueño. En ese momento recibe la llamada de Morfeo para volverle a indicar el camino correcto. Es recogido por Trinity, que le pide que confíe en ella y le sacan el parásito, acto seguido, le conducen hasta donde se encuentra Morfeo. Él le habla de Matrix; sabe que Neo está buscando la respuesta y se encuentra desconcertado, le habla de su destino y libertad, pues es esclavo, en una prisión que es su mente. Le brinda la oportunidad de conocer la verdad: le ofrece dos pastillas; la pastilla azul, que si la toma olvidará todo lo ocurrido y volverá a su mundo, y la

pastilla roja que le abrirá el camino a la verdad.

- Esta persona está deseosa de conocer la verdad y sabe que en la sociedad no la va a encontrar, por eso, ante su negativa, intentan, a través de la ciencia del mundo, de la filosofía, de la religión (parásito) controlar su mente y su vida, pero él busca la verdad y confía en estas personas para conocerla. El cristiano (Morfeo), le predica la palabra de Dios, le brinda la esperanza y le habla del destino, y de su mente, que está presa, presa en el mundo que vivimos, presa de la carne, de nuestra naturaleza. Las pastillas representan la libertad que todo hombre tiene de recibir la palabra; puede rechararla (pastilla azul) y seguir en su mundo o recibirla y nacer de nuevo (roja).

Neo escoge tomar la pastilla roja y es entonces cuando ocurre lo más inesperado, pues descubre que él no vivía en un mundo real, sino que era fruto de una manipulación mental. En este momento se desprende de su unión al mundo ficticio, conociendo su propia naturaleza y realidad. Un "localizador" le descubre y se libra de él, echándole por un desagüe a un pozo de desecho, pero la nave donde se encuentran los elegidos, le rescata, pescándole.

- Este es el momento en el que se produce el nacimiento de nuevo, (por eso decía con anterioridad que curiosamente el protagonista se llamaba Neo, es decir, nuevo); cuando una persona escoge el camino que Cristo nos brinda y lo hace presente en su vida, presenta su renuncia a lo que antes ha conocido y comienza una nueva vida, naciendo de nuevo en Cristo: *"El que encuentre su vida, la perderá; y el que pierda su vida por mí, la encontrará"* (Mateo 10.39), que se representa con la acción del sacarlo del agua, es decir, de **pescarlo**, como Él nos dice: *"y les dijo: Venid en pos de mí, y os haré pescadores de hombres"* (Mateo 4.19). Observa como cuando alguien se entrega al Señor, es desechado por su propia gente: *"Si el mundo os aborrece, sabed que a mí me ha aborrecido antes que a vosotros. Si fuerais del mundo, el mundo amaría lo suyo; pero porque no sois del mundo, antes yo os elegí del mundo, por eso el mundo os aborrece"* (Juan 15.18–19).

Una vez que es rescatado, se produce su recuperación. Él duda de si está muerto y le responden: en absoluto. En su recuperación conoce a toda la tripulación y a varios que no han sido rescatados de Matrix, sino que han nacido en libertad. Tras esto se produce su instrucción, exponiéndole las diferencias del mundo real con Matrix y le hablan del "elegido" y de ese hombre que les libró y les abrió las puertas a la verdad y de su vuelta al mundo y de Sión, la ciudad donde viven los elegidos. Existe una persona llamada "Oráculo", que conoce cosas sobre el futuro de los elegidos. Le presentan a Neo y le profetiza, indicándole que no es el elegido, pero que tendrá la vida de Morfeo en sus manos.

- Una vez que ha nacido de nuevo, se siente distinto, pero no está muerto, sino en verdad vivo.
- Los nacidos en libertad, son los que han nacido de padres ya cristianos, por lo que, desde el principio, han conocido la palabra de Dios y no han estado sometidos a las ataduras del mundo. Sin embargo, éstos también tienen que negar su propia naturaleza carnal y aceptar su salvación, como un cristiano más.
- En cuanto a la instrucción, se refiere a la adquisición de la ciencia, de la sabiduría de Dios, la cual la recibimos por obra del Espíritu de Verdad, que nos guía en nuestra vida, haciéndonos conocedores del camino recto.
- Habla de Sión, de la Jerusalén espiritual, la cual aparece recogida en la Biblia en multitud de ocasiones, con el sentido que aquí aparece.
- Respecto de la reencarnación del elegido, entiendo que cuando hablan del primer hombre que conoce verdaderamente Matrix, se refieren a **Jesucristo**, el cual abrió el camino para la salvación, pero no veo a Jesucristo en Neo, pues Él vendrá en plenitud de gloria al mundo, en su venida definitiva, pero esta vez no engendrado de mujer. Entiendo que el elegido, que después descubrimos en la película que es Neo, se refiere a una persona que de verdad confíe y tenga una gran Fe para dominar las potestades espirituales, es decir, un cristiano fuerte, con una Fe descomunal, tal y como se nos muestran en las escrituras los apóstoles y primeros discípulos, que curaban enfermos y hacían

milagros, o como nos indica el propio Jesús "... porque de cierto os digo, que si tuviereis fe como un grano de mostaza, diréis a este monte: Pásate de aquí allá, y se pasará; y nada os será imposible" (Mateo 17.20).

- En cuanto al Oráculo, veo a un profeta, que le habla de algo tan importante para un cristiano, como es: el poner la vida por sus amigos, tal y como Cristo nos lo indicó: "*Este es mi mandamiento: Que os améis unos a otros, como yo os he amado. Nadie tiene mayor amor que este, que uno ponga su vida por sus amigos*" (Juan 15.13–14).

Pero, como le ocurrió al propio Señor, aquí también existe un traidor, el cual quiere más al mundo irreal, que representa Matrix, que la realidad y les traiciona. Existe una gran pelea, en la cual es atrapado Morfeo y el traidor mata a varios de los elegidos, pero es muerto sin conseguir su objetivo.

- También aquí existe un paralelismo con las Escrituras, existe su "Judas" particular. Respecto a las distintas peleas que existen a lo largo de la película, estas deben ser vistas en su sentido espiritual, luchas entre potestades espirituales, pero que nunca podrán vencer a los que estén con el Señor.

Una vez rescatados, Neo debe elegir; tiene en sus manos la vida de Morfeo, tal y como le vaticinó el Oráculo y decide poner su vida en peligro para salvar a Morfeo. Empieza a tener confianza en que tiene poder para derrotar a los agentes.

- Neo empieza a tener consciencia de lo que se puede por la Fe y del sacrificio que Cristo hizo por nosotros y del que nosotros hemos de hacer, en sentido espiritual, por un hermano nuestro.

Se produce una gran lucha entre Neo y los agentes, en la cual Neo muere, pero gracias a la confianza de Trinity, él resucita y ve de otra manera todo Matrix, consiguiendo vencer a los agentes.

- Se produce una especie de resurrección, no es que en verdad sea así, sino que esta persona toma consciencia que gracias a la Fe y a la confianza de sus hermanos en la fe, a su oración (el beso), él puede afrontar este paso que representa la negación de sus propios miedos naturales, de su concepción humana, es decir, su circuncisión espiritual y vencer al maligno.

La película concluye con Neo haciendo llamadas a otras personas que habitan dentro de Matrix, ofreciéndoles la verdad y ayuda para encontrar el camino.

- Es una labor de predicación de la palabra a todo el mundo, ofreciendo el mensaje de salvación de Cristo. Hace lo mismo que un cristiano hizo al principio con él, ayudarlo a conocer al Señor, sin pedir nada a cambio: "... *Gratis lo recibisteis; dadlo gratis*" (Mateo 10.8) y respetando la libertad que Dios siempre nos da para que elijamos (las pastillas azul y roja).

Como vemos, la palabra de Dios es intemporal. Esta película trata sobre la necesidad de librarnos de las ataduras de este mundo que conocemos, Matrix, ya que es un mundo de mentira. Cristo ya nos liberó hace 2000 años, con el sacrificio de su muerte y resurrección, de estas ataduras, sin embargo, cada uno de nosotros debemos decidir si aceptamos esa salvación o preferimos vivir nuestra vida mortal sin mayores preocupaciones. Aceptar la salvación de Cristo implica renunciar a nuestras propias ideas y concepciones de este mundo, dejando que la mente de Cristo nos guíe. También supone cambiar de vida, enfrentarnos a la mentira, no ser socialmente correctos, dar testimonio, con nuestra palabra y vida de lo que significa ser cristiano, no dejarnos llevar por las circunstancias, presiones, conveniencias, en resumen, podríamos decir que un cristiano no posee la verdad, sino que es poseído por ella, siendo realmente cuerpo de Cristo.

La cuestión que plantea la película es sencilla: "*¿Has tenido alguna vez un sueño del que estuvieras muy*

seguro de que era real? ¿Qué sucedería si no pudieras despertar de ese sueño? ¿Cómo distinguirías el mundo de los sueños del mundo real? y entorno a esta cuestión aparece el interrogante de qué es Matrix: *Existen dos realidades: una que consiste en la vida que vivimos cada día, y otra que se encuentra detrás de ella.*

Mito de la caverna de Platón: en él unas personas en una caverna subterránea, atadas de pies y manos de manera que no puedan moverse y solo puedan mirar hacia la pared, observan como se proyectan sobre ella las sombras de las cosas reales. Lo único que pueden ver es ese "teatro de sombras", igual que los seres humanos conectados a Matrix: tan solo ven una realidad no real del todo, distorsionada... tan solo lo que los agentes quieren que vean, y además bajo el punto de vista de esos agentes o de esas máquinas. Era como lo que proponía Ratón acerca del pollo: no es que te engañaran poniéndote el sabor del pollo sino con aquello que ellos creían que sabía a pollo, por lo tanto distorsión de lo real al canto.

Según Platón se puede representar la estructura de la realidad usando el mito de la caverna.

La cueva representa el mundo sensible (imágenes/hombres) y, por tanto, al mundo inteligible (ideas), el mundo que conocemos y que para nosotros es la realidad porque no conocemos ningún otro, por eso al ver el mundo verdadero; o no seríamos capaces de verlo al principio, ni de comprenderlo, y cuando por fin lo hubiésemos comprendido y se lo explicáramos a nuestros compañeros de la cueva no nos creerían y nos matarían porque ellos seguirían creyendo en la realidad sensible que han conocido toda su vida porque todavía no han sido capaces de ver la realidad suprema.

Los hombres representan a las cosas que nos transmiten las ideas, que son para Platón básicamente una realidad y, secundariamente el concepto de esta realidad.

La luz del fuego representa la luz del sol que sería la luz del ser, que nos enseña la realidad suprema, y la suprema realidad, el límite superior del mundo jerárquico de las ideas.

El mito de la caverna en función del conocimiento está relacionado de la siguiente manera: el mundo sensible que aparece (hombres/imágenes que son reflejo de los objetos reales) representan la opinión. Para los hombres que viven dentro de la caverna la realidad es la representación de las imágenes reales, es su opinión. Encambio para el hombre que ha visto la verdadera realidad del mundo ha conocido los objetos reales y usando el razonamiento ha podido comprender las matemáticas, los objetos reales, y por tanto las ideas, al final ha llegado a esta conclusión usando la ciencia y la experimentación de las ideas supremas, mientras que las ideas que estaban por obra de la luz del sol representan la pluralidad de las ideas que son las que ven los hombres de la caverna.

Matrix es una clara aplicación del mito de la caverna; el mundo de Matrix correspondería a la cueva, el mundo virtual (simulación interactiva) correspondería a las imágenes que los hombres de la caverna ven reflejadas en la pared, para ellos la realidad igual que para los miembros de Matrix su mundo virtual es real porque viven en la ignorancia y sus opiniones sobre los objetos que ven es que son la realidad suprema. La luz del fuego correspondería a el grupo formado por Morpheo y los demás de la nave, que le hicieron a Neo ver la realidad y paara ello le ofrecen dos pastillas, si cogía la azul, se quedaría en su mundo, si cogía la roja, vería la realidad.

Cuando Neo ve la realidad el principio le cuesta creer lo que el mundo real, y hasta el final de la película no es capaz de comprender el mundo real .

Es una película Mesiática. Matrix se estrenó el fin de semana de Pascua. Una fecha muy significativa para el mundo cristiano en general.

Analicemos las analogías con la historia de Cristo:

Neo nace al "mundo real" de una incubadora en la que es inseminado artificialmente, mantenido por varios tubos y cae por un conducto totalmente indefenso, esto es análogo al nacimiento de un niño pequeño de una mujer virgen (La virgen María que sin haber conocido hombre da a luz a un niño),

El nombre de Neo significa "Nuevo", y es así porque se espera que él sea la persona que cambie las cosas, que de una nueva oportunidad al mundo, igual que hizo Jesucristo.

Algunas referencias más a la religión:

Trinity es "trinidad" la unión de las tres fuerzas de Dios, Sión.

Neo entra en un grupo de personas que están entusiasmados con su presencia, están deseosos de creer en él, saben que es El Elegido, al igual que los discípulos de Jesús.

La manera en que Neo es presentado por Morfeo, el cual proclamó a todos que Neo era El Elegido (en las entrevistas, Lawrence Fishburne asemeja su personaje Morfeo a "San Juan Bautista").

La venida de Neo se predijo por el Oráculo (y esa mujer lo sabe todo).

Neo fue precedido por otro; un hombre que era "el padre del movimiento" ("el padre de multitudes" – ¿una especie de Abraham?).

Hay dos hermanos en este grupo. Con Jesús, había 3 parejas de hermanos entre los apóstoles. El hecho que había hermanos en este grupo pequeño (¡sobre todo los hermanos!) hace este paralelismo muy notable.

El grupo es traicionado por Cifra, el Judas particular que vende al Maestro por los placeres materiales pero que no llega a disfrutarlos pues muere trágicamente. Aquí, el Cristo, que se refleja en la persona de Neo, realmente no es el blanco de la traición, sino que es Morfeo a quien quiere los agentes para conocer los secretos de Sión.

La muerte y resurrección de Neo es predecida por el Oráculo cuando ve a Neo. Ella le dice a Neo que él tiene "el regalo", Neo tiene dudas y le atormenta la esperanza de los demás en sus posibilidades, que aún él mismo no ve, se lo confiesa y el Oráculo dice, "En la próxima vida, quizá!....."

Después, Neo es matado por los Agentes (las autoridades) y, en lugar de 3 días – en menos de 3 minutos él está resucitado. Neo está muerto durante aproximadamente 72 segundos. Las horas usadas en lugar de segundos, hacemos cuentas. 72 horas igualan 3 días! Después de su resurrección, él tiene un poder mayor que el que tenía antes y los Agentes no pueden hacerle frente, esta por encima de la materia dentro de la Matrix.

Después de que él se introduzca en el cuerpo del Agente y lo hace explotar, Neo se representa como una figura incandescente (como un ángel vengador) y qué es lo que le dio fuerza a Neo para resucitar, el amor. El instrumento de ese amor fue Trinity (y no hay ni que decir qué significa este nombre para la Cristiandad).

Al final de la película, Neo cuelga un teléfono después de decirle a la Inteligencia Artificial que controla Matrix que éste es el principio de un mundo sin límites y fronteras; entonces él "asciende" a los cielos.

En la teología cristiana Jesús el Cristo es el Mesías que salva a la humanidad de sus pecados.

Cristo traducido del hebreo significa "El Ungido", "El Elegido".

En la película Neo es el "ELEGIDO" el que liberará a la raza humana de la esclavitud de su propia prepotencia, sometida por su propia creación. Un significado de Neo es Uno o nuevo.

En la mitología griega Morfeo es el dios de los sueños.

En la película Morfeo es el líder de los rebeldes que luchan por sacar a la humanidad de ese "sueño" en el que viven.

En el Libro de La Revelación Sión es el reino de Dios dónde el virtuoso se salvará después de la destrucción de la Tierra, después del Juicio Final.

En la película Con la Tierra destruida, Sión es el único lugar donde el hombre es libre, sin conexiones artificiales, humanos 100%.

En la Biblia Rey Babilonio que se dejaba guiar por los designios que Dios le enviaba en sueños.

En la película Morfeo llama NABUCONODOSOR a su nave nodriza desde la que pueden adentrarse en la Matriz y visitar al Oráculo, que es el vínculo que descifra la realidad, que en verdad es solo un "sueño virtual".

En la Biblia Judas, es uno de los 12 apóstoles que traiciona a Jesús por 30 monedas de plata.

En la película el traidor es Cypher ('Lucifer'), uno de los tripulantes de la nave de Morfeo que traiciona al grupo por los placeres terrenales, por algo material.

En la Biblia Trinity, o Trinidad, la Santa Trinidad, es la unificación de Dios Padre, Dios Hijo y Espíritu Santo, El poder Supremo que todo lo puede, lo que da el saber a los apóstoles y lo que envía Dios para que sea posible la resurrección de su hijo, además de la gracia divina para los Santos y Santas posteriores a lo largo de la historia.

En la película: Trinity es la encargada de ponerse en contacto con los nuevos "adeptos" a la rebelión, la envía Morfeo, que es como Dios para los buscadores de Matrix. Además, es la que hace entender a Neo la verdad y la que, con la fuerza de su amor, hace posible la resurrección del elegido.

En la Biblia Jesús muere en la cruz, pero para demostrar que es el Mesías resucita al tercer día como decían las escrituras.

En la película sufre un destino similar, debe morir para dar testimonio de que es el Elegido.

La historia de Matrix, busca un nuevo enfoque al mundo real, a nuestro mundo. Situada en unas coordenadas temporales relativamente cercanas a nosotros, esta película convierte la realidad virtual en la única realidad existente para la mayoría de la esclavizada especie humana. Poco a poco te va sumergiendo en una intrigante trama llena de acción y vas descubriendo los límites: donde empieza lo real y dónde la ilusión en la que viven los seres humanos desde tiempo atrás. El punto de partida es novedoso. Matrix habla de una vida recreada para TODA LA HUMANIDAD, nadie escapa a ella, nadie es ajeno a ella y nadie conoce la verdad salvo algunas personas que lograron escapar a las máquinas, y que buscan entre la multitud al elegido que salvará al resto de la humanidad de su desconocida esclavitud.

A este género de cine se le denomina cyberpunk por dos elementos concretos:

- La especulación acerca de los efectos de la tecnología

La película nos muestra claramente adónde podría llegar la humanidad en su intento por crear máquinas útiles para él, nos convierte en pilas, pasando al otro lado del espejo, es decir, el ser humano será para la máquina lo que ésta fue para él: un simple instrumento.

- La exploración de mundos alternos

La exploración de mundos alternos viene marcada por un nuevo modo de vida. Aparentemente, el calendario no se ha movido: fin del siglo XX; las formas de vivir siguen siendo las mismas... muy por el contrario, el mundo si ha cambiado: año 2199 todo lo que conocemos es virtual. En realidad ni siquiera nos movemos, somos simple energía para una compleja maquinaria.

Neo llega a plantearse si se conoce así mismo: Temet Nosce, y esto consiste en conocer tus mundos y demonios interiores y los de aquellos que te rodean, que igual son más complejos y retorcidos que cualquier aventura estelar.

Mediante Descartes podríamos investigar los temas básicos de Matrix:

La denominada Duda Metódica consiste en prescindir de todo aquello de lo que se pueda dudar, es decir, prescindir de todo aquello que no sea claro y distinto.

Para Descartes solamente podremos llegar a la verdad cuando se llegue a una realidad de la que no podamos dudar, algo de lo que tengamos absoluta certeza.

El método de Descartes consta de cuatro partes:

- Evidencia: Admitir únicamente aquello que se presenta a nuestra mente con claridad y distinción.
- Análisis: Tan solo podemos tener evidencia de Ideas simples en el análisis. (división) hay que dividir las ideas complejas, en simples.
- Síntesis: Reconponemos el concepto dividido anteriormente, por medio de la síntesis. Formaremos una cadena de intuiciones parciales, cuyo resultado es una institución más general y ausente de errores.
- Enumeración: Revisar todo el proceso, para estar seguros de no omitir nada

Descartes comienza dudando de los sentidos, por un hecho patente: éstos me engañan alguna vez, luego he de pensar que pueden engañarme siempre.

Cuando sueño siento la existencia de las cosas igual que en la vigilia y, sin embargo, no existen. La dificultad para distinguir el sueño de la vigilia presta la posibilidad de dudar también de la existencia de las cosas. Sin embargo es cierto que, aún fuera del estado de vigilia, hay verdades que prevalecen, las matemáticas: *Pues, duerma yo o esté despierto, dos más tres serán siempre cinco, y el cuadrado no tendrá más que cuatro lados.*

Descartes introduce un nuevo motivo de duda: la hipótesis de que puede que Dios haya puesto en mi mente estas ideas con la intención de engañarme. Pero existiría una posible objeción a esta hipótesis: podría repugnar a la voluntad divina el querer engañarme. Para evitar equívocos con la fe, Descartes sustituye la denominación de Dios engañador por Genio maligno, un ser todopoderoso que tiene la voluntad de engañarme en todo lo que pienso. Con esta hipótesis ahora parece que no puedo tener nada por cierto sin correr el riesgo de ser engañado; incluso con las verdades matemáticas puede ocurrir que *haya querido que me engañe cuantas veces sumo dos más tres, o cuando enumero los lados de un cuadrado.*

Con todo este proceso de duda , desarrollado en la 1ª Meditación Metafísica, Descartes persigue, como hemos dicho, llegar a una verdad absoluta, eliminando los prejuicios (algo parecido a la ironía socrática).

Llegado a este punto, en la 2ª Meditación Metafísica, Descartes aplica la duda a la propia duda. Y es entonces cuando encuentra un elemento que prevalece a la duda. Si dudo que dudo es indudable que sigo dudando. El hecho de dudar, aunque me esté engañando, siempre puedo tener la certeza de que estoy dudando. Y dudar o engañarse implica necesariamente que estoy pensando; y si estoy pensando es indudable que estoy existiendo. Por tanto estamos ante la primera verdad indubitable, la de mi propia existencia como verdad pensante, a

partir de la cual va a construir todo el conocimiento: Pienso, luego existo (Cogito, ergo sum)

Ya en su tiempo Descartes recibió la objeción de que el cogito era la conclusión de un silogismo, a los que precisamente Descartes quiere evitar en su intento de ruptura con la filosofía medieval, cuya premisa mayor (sobreentendida) sería todo lo que piensa existe, la premisa menor yo pienso, y la conclusión yo existo. Pero Descartes no aceptó este planteamiento, ya que, según él, *cuando alguien dice pienso, luego existo, no infiere su existencia del pensamiento como si fuese la conclusión de un silogismo, sino como algo notorio por sí mismo, contemplado por simple inspección de espíritu. Ello es evidente, pues, si la dedujese mediante un silogismo, tendría que haber establecido antes esta premisa mayor: todo lo que piensa es o existe. Y, muy al contrario, a esto último llega por sentir él mismo en su interior que es imposible que piense si no existe.* Conviene resaltar como aquí Descartes señala que la idea de existencia es verdadera porque se le manifiesta al espíritu *como algo notorio por sí mismo*. Este va a ser, como veremos a continuación, el criterio de verdad defendido por Descartes.

Es en la 2ª parte del discurso del método donde Descartes establece su criterio de certeza.

Una vez establecida una verdad indubitable, a partir de la cual va a construir todo el conocimiento, Descartes realiza una profunda meditación analítica del cogito: por él la duda desemboca en la evidencia de la realidad del pensamiento. El contenido inmediato del cogito es la realidad existencial del sujeto pensante: la duda puede afectar a todos los contenidos del pensamiento, pero no puede afectar al yo donde estos contenidos están. Intuimos la existencia de un yo cuya esencia es ser pensamiento. En esto precisamente consiste intuir, en percibir conexiones necesarias, evidentes. Para poder intuir conexiones necesarias entre ideas, es preciso que éstas sean simples, pues sólo la relación entre ideas simples puede ser también simple. Y sólo de lo simple hay verdadera intuición. El resto del conocimiento es deducción.

Por tanto, se tiene certeza de toda verdad que se obtenga por medio de una intuición clara y, además, distinta.

Precisemos las nociones de claro y distinto para Descartes:

- Una idea clara es aquella que se presenta de forma manifiesta a un espíritu atento.
- Una idea distinta es aquella tan precisa y diferente a todas la demás que sólo comprende lo que manifiestamente aparece al que la considera como es debido.

Nos encontramos con que Descartes realiza la siguiente **división de las ideas**:

– Según su complejidad:

- Simples: claras y distintas
- Compuestas: deducción a partir de varias ideas simples.

– Según su origen:

- Adventicias: provienen del exterior
- Facticias: provienen como resultado de otras ideas
- Innatas: pertenecen propiamente a la mente humana.

Para Descartes las ideas constituyen los elementos básicos del conocimiento: no conocemos sino ideas. Y al considerarlas como dotadas de realidad, puede plantearse la cuestión de la causa de tal realidad, planteamiento que permitirá, como veremos, resolver la cuestión de la existencia de Dios.

Las reglas del método de crecimiento de la razón las compendia Descartes en sus famosos cuatro preceptos del correcto pensar, expuestos en el Discurso del Método. El primero expresa la necesidad de precaución, de

decir, partir de intuiciones claras y distintas para efectuar las posteriores deducciones, para garantizar así la fiabilidad del conocimiento. El segundo y el cuarto representan lo más genuino del método matemático, pues indican la necesidad de proceder por análisis y síntesis; para tener garantía de la verdad de nuestras síntesis, hemos de asegurarnos que la unión de una naturaleza simple con otra sea necesaria. El tercer precepto es una apelación a la necesidad de proceder ordenadamente, un orden desde lo simple a lo compuesto.

Las ideas innatas son supuestamente las ideas que pertenecen propiamente a la mente humana. Son aquellas ideas que nos permiten demostrar algo existente fuera de la mente, por lo tanto, todas las ideas innatas son claras y distintas. El entendimiento posee estas ideas por naturaleza. Podemos decir también que el Racionalismo se basa en la existencia de ideas innatas.

Así por ejemplo Descartes nos habla de Dios como idea innata, necesariamente existente, que fundamenta la existencia del mundo exterior. La idea de infinito, innata, = idea de Dios, que no puede ser adventicia porque no tenemos experiencia directa de Dios, y tampoco facticia.

A mi parecer no se puede demostrar de que existan las ideas innatas.

EL BUDISMO y todo su entorno

El budismo es una religión de gran importancia a escala mundial, fundada en el noreste de la India. Se basa en las enseñanzas de Siddhartha Gautama, más conocido como Buda o El Iluminado.

Se originó como un movimiento monástico dentro de la tradición brahmánica dominante en aquel entonces, aunque rápidamente el budismo se fue desarrollando en otra dirección, adquiriendo características propias. Buda no sólo renegaba de algunos aspectos muy significativos de la filosofía hindú, sino que también desafiaba la autoridad de sus sacerdotes, no aceptaba la validez de las escrituras védicas, y estaba en contra de los sacrificios al culto en los que se basaban estas escrituras. Además Buda abrió su movimiento a personas de todas las castas sociales, rechazando abiertamente la idea de que los asuntos espirituales de las personas estuvieran determinados por la condición social dentro de la que nacían.

Hoy en día, el budismo está dividido en dos grandes ramas: el Theravada (Camino de los Ancianos), y el Mahayana (Gran Vehículo). Los seguidores de la Mahayana se refieren en forma despectiva a los del Theravada usando el nombre de Hinayana o Pequeño Vehículo.

El budismo ha tenido una influencia muy fuerte no sólo en la India, sino también en países tales como Sri Lanka, Tailandia, Camboya, Birmania y Laos, donde la rama predominante es la Theravada. Por su parte, la rama Mahayana ha tenido una especial influencia en China, Japón, Taiwán, Tíbet, Nepal, Mongolia, Corea y Vietnam, así como en la India. Se estima que el número de miembros de la religión budista que hay en el mundo, oscila entre los 150 y los 300 millones. La razón por la que existe una diferencia tan grande en esta estimación se debe a dos causas: en gran parte de Asia la afiliación religiosa tiende a no ser exclusiva; y resulta especialmente difícil poder estimar la influencia del budismo en países comunistas como China.

Los orígenes del budismo

El budismo, tal como la mayoría de las grandes religiones, ha ido evolucionando a través de los años.

La vida de Buda

No hubo una biografía completa de la vida de Buda sino hasta siglos después de su muerte. En las primeras fuentes de información, sólo se pueden encontrar algunos episodios fragmentados de su vida. Sin embargo, los estudiosos occidentales generalmente están de acuerdo en señalar que Buda habría nacido en el año 563 a.C.

Siddhartha Gautama, Buda, hijo del soberano de un pequeño reino, nació en Kapilavastu, cerca de la actual frontera entre India y Nepal. Según cuenta la leyenda, al nacer, los sabios de la zona creyeron ver en él las señas de que llegaría a ser un gran hombre: quizás un gran sabio o el gobernante de un imperio. El joven príncipe Siddhartha creció al abrigo de una gran riqueza y mucho lujo, hasta que a la edad de 29 años tomó conciencia de lo vacía que había sido su vida hasta entonces y decidió cambiar. Renunció a todos sus bienes materiales y se embarcó en la búsqueda de la paz y la claridad espiritual, buscando liberarse de los ciclos de la reencarnación. Durante los años que siguieron a esta decisión, se dedicó a practicar el yoga, y adoptó una vida de absoluto ascetismo.

Al poco tiempo, Siddhartha optó por dejar esta vida, por considerar que no le daba verdaderos frutos. En cambio adoptó el camino intermedio entre una vida de placer y aquella de total abnegación. Buda meditaba sentado bajo una higuera, pasando a través de estados de conciencia más altos y profundos, hasta que logró su cometido de llegar al nivel más alto, el de iluminado. Una vez que logró conocer esta verdad religiosa esencial, Buda entró en un periodo de fuerte lucha interior. Se dedicó a recorrer distintos lugares, predicando y congregando a un grupo de discípulos, formando con ellos una comunidad monástica que recibió el nombre de *sangha*. Fue allí donde transcurrió el resto de su vida.

Las enseñanzas de Buda

Buda transmitía sus enseñanzas en forma oral, por lo que al morir no dejó ningún testimonio escrito de sus ideas y pensamientos. Sin embargo, más tarde sus discípulos se encargaron de escribirlos.

Las Cuatro Verdades Excelentes.

Los elementos centrales en los que se basaba la Iluminación de Buda, estaban condicionados a la realización de las Cuatro Verdades Excelentes: (1) La vida es un sufrimiento. Esta afirmación va más allá del simple reconocimiento de la existencia del sufrimiento en la vida y se refiere más bien a que la existencia humana es intrínsecamente dolorosa, desde el momento en que nacemos hasta que morimos. Más aún, este sufrimiento ni siquiera desaparecería con la muerte, ya que Buda incluyó en sus enseñanzas la idea hindú de que la vida es cíclica, por lo que la muerte simplemente precedería a una nueva reencarnación. (2) La causa de este sufrimiento radica en el hecho de que el hombre desconoce la naturaleza de la realidad, producto de lo cual, siente ansiedad, tiene apego por las cosas materiales y mucha codicia. Estos defectos provocan su sufrimiento. (3) Se puede poner fin al sufrimiento si el hombre logra superar su ignorancia e ir más allá de las ataduras mundanas. (4) El camino para dar fin al sufrimiento es el Camino de las Ocho Etapas, que consiste en tener una adecuada visión de las cosas, buenas intenciones, un correcto modo de expresión, realizar buenas acciones, tener un correcto modo de vida, esforzarse de forma positiva, tener buenos pensamientos y desarrollar la contemplación de un modo adecuado. Estos ocho puntos generalmente se dividen en tres categorías que conforman el pilar central del budismo: moral, sabiduría y *samadi* o concentración.

Anatmán

El budismo analiza la existencia humana partiendo de la base de que está formada por el conjunto de cinco realidades (*skandhas*): el cuerpo material, los sentimientos, las percepciones, la predisposición ante las cosas o tendencias kármicas y la conciencia. Cada persona es simplemente la combinación temporal de estas cinco realidades, las que están a su vez sujetas a continuos cambios. Ninguna de ellas se mantiene igual ni siquiera en dos momentos consecutivos. Los budistas niegan que este conjunto de cinco realidades, ya sea en forma individual o conjunta, puedan ser consideradas como una existencia independiente y permanente, o el alma (*atmán*). De hecho consideran un error el concebir que exista siquiera una unidad permanente que sea un elemento constitutivo del hombre. Buda sostenía la idea de que esta concepción de sí mismo llevaba a que las personas fueran egoístas, padecieran de ansiedad, y que por lo tanto sufrieran. Por eso enseñó la doctrina de *anatmán*, o de la negación de la existencia de un alma permanente. Sostenía que toda la existencia humana se caracterizaba por contar con las tres señas de: *anatmán* (no tener alma), *anitya* (impermanencia) y *dukkha* (el

sufrimiento). La doctrina de *anatmán* hizo necesario que Buda diera una reinterpretación a la creencia hindú de las reencarnaciones en el ciclo de la existencia fenomenológica, más conocida como *samsara*. Después de haber llegado a este punto en su enseñanza, Buda comenzó a difundir la doctrina del origen subordinado o *pratityasamutpada*. En esta cadena de doce causas unidas, se demuestra cómo el haber sido ignorante en una vida anterior hace que la persona tienda a formar un determinado conjunto que tiene que desarrollar. Esta combinación llevará a que actúen la mente y los sentidos. Las sensaciones que resultan de este actuar llevan a sufrir ansiedad y un apego a la existencia. Esta condición determina el proceso de ser nuevamente, creando otro ciclo de nacimiento, vida adulta y muerte. A través de esta cadena causal, se vincula una vida a la siguiente. Se llega a un fluir de nuevas vidas, más que a un existir permanente que se desplace de una vida a otra; de hecho es la creencia de una reencarnación sin transmigración.

Karma

La doctrina del karma se encuentra muy relacionada con la doctrina del anatmán. El karma se basa en los actos de cada persona y en las consecuencias morales que se desprendan de ese proceder. Los actos humanos determinan su reencarnación posterior, por lo que las buenas acciones lógicamente serán recompensadas, como serán castigadas las malas. Por eso el budismo sostiene que no existen en el mundo los placeres inmerecidos ni los castigos injustificados, sino que todo es más bien producto de una justicia universal. El proceso kármico actúa por medio de una ley moral natural, más que por medio de un sistema de juicio divino. El karma de cada individuo determina asuntos tales como su belleza, su inteligencia, su longevidad, su salud y su nivel social. De acuerdo con las enseñanzas de Buda, dependiendo del tipo de karma que tenga cada persona, puede reencarnarse en un ser humano, un animal, un fantasma hambriento, un habitante del infierno o incluso en alguno de los dioses de la religión hindú.

A pesar de que el budismo no niega la existencia de dioses, no les atribuye ninguna importancia especial. La vida de los dioses en el cielo es larga y apacible, aunque están sujetos a los mismos problemas que puede tener cualquier otra criatura, por lo que están expuestos a una eventual muerte y a una futura reencarnación en un estado de existencia inferior. No son los creadores del Universo, ni tampoco controlan el destino de la humanidad, por lo que para el budismo, el rezar o hacerles sacrificios no tiene ninguna utilidad. De las distintas modalidades de reencarnación, la humana es la mejor, porque las deidades están tan absortas en sus propios placeres que pierden de vista la necesidad de redención. Por lo tanto, la posibilidad de ser un iluminado es válida sólo para los seres humanos.

Nirvana

El objetivo final del camino del budismo es lograr liberarse de la existencia fenoménica a la que le es propia el sufrir. Para lograr este objetivo hay que alcanzar el nirvana, estado de iluminación en el que los fuegos de la codicia, el odio y la ignorancia han sido apagados. Este estado no debe confundirse con el aniquilamiento; el nirvana es un estado de conciencia que va más allá de ninguna definición. Después de alcanzar el nirvana, el iluminado puede seguir viviendo e ir eliminando cualquier remanente de karma que pueda tener, hasta lograr llegar, en el momento de morir, a un último estado de nirvana (*parinirvana*).

En teoría cualquier persona podría lograr alcanzar el nirvana, aunque en realidad es un objetivo accesible sólo para los miembros de la comunidad monástica. En el budismo Theravada, la persona que haya alcanzado la iluminación gracias a haber seguido el Camino de las Ocho Etapas, se le conoce con el nombre de *arhat*, o aquél que vale mucho, algo así como un santo solitario.

Todos aquellos que por una u otra razón no son capaces de lograr el objetivo final, tienen, como siguiente opción, el tratar de lograr una mejor reencarnación por medio del perfeccionamiento de su karma. Generalmente aspiran a esta meta inferior los budistas laicos, quienes ven en este objetivo la esperanza de llegar a una vida en la que sean capaces de alcanzar la iluminación final, como miembros de la *sangha*.

La ética que guía y que lleva a alcanzar el nirvana, es objetiva y de orientación interior, personal. Exige cultivar cuatro actitudes que demuestren la virtud; estas actitudes son conocidas como Los Palacios del Brahman, y son: la amabilidad y ternura, la compasión, la alegría benévola y la ecuanimidad. Sin embargo, la ética que lleva a lograr una mejor reencarnación se centra más bien en el cumplimiento de los deberes que tiene cada persona con respecto a su sociedad. Estos deberes incluyen actos de caridad, un especial apoyo a la sangha, como también el no olvidar jamás los cinco preceptos que constituyen el código básico de la moral budista. Estas normas prohíben matar, robar, tener un lenguaje hiriente, un comportamiento sexual indebido y consumir bebidas alcohólicas. Si la persona se atuviera a estos preceptos, podría superar las tres grandes raíces del mal: la lujuria, el odio y el engaño.

El desarrollo inicial

Poco tiempo antes de que Buda muriera, sus discípulos le pidieron que nombrara a un sucesor, pero él se negó. Más bien les instó para que cada uno trabajara de forma personal y lograra su propia salvación. Considerando que en aquel entonces, las enseñanzas del budismo se transmitían sólo en forma oral, a corto plazo fue evidente la necesidad de escribir estas enseñanzas y poder formar así una base sólida para mantener la unidad y la pureza de la comunidad. Ante esta situación, la orden monástica budista decidió reunirse de forma periódica para lograr un consenso tanto en asuntos de doctrina como de prácticas religiosas. Dentro de la tradición budista, hubo cuatro consejos a los que se consideró como Consejos Superiores.

Consejos Superiores

El primer Consejo Superior se celebró en Rajagrha (actual Rajgir), inmediatamente después de la muerte de Buda, y fue presidido por un monje llamado Mahakasyapa. El propósito era el de hablar de las enseñanzas de Buda, y lograr aunar criterios de interpretación con respecto a éstas y a la disciplina monástica que se debía asumir.

Se dice que alrededor de un siglo más tarde se habría celebrado otro consejo en Vaisali. El propósito esta vez, era el de hacer frente a diez prácticas monásticas bastante dudosas, y que eran vividas con regularidad por los monjes de la Confederación Vajjian. Éstas incluían el uso de dinero, beber vino de palma y otras diversas irregularidades. El Consejo declaró estas prácticas absolutamente fuera de la ley. Algunos estudiosos consideran este hecho como origen de la primera división o ruptura importante dentro del budismo, sosteniendo que el balance final del consejo, llevó al cisma entre los Mahasanghikas o Gran Asamblea, y los budistas más estrictos, los Sthaviras o Mayores. Sin embargo, la ruptura formal entre estos dos grupos se produjo 37 años después en otra reunión, como resultado del continuo aumento de las tensiones dentro de la *sangha*. No lograban ponerse de acuerdo en asuntos tales como la disciplina, el rol de los laicos dentro de la religión, y cuál era la naturaleza del *arhat*.

A través del tiempo, estos grupos siguieron subdividiéndose hasta llegar a ser 18 escuelas que diferían unas de otras en asuntos tales como la filosofía, las dudas religiosas y reglas de disciplina. De las 18 escuelas, la única que se mantiene hasta hoy en día es la Theravada.

El tercer Consejo fue convocado por el rey Asoka, en el siglo III a.C., y se realizó en Pataliputra (actual Patna). La idea de este consejo fue dada por el monje Moggaliputta Tissa, y tenía por finalidad el poder purificar la *sangha* de una gran cantidad de monjes falsos que se habían unido a la orden sólo porque ésta contaba con una protección real. En este consejo se rechazaron todos los puntos de vista ofensivos para la fe, y se procedió a expulsar a todos aquellos que los sostenían. En todo este proceso, supuestamente se terminó con la recopilación de los textos y escritos budistas (Tripitaka), a la que se añadió una sección de filosofía muy sutil (*abhidharma*) a la doctrina (dharma) y a la disciplina monacal (vinaya), referida en el primer consejo. Otro logro de este tercer consejo fue el de haber organizado el envío de misioneros para que recorrieran distintos países divulgando la fe budista.

Alrededor del año 100, se realizó un cuarto consejo bajo el patrocinio del rey Kanishka. No se sabe bien si fue en la ciudad de Jalandhar o en Kashmir. En este consejo deben haber participado las dos vertientes del budismo, buscando lograr la paz entre las distintas sectas que existían. Lamentablemente, los budistas de Theravada se negaron a reconocer la autenticidad del consejo.

Orígenes de la literatura budista

Aunque ya habían pasado muchos siglos desde la muerte de Buda, las tradiciones y enseñanzas de las escrituras seguían siendo relatadas durante los consejos en forma oral, hasta que finalmente, por el siglo I a.C., se tomó la decisión de que alguien las escribiera. Algunos de los primeros estudiosos utilizaron el sánscrito para la transcripción. A pesar de que aún existen algunos textos dispersos, ninguno de los escritos en sánscrito ha sobrevivido. Contrariamente a esto, la colección completa de los textos canónicos teravidianos, existen escritos en pali, dialecto aparentemente popular que deriva del sánscrito.

La principal colección canónica budista es conocida como Tripitaka, porque consta de tres colecciones de escritos: el Sutra Pitaka, una colección de discursos; el Vinaya Pitaka, el código de disciplina monástica y el Abhidharma Pitaka, que contiene discusiones y clasificaciones filosóficas, psicológicas y doctrinales.

El Sutra Pitaka está compuesto principalmente por diálogos entre Buda y otras personas. Lo forman cinco grupos de textos: Digha Nikaya (Colección de discursos largos), Majjhima Nikaya (Colección de discursos medianamente largos), Samyutta Nikaya (Colección de discursos de un mismo tema), Anguttara Nikaya (Colección de discursos que tratan temas específicos) y el Khuddaka Nikaya (Colección de textos de distintos temas). En el quinto grupo, los Jatakas resumen historias de las anteriores vidas de Buda, y el Dhammapada (Frasas y oraciones religiosas), especialmente popular por ser un resumen de las enseñanzas de Buda con respecto a disciplina mental y moral.

El Vinaya Pitaka contempla más de 225 reglas que rigen la conducta de monjes y monjas budistas. Cada regla va acompañada de una historia que explica la razón de su origen. Las reglas están ordenadas de acuerdo a la gravedad de la ofensa que implica su violación.

El Abhidharma Pitaka está compuesto por siete trabajos separados, dentro de los que se incluyen clasificaciones muy detalladas de fenómenos psicológicos, análisis metafísicos y un diccionario de vocabulario técnico. A pesar de que técnicamente los textos de esta colección implican una autoridad, la influencia que en realidad ejerce sobre los budistas laicos es muy escasa. La colección completa de estos textos canónicos, incluso más extensa, está también en versión tibetana y china.

Existen dos textos que a pesar de no tener un contenido canónico, gozan de una gran influencia dentro del budismo Theravada. Son el Milindapanha (preguntas del rey Milinda) y el Visuddhimagga (el camino de la purificación). El Milindapanha data de más o menos el siglo II d.C. Está compuesto de acuerdo con la forma de un diálogo, y en él se abordan una serie de problemas que son fundamentales dentro del pensamiento budista. El Visuddhimagga es la pieza maestra dentro de la obra de Buddhaghosa, el más famoso comentarista del budismo, que disfrutó de su momento de mayor esplendor en los inicios del siglo V d.C. Este escrito es un largo compendio que resume los pensamientos y las prácticas de meditación Budista.

De acuerdo con la tradición, los budistas Theravada han considerado el Tripitaka como la compilación de las palabras más memorables del maestro Siddhartha Gautama. Los budistas Mahayana, sin embargo, no limitaron sus escrituras a las enseñanzas de esta figura histórica, aunque a decir verdad, el Mahayana jamás se ha limitado sólo a las escrituras sagradas canónicas. A pesar de esto, en distintas épocas de la historia, algunos de estos escritos han tenido carácter de autoridad para las distintas ramas Mahayana. Dentro de las escrituras Mahayana más importantes están: el Saddharmapundarika Sutra (Sutra del Loto de la buena ley, o Sutra del Loto), el Vimalakirti Sutra, el Avatamsaka Sutra (Sutra de la guirnalda) y el Lankavatara Sutra (El Descenso de Buda a Sri Lanka Sutra), como también un grupo de escritos conocidos como Prajnaparamita (La

Perfección de la Sabiduría).

Conflictos y nuevas agrupaciones

El budismo se desarrolló mucho en los primeros años de su existencia, lo que dio lugar a conflictos de interpretación de las enseñanzas del maestro. Este hecho determinó que se crearan las 18 escuelas tradicionales del pensamiento budista. Estas escuelas, analizadas como grupo, fueron consideradas muy conservadoras y apegadas a la literalidad de los mensajes del maestro. Entre ellas, la Theravada fue acusada de ser muy individualista e insuficiente con respecto a las necesidades de los laicos. Esta disconformidad llevó a que la *sangha* tomara la decisión de separarse del resto de los monjes, durante la celebración del segundo Consejo en el 383 a.C.

Mientras los monjes más conservadores continuaron honrando a Buda como al perfecto iluminado y maestro de la humanidad, los Mahasanghikas, más liberales, desarrollaron un concepto nuevo: el considerar a Buda como un ser eterno, omnipresente y trascendente. Tenían muchas teorías con respecto a que el Buda humano no era sino una aparición del Buda trascendente, y que habría sido creado para beneficio de la humanidad. Entendiendo así la naturaleza de Buda, el pensamiento Mahasanghika puede ser visto como precursor y prototipo del pensamiento Mahayana.

Mahayana

Los orígenes del Mahayana resultan especialmente oscuros. No son conocidos ni siquiera los nombres de sus fundadores, y los estudiosos no concuerdan en si se originó en el sur o en el noreste de la India. Sus primeros años de formación fueron entre los siglos II a.C. y el I d.C.

Las especulaciones con respecto al Buda eterno continuaron hasta bastante entrada la era cristiana, terminando con la doctrina Mahayana que se refiere a su naturaleza triple o de triple "cuerpo" (*trikaya*). Estos tres cuerpos son el de la esencia, el de la bienaventuranza de la comunidad y el de la transformación. El cuerpo de la esencia representa la naturaleza última de Buda. Antes que esto, existiría la forma absoluta e invariable, a la que se referían como conciencia o lo vacío, la nada. Esta naturaleza esencial de Buda se manifestaría sola, tomando formas celestiales como aquella de la bienaventuranza de la comunidad. Bajo esta forma, Buda se sienta a predicar en los cielos, en medio del esplendor divino. Por último, la naturaleza de Buda se hace presente en la tierra utilizando una forma humana, su fin es el de convertir a la humanidad. A esta forma física se le conoce como el cuerpo de la transformación. Los Mahayana consideran al Buda histórico, Siddhartha Gautama, sólo como un ejemplo del cuerpo de transformación ya que, según ellos, Buda ha tomado esta apariencia humana una infinidad de veces.

El nuevo concepto Mahayana de Buda hizo posible el crear conceptos de gracia divina y de una revelación continua, nociones que están ausentes en el Theravada. La creencia en las manifestaciones divinas de Buda, llevaron al desarrollo de una significativa ramificación en la devoción Mahayana. Sin embargo, algunos estudiosos han descrito el precoz desarrollo Mahayana como una 'hinduización' del budismo.

Otro concepto nuevo dentro del Mahayana, también muy importante, es el de *bodhisattva* o del ser iluminado, como un ideal hacia el que los buenos budistas deberían aspirar. Un bodhisattva es una persona que ha logrado una iluminación perfecta, pero que se niega a entrar al nirvana final, para hacer posible así, la salvación de todos los otros seres sensibles. El bodhisattva logra transmitirle a seres menos afortunados sus méritos logrados después de muchas vidas. Los principales atributos de estos santos sociales son la compasión y la amorosa bondad. Por eso los Mahayana consideran el bodhisattva superior al *arhat*, representante del ideal Theravada. Algunos bodhisattvas, como Maitreya, que representa la amorosa bondad de Buda, y Avalokitesvara o Guanyin, que representa su compasión, se han transformado en el centro de la adoración y devoción popular Mahayana.

Tantrismo

Alrededor del siglo VII d.C. se desarrolló una nueva forma de budismo conocida como tantrismo. Se formó a raíz de la unión entre el Mahayana y creencias y magia del folclore popular del norte de la India. A pesar de ser similar al tantrismo hindú, que se desarrolló por aquellos mismos años, el tantrismo budista difiere del Mahayana por el gran énfasis que el primero pone en la acción sacramental. Conocida también como Vajrayana, el Vehículo del Diamante, el tantrismo tiene una tradición esotérica. Sus ceremonias de iniciación incluyen la entrada al *mandala*, un círculo místico o mapa simbólico del universo espiritual. Para el tantrismo, también es importante la utilización de *mudras* o demostraciones rituales, y mantras o sílabas sagradas, las que se cantaban en repetidas ocasiones y se utilizaban como formas de meditación. El Vajrayana se transformó en la forma del budismo dominante en el Tíbet. A través de China fue transmitida a Japón, lugar donde se sigue practicando por la escuela Shingon.

Instituciones y prácticas

Existen diferencias entre las obligaciones religiosas y su observancia, tanto dentro de la *sangha* y de los laicos, como entre estos dos grupos.

La vida monástica

Desde un principio, los seguidores más devotos de Buda estaban organizados en un grupo monástico llamado *sangha*. Los miembros podían ser fácilmente identificados por sus cabezas totalmente afeitadas y sus túnicas sin costuras y de color naranja. Los primeros monjes budistas o *bhikkus*, vagaban de un lugar a otro, estableciéndose en comunidades sólo durante la época de las lluvias, periodo en que los viajes resultaban difíciles. Cada una de estas comunidades establecidas, y las que se fueron desarrollando conforme pasaba el tiempo, eran independientes y estaban organizadas democráticamente. La vida monástica estaba regida por los reglamentos del Vinaya Sutra, una de las tres colecciones canónicas de las escrituras. Cada cuarenta noches, dentro de cada comunidad, los monjes celebraban una asamblea formal, la *uposatha*. Una parte muy importante de esta ceremonia constituía el recitar muy respetuosamente las reglas del Vinaya y la confesión pública de todas sus violaciones. El *sangha* incluía normas para monjes y monjas, un rasgo único y distintivo dentro de las órdenes monásticas de la India. Ellos y ellas, seguidores del Theravada eran célibes, y diariamente conseguían su comida pidiendo limosnas en las casas de los laicos más devotos. La escuela Zen no hizo caso a la regla en la que se decía que los miembros del *sangha* debían vivir pidiendo limosna; más aún, como parte de la disciplina de la secta, se les exige a sus miembros trabajar en los campos para ganar su propio sustento. La popular escuela Shin de Japón, una rama de Tierra Pura, permite a sus sacerdotes casarse y tener familias. Dentro de las funciones más tradicionales de los monjes budistas, están el celebrar servicios fúnebres para honrar a los muertos. Los elementos más importantes de estos servicios incluyen el canto de las escrituras y el traspaso de méritos para beneficio del muerto.

La veneración por los laicos

En el budismo, los actos de veneración que realizan los laicos son más bien personales que grupales. Desde los tiempos más remotos existe una expresión de fe que es utilizada tanto por los laicos como por los miembros del *sangha*. Recibe el nombre de Los Tres Refugios, y se recita diciendo: Me refugio en Buda. Me refugio en el dharma. Me refugio en el *sangha*. A pesar de que técnicamente el Theravada no adora a Buda, sí existe una veneración que se muestra por medio del culto a la *stupa*. Una *stupa* es una estructura sagrada que contiene una reliquia. Los devotos caminan alrededor de la cúpula siguiendo el sentido del reloj, llevando flores e incienso como signo de respeto. En Kandy, Sri Lanka, tienen como reliquia un diente de Buda, objeto que representa el centro de adoración de la fiesta que tiene lugar cada año el día del cumpleaños de Buda. En cada país budista se celebra el cumpleaños de Buda. En Theravada esta celebración recibe el nombre de Vaisakha, nombre del mes en que nació Buda. Es muy popular en los países Theravada, una ceremonia conocida como *pirit* o *protección*, en la que se lee una colección de hechizos protectores de los escritos

canónicos del pali, con el fin de exorcizar los espíritus malignos, curar los males, bendecir las construcciones nuevas y lograr otros beneficios.

En los países Mahayana los ritos son más importantes que en los Theravada. Las distintas imágenes de Buda y de bodhisattvas que hay en los altares de los templos y en las casas de los más devotos, sirven como lugares para la adoración. El rezo y los cantos son actos de devoción muy típicos, como también lo son el ofrecer frutas, flores e incienso. Una de las fiestas religiosas más populares tanto en China como en Japón, es la de Ullambana, celebración en la que se hacen ofrendas a los espíritus de los muertos y a los fantasmas hambrientos. Se dice que durante esta celebración las puertas del otro mundo están abiertas para que los espíritus que ya han partido puedan retornar a la tierra por algunos momentos.

Sólo en Japón, desde la II Guerra Mundial, han surgido y desarrollado nuevos movimientos budistas. El más importante dentro es el de Soka Gakkai, la Asociación de la Creación Valiosa, movimiento laico asociado con el budismo Nichiren. Dentro de Japón es muy conocido por su efectiva organización, sus agresivas técnicas de conversión, por el uso de medios de comunicación masiva, como también por su fuerte nacionalismo. Esta agrupación promete a sus creyentes todo tipo de beneficios materiales y felicidad para toda la vida. Desde 1956 el movimiento ha estado muy relacionado con la política japonesa, presentando candidatos para distintos cargos, siempre bajo el estandarte o lema de su Komeito, o grupo de Gobierno Limpio.

El creciente interés que se manifiesta por el budismo en las culturas asiáticas, como el interés que despiertan sus valores espirituales en los países occidentales, ha llevado a que se desarrollen un gran número de sociedades dedicadas al estudio y a la práctica del budismo.

Todo esto esta de gran manera relacionado con Matrix, pero volvamos a la película.

En Matrix hay ciertas frases dichas por los protagonistas que no se entienden, por ejemplo, cuando Trinity le dice a Neo: sé por qué estás aquí, se lo que estás haciendo, por que apenas duermes y por qué todas las noches te sientas al ordenador...le buscas a Él. Es la pregunta lo que nos impulsa, Neo, es la pregunta lo que te ha traído aquí. Esta frase se la dice Trinity a Neo cuando éste sigue al conejo blanco y llega a una discoteca en la que se encuentra con Trinity. Trinity sabe todo eso porque ella también pasó por eso cuando le tocó. Lo único que pretende decirle la muchacha a Neo es que todo lo hace por saber que es Matrix.

A lo largo de la película hay más frases de este tipo, como los seres humanos ya no nacemos. Se nos cultiva. Esta frase, si no me equivoco se la dice Morfeo a Neo, cuando ya están en el mundo real. Esta frase está basada en la sociedad tecnológica que hay en ese momento en el mundo real, ya que los seres humanos son dominados por las máquinas, que para secar energía de los humanos, los incuban y les dan unos impulsos eléctricos en el cerebro que les hacen tener sensaciones (Matrix) para conseguir más energía.

Otra frase es la que le dice Morfeo a Neo para intentar explicarle Matrix: alguna vez has tenido un sueño que pareciese muy real ¿qué ocurriría si no pudieses despertar de ese sueño? ¿cómo diferenciarías el mundo de los sueños del mundo de la realidad? Esta pregunta es de difícil respuesta, aunque el argumento del sueño nos podría ayudar. Este método dice que la ilusión de los sueños no es esporádica sino sistemática, y por tanto, cualquier experiencia puede ser soñada, y por tanto, subjetiva. Llegado a esto, podríamos concluir que lo que Morfeo le quiere decir a Neo, es que Neo está en ese sueño que parece verdad y no puede despertarse, y que para salir de ese sueño tiene que confiar en Morfeo y salir de Matrix e ir al mundo real.

Neo no tiene actitud filosófica, ya que se creía todo lo que los demás le decían, como por ejemplo, Neo estaba confiado de que él no era el elegido, ya que el Oráculo le dijo que él no era el elegido, pero le dijo esto porque era lo que necesitaba Neo para darse cuenta de que en realidad él era el elegido, cosa que hace al final de la película, cuando aparentemente él está muerto en Matrix, y el la nave se le acerca Trinity y le dice que el Oráculo le había dicho que se enamoraría del elegido, y que se había enamorado de él, por lo que él tenía que ser el elegido, y en ese momento Neo se levanta y ve Matrix de la forma que es realmente: UN CÓDIGO

MATEMÁTICO basado en ceros y unos, y entonces es capaz de cambiar Matrix a su antojo. Para mí, desde el principio de la película estaba claro de que Neo era el tan esperado elegido, ya que si no lo hubiera sido, la película, hubiera tenido un final demasiado trágico. Eso de ser el elegido, para mí es ser alguien especial, ser alguien con cualidades que los demás seres vivos que me rodean no las poseen.

Algunos personajes secundarios resaltan notablemente a lo largo de la película, como por ejemplo, Cifra, que es un hombre que desde el principio de la llegada de Neo, le da un poco de lado, y es el que ayuda a los malos y el que mata a SUS AMIGOS, por tan solo poder vivir en Matrix, ya que según él, la ignorancia da la felicidad, aunque yo pienso que no, que lo mejor es saber la verdad o intentar encontrar la mayor verdad posible y afrontarla como personas. Otro personaje influyente, es Trinity, que durante toda la película se observa como ayuda a Neo en todo lo que puede, por lo que al final, de estar tanto tiempo juntos, se enamoran.

Toda la película está basada en dos mundos como ya sabemos : el real y el irreal o Matrix, pero para mí Matrix no es más que un programa informático formado por los números binarios 1 y 0. Esto de los dos mundos también ocurre en otras películas como en EL MAGO DE OZ, en la que Wendy se cae a un agujero y se despierta en otro mundo en el que tiene que buscar al Mago de Oz para poder volver a su mundo. También ocurre algo parecido en ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS, en la que Alicia viaja a un país un poco extraño, en el que la reina es la reina de corazones de las cartas de poker.

En la película, aparecen reflejados tanto la realidad virtual como la inteligencia artificial, pero, ¿qué significan estos términos? : *la realidad virtual* es el sistema que permite a uno o más usuarios ver, moverse y reaccionar en un mundo simulado por ordenador o computadora. Los distintos dispositivos de interfaz permiten al usuario ver, tocar y hasta manipular objetos virtuales. Los mundos virtuales y todo lo que contienen (incluyendo imágenes computerizadas de los participantes) se representan con modelos matemáticos y programas de computadora. Las simulaciones de realidad virtual difieren de otras simulaciones de computadora en la medida en que requieren dispositivos de interfaz especiales. Estos dispositivos transmiten al usuario las imágenes, el sonido y las sensaciones de los mundos simulados. También registran y envían el habla y los movimientos de los participantes a los programas de simulación. En lugar de utilizar un teclado o un ratón o mouse para comunicarse con la computadora, estos dispositivos especiales permiten al participante moverse, actuar y comunicarse con la computadora de forma parecida a como lo hace en su vida cotidiana. Este estilo natural de comunicación y la capacidad de mirar a su alrededor dan al usuario la sensación de estar inmerso en el mundo simulado.

Para ver el mundo virtual, los usuarios utilizan una pantalla acoplada a la cabeza llamada HMD (acrónimo de *Head Mounted Display*, pantalla acoplada a la cabeza) que muestra una imagen de computadora ante cada uno de sus ojos. La HMD cuenta también con un sistema de seguimiento de posición para controlar la posición de la cabeza del usuario y la dirección en que está mirando. Utilizando esta información, el ordenador recalcula las imágenes del mundo virtual y genera una imagen ligeramente distinta para cada ojo. La imagen generada debe coincidir con la dirección hacia la que está mirando el usuario. La computadora debe producir varios fotogramas distintos por segundo, para evitar que la imagen no tenga saltos ni aparezca con retraso en relación a los movimientos del usuario. A pesar de que la potencia de las computadoras ha aumentado significativamente, todavía es necesario que las escenas de los mundos virtuales no sean muy complicadas de modo que la computadora pueda recomponer sus elementos con rapidez (al menos 10 veces por segundo). Una persona puede diferenciar con facilidad el mundo real del virtual, dada la simplificación de las escenas y las limitaciones de los gráficos y las pantallas de las computadoras. La HMD cuenta con auriculares incorporados que permiten a los usuarios oír los sonidos del mundo virtual. La información suministrada por el dispositivo de seguimiento de posición de la HMD también puede utilizarse para actualizar las señales de audio. Cuando una fuente de sonido no esté justo delante o detrás de un usuario, los sonidos llegarán a un oído un poco antes o un poco más tarde que al otro. El sonido puede ser también un poco más fuerte o más suave o variar de tono. El cerebro compara las señales de sonido que llegan a cada oído y utiliza estas diferencias para delimitar espacialmente su origen.

La computadora usa la información de posición de la HMD para transmitir sonidos a través de los auriculares, de forma que parezca que su origen tiene una posición definida en el espacio virtual. No obstante, tal y como ocurre con las imágenes, todavía deben resolverse muchos problemas técnicos antes de que puedan simularse de forma precisa los sonidos a los que estamos acostumbrados en el mundo real. Los aspectos menos desarrollados y quizá más difíciles de resolver son el sentido del tacto y las sensaciones de presión en la piel y en los músculos, los tendones y las articulaciones, y el desarrollo de una interfaz adecuada. Con un guante y un dispositivo de seguimiento de posición la computadora puede calcular con facilidad la posición de la mano del usuario. También existen varias técnicas para medir los movimientos de los dedos. Éstas permiten al usuario tocar el mundo virtual y manejar los objetos sin sentirlos. Es muy difícil generar las fuerzas que se sienten cuando una persona golpea una superficie dura, toma un objeto o pasa un dedo sobre una superficie o un paño con una determinada textura. Un conjunto de motores controlados por la computadora debería proporcionar estas sensaciones. Es necesario sin embargo que estos motores sean más rápidos y más precisos que los disponibles en la actualidad. La forma de utilizar los motores y el cableado necesario para controlarlos son dos de los problemas que se plantean en este terreno. Las sensaciones táctiles deberían ser sincronizadas con las visiones y sonidos de la HMD. Varias compañías han desarrollado dispositivos de sobremesa que pueden aplicar fuerzas de baja intensidad a través de un enlace mecánico a un lápiz que sostiene el usuario en su mano. El efecto es similar a mover el mundo virtual con un lápiz. Los usuarios notan cuándo el lápiz toca un objeto virtual y pueden arrastrar el lápiz por encima de una superficie para sentir su textura y su forma.

A pesar de que el público conoce la realidad virtual desde hace poco tiempo, los investigadores llevan trabajando en estos problemas desde hace muchos años. En la década de 1960, Raymond Goertz y posteriormente Michael Noll de los laboratorios Bell desarrollaron prototipos de dispositivos de interacción de fuerzas con el usuario. Los dispositivos de la realidad virtual han mejorado de una forma espectacular en los últimos años como consecuencia de varios nuevos avances de la tecnología. La potencia y la capacidad de memoria de las computadoras ha aumentado, y su costo se ha reducido de forma considerable. Estos factores, junto con la aparición de mejores pantallas de cristal líquido para las HMD, permiten a los científicos de muchos laboratorios desarrollar y utilizar simulaciones de realidad virtual, por ejemplo explorando y manipulando datos experimentales de una forma imposible anteriormente. Los terapeutas utilizan la realidad virtual para tratar a las víctimas de abusos y a personas con miedo a las alturas. Los pacientes de distrofia muscular están aprendiendo a utilizar una silla de ruedas a través de la realidad virtual. En el futuro los cirujanos podrán usar un sistema de realidad virtual para planificar y realizar operaciones a un paciente virtual, en lugar de a una persona real. Los arquitectos podrán llevar a sus clientes a visitar una nueva casa antes de que se construya. Un sistema de realidad virtual podrá servir como un instrumento de entrenamiento para aviones y otra maquinaria compleja. La realidad virtual en red permitirá que varias personas de varios continentes participen al mismo tiempo en teleconferencias, en quirófanos virtuales o en ejercicios simulados de entrenamiento militar.

La *inteligencia artificial*, en su sentido más amplio, indicaría la capacidad de un artefacto de realizar los mismos tipos de funciones que caracterizan al pensamiento humano. La posibilidad de desarrollar un artefacto así ha despertado la curiosidad del ser humano desde la antigüedad. Con el avance de la ciencia moderna la búsqueda de la IA (inteligencia artificial) ha tomado dos caminos fundamentales: la investigación psicológica y fisiológica de la naturaleza del pensamiento humano, y el desarrollo tecnológico de sistemas informáticos cada vez más complejos.

En este sentido, el término IA se ha aplicado a sistemas y programas informáticos capaces de realizar tareas complejas, simulando el funcionamiento del pensamiento humano, aunque todavía muy lejos de éste. En esta esfera los campos de investigación más importantes son el procesamiento de la información, el reconocimiento de modelos, los juegos y las áreas aplicadas como el diagnóstico médico. Algunas áreas de la investigación actual del procesamiento de la información están centradas en programas que permiten a un ordenador o computadora comprender la información escrita o hablada, y generar resúmenes, responder a preguntas específicas o redistribuir datos a los usuarios interesados en determinados sectores de esta información. En esos programas es esencial la capacidad del sistema de generar frases gramaticalmente

correctas y de establecer vínculos entre palabras e ideas. La investigación ha demostrado que mientras que la lógica de la estructura del lenguaje, su sintaxis, está relacionada con la programación, el problema del significado, o semántica, es mucho más profundo, y va en la dirección de una auténtica inteligencia artificial.

Actualmente existen dos tendencias en cuanto al desarrollo de sistemas de IA: los sistemas expertos y las redes neuronales. Los sistemas expertos intentan reproducir el razonamiento humano de forma simbólica. Las redes neuronales lo hacen desde una perspectiva más biológica (recrean la estructura de un cerebro humano mediante algoritmos genéticos). A pesar de la complejidad de ambos sistemas los resultados distan mucho de un auténtico pensamiento inteligente.

Muchos científicos se muestran escépticos acerca de la posibilidad de que alguna vez pueda desarrollarse una verdadera IA. El funcionamiento de la mente humana todavía no ha llegado a conocerse en profundidad y, en consecuencia, el diseño informático seguirá siendo esencialmente incapaz de reproducir esos procesos desconocidos y complejos.

En la película hay un gran vínculo entre cuerpo y mente, que a su vez están relacionados con el mundo real y el irreal. Siempre que un cuerpo está en el mundo real y viaja a el irreal, sobrevivirá siempre que lo le ocurra nada a su mente, ya que en el mundo real está el cuerpo y en Matrix está la mente, pero si a la mente le ocurre algo, el cuerpo muere.

La película nos advierte del peligro de la evolución de la tecnología. Esto también ocurre en películas como TERMINATOR, en la que el protagonista es un robot que pretende matar a todo el que se cruce en su camino, o como EL CORTADOR DE CÉSPED, que se basa en la realidad virtual, o los dibujos de FUTURAMA de Matt Groening, en los que las personas conviven con los robots.

En la película se plantea el destino que les espera a los personajes de la nave y el de Sión, pero, ¿qué es el destino? Pienso que el destino no es ni más ni menos lo que está escrito que va a suceder, si de mañana voy a salir con una chica, o me va a pedir salir otra, o si dentro de un mes se va a producir la tercera guerra mundial, o va a ver paz en todo el mundo, para mí esto es el destino.

En definitiva, pienso que la película de Matrix es una de las mejores películas del siglo, ya que sabe mezclar los últimos avances en efectos especiales con los temas más complejos de la filosofía. Además de todo esto, la historia que narra esta bastante bien. Lo único que podría decir que le falta a esta película es un poco de acción, ya que solo tiene dos o tres partes en las que ésta se hace notar. Ah, y según dicen la saga de Matrix continúa. A ver que nos prepara.