

1.- SIPNOSIS.

La película comienza con Trinity, una de las protagonistas, buscando a Neo, el que será el elegido. Trinity no contacta con Neo pues los agentes se lo impiden. En la siguiente escena, Neo, en su versión de programador aparece dormido frente al ordenador. A través del ordenador Morfeo consigue contactar con él y le da las instrucciones adecuadas para encontrarle. De repente llaman a la puerta, es un delincuente que busca algo que Neo tiene. Al parecer Neo se entretiene como Hacker y le entrega unos discos al delincuente. Este ve a Neo muy cansado y le ofrece salir y relajarse, al principio Neo rehúsa, pero una de las chicas que acompañan al delincuente lleva un conejo blanco tatuado. Una de las pistas que Morfeo a dado a Neo para contactar con él es que siguiera al conejo blanco, por lo que Neo así lo hace. En la discoteca a la que van Neo se encuentra a Trinity la cual le dice cosas sin importancia.

A la mañana siguiente Neo se despierta con resaca y llega tarde al trabajo. Tras recibir un ultimátum de su jefe Neo recibe un paquete. En el paquete recibe un teléfono móvil por el cual Morfeo se comunica con él. Inmediatamente después recibe una llamada. Es alertado de que los agentes van tras él y recibe las indicaciones para escapar. Neo no las sigue y los agentes le capturan. Los agentes conocen perfectamente la vida de Neo y le ofrecen olvidar todos sus delitos a cambio de que les ayude a capturar a Morfeo. Neo no quiere. Los agentes le introducen un parásito en el cuerpo.

Esa noche Neo se despierta en su casa y recibe una llamada de Morfeo. Este le ofrece conocerle. Neo acepta. Quedan en un sitio y quien va a recogerles es Trinity, en un coche. En el trayecto hasta donde está Morfeo le extraen el parásito. Se dirigen a una casa abandonada, lugar en el que está Morfeo. Cuando Neo llega Morfeo le ofrece dos posibilidades: tomar una pastilla roja y conocer la verdad sobre Matrix o tomar una pastilla azul y olvidarse así de todo. Neo toma la pastilla roja. Seguidamente le sacan de Matrix. Después de la violencia de la salida de Matrix y tras mucho tiempo de recuperación Neo descubre la verdad: hasta entonces había creído que vivía en el mundo real, en el año 1999 pero Morfeo le abre los ojos. Había vivido en Matrix. Éste mundo había sido creado por máquinas con inteligencia artificial para tener sometidos a los seres humanos y poder aprovechar así su calor. Desde que las máquinas someten a los hombres, unos pocos han aguantado y viven en pequeñas naves desconectando poco a poco a la gente. Esperan la llegada de uno que, según el oráculo, tendrá la facultad de cambiar las cosas a su gusto. Morfeo espera que el elegido sea Neo.

Tras recuperarse Neo empieza su entrenamiento, cuando ya está lo suficientemente entrenado, va a visitar el oráculo, ésta, una mujer muy amable, le dice ciertas cosas que le confunden, lo cual hace creer a Neo que él no es el elegido. También le dice que tendrá que escoger entre su vida y la de Morfeo. Cuando van a volver a la nave para lo que necesitan un teléfono son descubiertos por los agentes. Cifra, uno de los desconectados, les ha traicionado. Los agentes le habían ofrecido vivir a lo grande en Matrix. Morfeo se ve obligado a entregarse para salvar a Neo. Cifra ha matado a casi toda la tripulación de la nave. Se han conseguido salvar Neo, Trinity y Tanque. Neo se siente culpable y junto con Trinity va a rescatar a Morfeo. Después de unas escenas de acción consiguen salvar a Morfeo.

Trinity y Morfeo consiguen volver a la nave. Neo se queda y durante un combate contra uno de los agentes descubre que él es el elegido de verdad, pues puede controlar Matrix y hacer que las balas se paren. Finalmente llega a la nave que corre mucho peligro. Salvan la nave. Los seres humanos están preparados para vencer a la IA.

2.- LA REALIDAD Y LA ILUSIÓN

2.1.- La realidad es lo que puedes sentir. La realidad de cada uno es única pues cada uno sentimos las cosas de distinta manera. Cada uno tiene un micro mundo en el que vive y esa es su propia realidad. Por ejemplo, mi realidad no es la misma que la realidad del presidente del gobierno. En mi realidad un problema con un amigo

me puede afectar mucho y sentirlo muy intensamente, por el contrario un problema de estado le afectará mucho más a él dentro de su realidad que a mí. Esto conduce a que podamos modificar nuestra realidad. Según las decisiones que tome ahora, la realidad que tendré dentro de cinco años será distinta.

2.2.– Mientras sueñas no puedes distinguir si ese sueño es la realidad porque estas sintiéndolo. Hasta que no te despiertas no sabes si lo que ha pasado es o no es real.

2.3.– Matrix es una realidad creada por la inteligencia artificial de unas máquinas para poder utilizar el calor del hombre del cual dependen para sobrevivir. No es real, sino que solamente son impulsos, que reciben los hombres, que parecen totalmente reales.

2.4.– No puedo estar seguro de que no esté dentro de Matrix, nadie me ha desconectado y de la manera en que está planteado en la película puedo estar dentro de una especie de Matrix. Si lo estuviera lo real no sería Matrix, aunque yo no me diera cuenta y para mí si que lo fuera.

3.–IDENTIDAD PERSONAL Y REALIDAD VIRTUAL.

3.1.– Es peligroso desconectar de Matrix a personas mayores porque están tan aferrados a la realidad que no lo aceptarían.

3.2.– Una persona recién desconectada sería como un bebé que acaba de nacer; se encontraría en un mundo nuevo y empezaría a descubrir cosas. Su memoria no sería su identidad pues su memoria no tendría sentido, al no haber ocurrido ninguna de las cosas que recuerda, en el mundo real.

3.3.– Jugar con el ordenador podría ser similar a estar en Matrix. Cuando juegas te sumerges en una nueva realidad y en parte, sólo en parte, adquieres una nueva identidad y tomas esa nueva personalidad como tuya. Se corre el peligro que llegue el día en que los ordenadores sean tan potentes o que hagan periféricos capaces de hacerte sentir totalmente esa nueva realidad (incluyendo olores, tacto, hasta las relaciones con otras personas) esto es muy peligroso pues nos puede llegar a gustar tanto esta realidad que nos olvidemos del mundo real. En este caso se crearía algo parecido a Matrix.

4.– REALIDAD, VERDAD Y FELICIDAD.

4.1.– Le ofrece conocer la verdad y descubrir que ha estado viviendo en un mundo creado por máquinas, que no es real; al tomar la pastilla roja Neo encontrará el mundo real.

4.2.– En un contexto como en el que Cifra dice la frase puedo estar de acuerdo. En su caso sería mucho más feliz si no conociera la existencia de Matrix y viviera en ella, de ese modo no tendría que pasar las penurias que pasa en el mundo real. También es cierto que esta felicidad no sería verdadera pues estaría proporcionada artificialmente por unas máquinas.

4.3.– En el caso de Cifra no. Tras conocer la verdad no podría vivir en Matrix, al saber que eso no es real preferiría vivir mal en la nave.

4.4.– Muchas veces es mejor no saber la verdad para ser feliz. En el caso de Matrix creo que es más importante conocer la verdad porque afecta a toda tu vida. En el caso de la vida real, en las pequeñas cosas es preferible vivir en una mentira que conocer la verdad si esta te va a provocar tristeza.

5.– MATRIX EN LA SOCIEDAD

5.1.– Realmente si que existe cierta manipulación en la sociedad en la que vivimos. Uno de los mejores ejemplos son los medios de comunicación. En ellos, en todos, se intenta describir como tiene que ser tu vida.

Se ha inventado un tipo de vida que nos venden como la buena, la adecuada. Este estilo de vida es el de persona, de clase media, que trabaja en una oficina, con una familia tradicional, preferiblemente católico y que desprende felicidad por los cuatro costados. En la televisión no para de salir gente así (cantidad de series americanas contagiándonos su maravilloso estilo de vida, programas en los que lo único importante es la vida de personajes sin ningún mérito, etc.). La realidad es otra bien distinta: la mayoría de la población, por lo menos de la que yo conozco, tiene que trabajar mucho para conseguir muy poco. Esta clase de gente muy pocas veces sale en la televisión, y cuando lo hace es para ridiculizarlos, (véase por ejemplo la serie esa de Antena Tres: Manos a la Obra). No sé cual es el motivo de las personas que controlan la televisión y de los medios de comunicación en general. Quizá es que se avergüenzan de estas personas o quizá es que quieren hacernos creer que todos somos guapos y ricos.

5.2.– Seguramente esto no tiene solución. Quien manda tiene mucho poder y los que estamos por debajo muy pocas ganas como para intentar cambiarlo.

6.– MATRIX Y LA HISTORIA DEL PENSAMIENTO

6.1.a.– *Todos los hombres necesitan por naturaleza conocer. Aristóteles*

Esto guarda relación con la escena de la pastilla. Neo tiene la posibilidad de no aceptar, pero prefiere conocer la verdad sobre Matrix al igual que los hombres según Aristóteles.

6.1.b.– *La verdad os hará libres. Jesucristo*

En la película Neo es verdaderamente libre cuando sale de Matrix, es decir cuando conoce la verdad.

6.1.c.– *... considerando que los mismos pensamientos que tenemos estando despiertos pueden también ocurrirnos mientras dormimos, sin que en tal caso sea ninguno verdadero, resolví fingir que todas las cosas que hasta entonces habían entrado en mi espíritu no eran más ciertas que las ilusiones de mis sueños. Descartes*

Esto se relaciona con que en la película Matrix, es parecido a un sueño, imposible de distinguir de la realidad. Esto es parecido a lo que dice Descartes en este texto.

6.1.d.– *La vida es sueño, y los sueños, sueños son. Calderón*

Esto puede relacionarse con que Matrix, realmente, era como un sueño, del cual no puedes distinguir la realidad de la ficción.

6.1.e.– *La verdad es una necesidad ineludible de la vida humana. Ortega y Gasset.*

Al igual que en la primera sentencia, esto se relaciona con la parte de la película en que Morfeo le ofrece a Neo las dos pastillas, Neo toma la pastilla roja porque quiere conocer la verdad.

6.1.f.– *La existencia inauténtica es la que se presta a las habladurías. Heidegger.*

La única relación que encuentro con esto y con la película es que la existencia, en Matrix, no era auténtica.

6.2.– EL MITO DE LA CAVERNA.

En el mito de la caverna se habla de unos presos que, dentro de una cueva sólo pueden ver sombras fuera de ellas y de cómo toman esas sombras como lo real. En la película esto sería Matrix, una especie de caverna en la que sus presos están encerrados y de la que no ven nada más. En el mito cuando uno de los presos sale de

esta caverna en la que está preso no reconoce el mundo que ve como real, sino que sigue pensando en su realidad: las sombras. En el film cuando Neo sale de Matrix le cuesta reconocer el mundo real. En el mito también se habla de que si una vez liberado volviese a la caverna, serían las sombras las que le molestarían de igual manera que le molestaba la luz del sol cuando salió de la caverna, los otros presos pensarían que salir de la caverna es malo y no dejarían que les sacaran de allí, al igual que hace Cifra en la película aceptarían la caverna como lo bueno.

7.-VALORACIÓN PERSONAL

La película Matrix está bien hecha, tiene buenos efectos especiales y al contrario que muchas otras películas de acción tiene argumento. Plantea ciertas cuestiones filosóficas que ya han se han planteado durante la historia de la humanidad. La ambientación futurista y la introducción del factor de la IA consigue alertarnos sobre lo peligroso que es el poder del hombre, pues no sólo destruye el lugar en el que vivimos sino que también se puede volver contra nosotros.

Matrix

– I –