

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON

FACULTAD DE ARTES VISUALES



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

Por

LAURA ELISA VARELA CABRAL

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

SEPTIEMBRE DEL 2001

LA MANIPULACION DE LA REALIDAD  
¿UN MITO CONTEMPORANEO?

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

TM  
Z5931  
FAV  
2001  
V3

LEVC



1020145528

# UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON

FACULTAD DE ARTES VISUALES



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

Por

LAURA ELISA VARELA CABRAL

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

SEPTIEMBRE DEL 2001

0149-53160

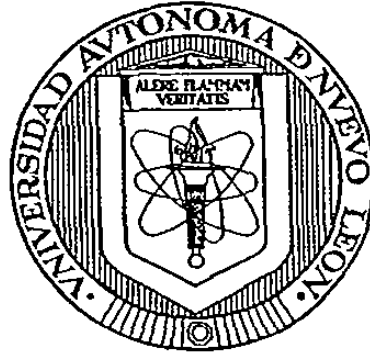
TM  
25931  
FAU  
2001  
V3



FONDO  
TESIS

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**

**FACULTAD DE ARTES VISUALES**



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

**Por**

**LAURA ELISA VARELA CABRAL**

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

**Septiembre del 2001**

APROBACIÓN DE MAESTRÍA

Director de la Tesis \_\_\_\_\_  
Dr. Ramón Cabrera Salort

Presidente del Jurado \_\_\_\_\_

Secretario \_\_\_\_\_

Vocal \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Mtro. Jesús Mario Lozano Alamilla

Subdirector de Posgrado de la Facultad de Artes Visuales

## AGRADECIMIENTOS

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

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

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

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

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

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



## DEDICATORIA

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

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

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

A quienes nos han ayudado a verlo.

## Índice

<b>Introducción</b> .....	I
Origen del problema .....	I
Definición del problema .....	V
Importancia .....	VI
Novedad .....	VI
Principales autores o teorías .....	VIII
Limitaciones .....	VIII
Objetivo .....	X
Campo de Indagación .....	XI
Contenido y Alcance .....	XII
Tareas .....	XIII
Procedimientos .....	XIV
Hipótesis .....	XVI
 <b>Capítulo I Sobre la Realidad y lo Posible</b>	
1.1. La Realidad Humana .....	1
1.2. Tecnología y Posibilidad .....	10
 <b>Capítulo II El Arte: la Creación de Realidades</b>	
2.1. La Realidad Trascendida .....	28
2.1.1. El juego y el absurdo .....	30
2.1.2. Visitando la realidad .....	31

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

### **Capítulo III La Realidad en Nosotros (Estudio de Caso)**

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

3.3.2.4. La naturaleza de lo real .....	63
3.3.2.5. El ideal de realidad .....	66
<b>3.3.3. Lo Humano</b>	
3.3.3.1. La trascendencia y la otredad .....	68
3.3.3.2. La búsqueda y lo humano .....	70
3.3.3.3. El movimiento .....	71
3.3.3.4. La fe y los sentimientos .....	72
<b>3.3.4. La Experiencia</b>	
3.3.4.1. Experiencia y formación .....	73
3.3.4.2. La experiencia cotidiana .....	75
3.3.4.3. Limitantes de la experiencia .....	76
<b>3.3.5. Las Relaciones Humanas y la Sociedad</b>	
3.3.5.1. Las normas y el vínculo social .....	77
3.3.5.2. Amor y pareja .....	78
3.3.5.3. Las relaciones humanas hoy .....	80
3.3.5.4. El rol social .....	82
<b>3.3.6. Los Valores y la Búsqueda de Sentido</b>	
3.3.6.1. Algo más grande .....	83
3.3.6.2. La búsqueda .....	84
3.3.6.3. La muerte y la trascendencia .....	86
<b>3.3.7. El Futuro y la Tecnología Ante la Búsqueda de Sentido</b>	
3.3.7.1. El destino .....	87
3.3.7.2. La tecnología .....	89

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

## INTRODUCCIÓN

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

### 1. Origen del Problema

Si la cultura moderna tal como se edifica hasta el siglo XX deposita la esperanza mesiánica en la razón objetiva, el conocimiento y la técnica como impulsores del “desarrollo”; la posmodernidad, o transmodernidad, como podría llamarse a nuestro tiempo, no ha terminado aun de catalogar las ideas “premodernas” en cuanto a la realidad, cuando le resulta cada vez más evidente su vigencia, e incluso su necesidad. Imposible la sobrevivencia en sociedades de símbolos o “simulacros” como las denomina Jean Baudrillard, sin apelar a lo irracional y a la imaginación. La ciencia y la tecnología, instrumentos que logran, en principio, la estructuración del entorno y la acción de lo humano en él, han rebasado ya su condición de necesarias, para continuar vertiginosamente sus búsquedas, llevando a las sociedades contemporáneas a hallazgos ante los cuales actuales definiciones y estructuras sobre la naturaleza de lo real parecen limitadas.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

## 2. Definición del problema

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

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

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

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

### **3. Importancia**

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

### **4. Novedad**

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

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

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

## 5. Principales Autores o Teorías

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

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

## 6. Limitaciones

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

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

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

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

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

## **7. Objetivo**

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

## **8. Objeto de estudio**

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

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

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

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

## **9. Campo de indagación**

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

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



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

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

## **10. Contenido y Alcance**

El tema elegido se abordará principalmente a partir de:

Información, documentación y reflexiones en torno a la noción de realidad y el mito de la modelación de la realidad: el imaginario, sus reincidencias, la percepción y la imaginación, el conocimiento y la creación de mundos. Así como la relación entre las nuevas tecnologías y la visión de lo real, desde la perspectiva de lo planteado en Matrix. Características de las diversas expresiones del mito, recuperado por la intrusión de la tecnología, a través de productos culturales y artísticos que han tenido cierta trascendencia en la sociedad local.

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

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

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

## 11.Tareas

- 1.- Revisión de material informativo sobre diseño y aplicación de metodologías de investigación social.
- 2.- Revisión y análisis de información teórica sobre el mito de la realidad modelada, su relación con la percepción y el imaginario.
- 3.- Revisión de material teórico de análisis del consumo de la realidad virtual, sus efectos sociales y estéticos.
- 4.-Consulta de antecedentes que documentan la recurrencia del tema de la modelación de la realidad y su posible relación con la tecnología.
- 5.- Análisis de la película y recopilación de informaciones relativas a ella (reseñas y críticas).
- 6.- Toma de decisiones para el diseño de estrategias de investigación de campo.
- 7.- Planeación, organización y convocatoria a los grupos de discusión.
- 8.- Realización de los grupos.
- 9.- Transcripción de información.
- 10.- Análisis e interpretación de resultados.
- 11.- Redacción del informe final.

## 12. Procedimientos

### 12.1. Método de investigación

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

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

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

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

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

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

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

### 13. Hipótesis

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