

Capítulo I

Sobre la Realidad y lo Posible

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

1.1. La Realidad Humana

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

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

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

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

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

El cerebro está siempre en actividad, es capaz de generar espontáneamente sus propias representaciones internas sin interacción apreciable con el medio externo. (...) Los conceptos y el esquema de categorías bien pueden, en este sentido, ser considerados una estructura a priori inherente a la condición y naturaleza del individuo, en otras palabras, el mundo que nos rodea podría estar generado dentro de nosotros. (Perazzo, p.77) . (4)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2. Tecnología y Posibilidad

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3. La Realidad Virtual

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

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

del nivel ideal de la conciencia fue el anticipo de grandiosas transformaciones históricas que trajeron consigo la aparición del dinero, la economía de mercado y, en general, la sociedad dividida en clases, quizás también el surgimiento de la Realidad Virtual sea el anuncio de una transformación humana radical aunque de signo diferente en la que lo ideal no quede atrapado ni en el mundo singular de la palabra, de la psique personal e individual, ni en el mundo particular del texto, de la conciencia de una casta o clase, y se abra por primera vez a su verdadero mundo universal, el mundo sin fronteras del hipertexto y el ciberespacio que es el de la genuina espiritualidad humana. (Pita Céspedes p.8)(11)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.4. La Realidad y sus Fronteras

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

Jorge Luis Borges (23)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Las condiciones de la actualidad: la aceleración histórica, la expansión geográfica y la inestabilidad social requieren de sociedades capaces de comprenderse constantemente a sí mismas y a su entorno, y, como parte fundamental de este, a las formas y expresiones tecnológicas. Es necesario, si alguna vez se habló de la necesidad de promover una alfabetización audiovisual en la que las nuevas generaciones fueran capaces de comprender la cultura de los medios, hablar ahora de la necesidad de una cultura tecnológica, no de saber ser usuario (como tanto se promueve) sino de saber comprender la tecnología como expresiones y posibilidades, no sinónimo de progreso o deshumanización, sino simples aperturas, instrumentos, expresiones de la propia sociedad: *La base de nuestra argumentación es que la racionalidad de cualquier acción tecnológica es una relación entre un contexto de producción y un contexto de uso* (Broncano p.170)(13)

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

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

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

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

Capítulo II

El arte: la creación de realidades

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

2.1. La realidad trascendida

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

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

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

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

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

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

2.1.1. El juego y el absurdo

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

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

2.1.2. Visitando la realidad

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

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

Donde tú estás yo vivo viví viviré

Te he creado te creo te transformaré

Pero siempre por ti soy el niño sin sombra

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

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

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

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

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

2.2. El Dispositivo Tecnológico ¿La realidad dirigida?

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

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

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

2.2.1. Los medios y la Realidad

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

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

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

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

2.2.2. El optimismo de la modernidad

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

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

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

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

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

2.2.3. La visión decadente

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

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

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

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

2.2.4. Violencia sofisticada

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

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

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

2.2.5. La máquina y los límites de lo humano

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

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

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

2.2.6. La humanización de la máquina

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

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

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

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

Ahora bien, el hombre, como el aprendiz de brujo, tiene buenas razones para temer la resurrección de esta fuerza a la que ha conjurado o encadenado a su imagen. (...) El hombre entonces choca con las fuerzas más profundas de sí mismo, y se ve enfrentado a su doble, dotado de su propia energía cuya aparición, como dice la leyenda, significa la muerte. (Baudrillard p.139) (19)

2.3. Una nueva cultura, los viejos temores

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

Jean Baudrillard (5)

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

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

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

2.3.1. Las artes y la tecnología

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.4. La visión de *The Matrix*

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

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

2.4.1. Lo Espiritual

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

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

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

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

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

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

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

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

2.4.2. Lo humano y la sociedad

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

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

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

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

2.4.3. Lo tecnológico

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

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

2.4.4. El fenómeno Matrix

*La idea teórica del futuro - ...es algo más que la mera expectación;
alcanza mucho más allá de las necesidades prácticas e inmediatas del hombre
y en su forma más alta supera los límites de la vida empírica.
Es el futuro simbólico del hombre que corresponde a su pasado simbólico
y guarda estricta analogía con él. Podemos denominarlo "futuro profético" ...
La profecía no significa simplemente predicción, sino promesa....
También en este caso el poder simbólico del hombre se atreve
más allá de los límites de su existencia finita.
Cassirer (2)*

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

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

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

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

Capítulo III

La Realidad en Nosotros

(Estudio de Caso)

3.1. Nuestra Frontera

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.2. El análisis

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

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

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

3.3. Resultados de los grupos de discusión

3.3.1. Guía de análisis

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

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

3.3.2. La realidad

3.3.2.1. ¿Por qué transformar lo real?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sofía: *¿Cómo sabes tú que no?*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mayra -*Vuelves a caer en una rutina.*

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

3.3.2.2. La Relatividad de lo real

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Andrés -*Es subjetivo.*

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

3.3.2.3. La pretensión de la realidad total

La conciencia crea la realidad.

Nuestra realidad cotidiana y común es una realidad modelada.

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

Los seres humanos nos movemos en distintos ámbitos de realidad.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mayra -*Por la religión*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.2.4. La Naturaleza de lo Real

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

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

Somos capaces de anular porciones de la realidad.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alex: *Y la realidad virtual igual.*

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

Andrés: *Todo se arma de realidades.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jessica: *Dios no existe.*

Daniel: *En mi realidad sí existe*

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

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

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

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

Andrés -*Es un concepto que tiene uno.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Javier -*Bueno, esa es tu realidad.*

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

3.3.2.5. El Ideal de Realidad

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sandra -*Ya no sería tan interesante.*

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

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

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

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

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

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

Javier -*No todos.*

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

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

Paty *-No siempre lo mismo.*

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

3.3.3. Lo Humano

3.3.3.1. La trascendencia y la otredad

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

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

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

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

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

La naturaleza humana es la complejidad.

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

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

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

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

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

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

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

Jessica: *Es humano, por eso es pendejo*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.3.2. La Búsqueda y lo Humano

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

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

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

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

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

Alex: Porque quieres más

Adriana: Por comodidad, la tecnología es comodidad

Alex: Sí, para qué más tecnología

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

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

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

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

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

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

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

3.3.3.3. El Movimiento

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

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

Hay un rechazo a conceptos relacionados con valores tradicionales.

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

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

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

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

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

3.3.3.4. La fe y los sentimientos

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

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

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

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

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

Adriana: *Es la mente*

Angel: *El saber que estás existiendo*

Jessica: *El poder*

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

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

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

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

Mayra y Andrés -*La mente.*

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

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

Toño -*La fuerza de voluntad.*

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

Paty -*La capacidad de querer algo.*

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

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

3.3.4. La Experiencia

3.3.4.1. Experiencia y Formación

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

Lo que no se vive no alcanza a ser comprendido.

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

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

En ese sentido la experiencia también da otro status social.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Angel: *no importa cuáles sean las consecuencias.*

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

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

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

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

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

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

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

3.3.4.2. La experiencia cotidiana

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rodrigo -*Sí, aprecias eso.*

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

3.3.4.3. Limitantes de la Experiencia

En la actualidad la sobreinformación y la planeación limitan la posibilidad de experiencia.

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

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

El INTERNET puede constituir una evasión de la experiencia humana.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.5. Las relaciones humanas y la sociedad

3.3.5.1. Las normas y el vínculo social

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Miguel: *Sí, en parte tiene razón.*

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

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

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

3.3.5.2. Amor y pareja

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

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

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

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

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

Miguel Angel: *El chiste está en hallarlo.*

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

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

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

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

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

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

Toño -*Yo sí creo en el amor.*

Arturo -*Todos llevamos un cursi dentro.*

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

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

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

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

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

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

3.3.5.3. Las Relaciones Humanas Hoy

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

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

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

Se valora a la película por saber introducir esta visión.

Es necesario entender a la tecnología como una nueva posibilidad de interacción humana.

A la vez se da un proceso de individualización y aislamiento, relacionado con las grandes urbes, la indiferencia.

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

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

En la actualidad se van indefiniendo las razas y los sexos, para ser simplemente personas.

Es parte de la masificación, y del anonimato de las redes.

Alex: Están cambiando con las tecnologías.

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

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

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

Adriana: Las relaciones se van rompiendo.

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

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

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

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

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

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

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

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

Daniel: Hay negros, latinos, y orientales.

Chely: Como que hacen todo muy neutral.

Adriana: Sí, para que te identifiques.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.5.4.El Rol Social

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

Socialmente tienen éxito valores que son inferiores a otras capacidades.

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

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

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

Sandra -Es más impulsiva, más curiosa...

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

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

Félix: Trinity para ser femenina es marimacha.

Miguel Angel: Sí, es marimacha

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

Mónica: Ella toma las decisiones.

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

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

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

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

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

3.3.6. Los valores y la búsqueda de sentido

3.3.6.1. Algo más grande

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

Para actuar se requiere de la fe.

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

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

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

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

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

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

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

Andrés -El opio de los pueblos.

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

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

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

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

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

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

Toño -Con la fe empieza la imaginación.

Sandra -Fe es creer en algo que no ves.

Toño -Que no existe.

Javier -Fe es una confianza en algo.

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

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

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

3.3.6.2. La búsqueda

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.6.3. La muerte y la trascendencia

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

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

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

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

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

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

Andrés: No, no es chida.

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.7.1. El destino

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

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

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

Existe un debate entre lo externo y la voluntad.

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

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

R. Luna: Tú lo haces el destino.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Adriana: A partir de lo que estás haciendo ahorita

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

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

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

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

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

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

Mayra -Yo digo que sí hay destino.

3.3.7.2. La tecnología

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

Todo logro tecnológico es un logro humano.

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

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

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

Se duda de que pueda haber creación sin finalidad práctica.

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

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

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

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

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

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

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

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

La máquina no es capaz de producir vida.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Luis: Muy fácil, programar máquinas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Adriana, Chely: ya somos controlados por las máquinas.

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

Jessica: Pero te dejas regir, más que controlados.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Adriana: Claro que sí, todo es por utilidad.

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

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

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

3.3.7.3. Sus límites

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.3.7.4. El Futuro

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

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

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

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

Si hay una esperanza probablemente sea individual, no colectiva.

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

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

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

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

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

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

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

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

Chuy: Cambian el futuro, no cambian el pasado.

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

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

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

Javier -El debate está en el instante ese que no puedes capturar de donde salió la invención del tiempo, si tú ahorita te acuerdas de algo lo estás viviendo, lo que pasa es que tu mente está preparada para vivir con el reloj.

Arturo - El futuro se crea, no está programado.

3.3.7.5.El futuro humano

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Miguel Angel: Antes había más trabajo, menos contaminación.

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

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

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

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

Jessica: Por la misma comodidad evolucionas menos.

Daniel: Evolucionas el que está haciendo tecnología.

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

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

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

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

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

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

Rodrigo -Pero con INTERNET ya se controla relativamente el tiempo y el espacio, antes tenías que hacer una carta, dejarla en correos y ahora eso ya se superó, así que puede dominarse totalmente.

3.3.8. En Resumen

A continuación se presenta una lectura extractada de la interpretación hecha sobre los resultados de los grupos de discusión, cabe hacer notar en ella la coincidencia en cuanto a temáticas y planteamientos entre lo expuesto en los capítulos teóricos y lo manifestado por los estudiantes; en este sentido, podría decirse, como alguna vez lo manifestó uno de ellos, que el proceso educativo es, más que una enseñanza, un aprendizaje de los jóvenes de cómo dar nombre y estructura a sus pensamientos.

La ampliación de la realidad es natural al ser humano, es producto de su imaginación, de su visión más allá de lo evidente. En ese proceso de ampliación de realidad se busca a sí mismo. El hombre contemporáneo siente a la realidad como imposición.

La realidad alterna no requiere dispositivos, es una metarrealidad: una suma entre creación y descubrimiento. En ella se incluyen las artes, así, la realidad alterna no depende de la tecnología.

La realidad no es perceptual, constituye un acto de fe, ligado al contexto, a las experiencias y a la conciencia. La realidad como concepto único es una construcción social. La única realidad indudable es la naturaleza, la cual desconocemos en gran medida. Hay un temor por la pérdida de conciencia de la organicidad con la naturaleza, es una relación confusa, que siendo íntegra se vuelve ajena.

El ser humano oscila entre su necesidad de ruptura y de absoluto, tiene cada vez menos fe en lo absoluto. Sin embargo, lo busca insaciablemente, de él, uno de sus mayores retos es el tiempo, vencer el tiempo y los límites del cuerpo. Siempre lo ha intentado, ahora la tecnología le ofrece esa posibilidad, le es un cuerpo prestado.

La inmensidad de lo real es angustiosa, pero su posible diversidad le da un sentido a la vida. En su complejidad e infinitud se ve reflejada la naturaleza humana.

La naturaleza humana se ve fuertemente limitada por las condiciones sociales: la imposición del estatismo, la invitación hacia la comodidad, la desigualdad de posibilidades, la realidad indiferente a él. Es un contexto poco motivador, invita a la evasión. El desarrollo de la sociedad ha llevado al hombre a una paradoja entre libertad y sometimiento.

La violencia es una expresión de la voluntad, de la necesidad de extenderse hacia el mundo. El amor es otra expresión de esta voluntad, ambas han sido estereotipadas, y llevadas a las relaciones de poder, a su vez anuladas por el hábito y la indiferencia. Esa voluntad no se ve en el mundo cibernético, es un mundo sin neurosis, controlado, elimina la debilidad humana; aun la violencia ahí es fría, pero los esquemas son más flexibles.

El pasado y el presente ofrecen una perspectiva pesimista del futuro, entre desesperanzada e indiferente. Se vislumbra más esperanza en el individuo que en la colectividad.

En el mundo tecnológico pierden importancia el cuerpo y las definiciones: edad, género, raza, nacionalidad, se vive en un mundo global, igualitario y anónimo. Deja obsoletos esquemas sociales, morales.

Hay un menosprecio por toda institucionalidad, una desconfianza instintiva hacia el esquema, mucho más cuando trata de esquematizar lo imaginario o lo espiritual. Se rechaza el practicismo, se aboga por una libertad para la indefinición, lo lúdico y lo gratuito.

La tecnología y el ser humano son dos entes distintos, pueden cumplir ciertas funciones similares, pero están las específicas de cada uno. Se afectan mutuamente, la tecnología siendo creación humana, se ve desviada de su lógica, a su vez se ha asimilado a la vida, se ha integrado a la naturaleza humana. La tecnología se constituye en un espacio para la búsqueda de libertad, en última instancia su principio es la naturaleza, por ello trata de reproducir la mente, la ilusión de lo vivo.

IV. Conclusiones

El presente trabajo, con la subjetividad que entraña positivamente toda investigación cualitativa, permite aventurar respuestas iniciales a las inquietudes planteadas en un principio respecto a la relación de los jóvenes con una realidad que les es mediada y que ellos mismos mediatizan con la tecnología.

Los resultados de los grupos de discusión, contextualizados con los planteamientos teóricos, han permitido analizar el problema, dando primeras soluciones al objetivo y la hipótesis propuestos. En ellos se incluía como interrogante la manera en la que podía interpretarse la sobrevivencia del mito de la realidad como ficción en un contexto orientado al practicismo, y en particular el sentido que esta idea de trascender lo real -en este caso por obra de la tecnología- cobra sentido entre los jóvenes de Monterrey. En esa misma vertiente, se propuso provocar el hallazgo de constantes y aportaciones alrededor del propio mito, y, a partir de ello, indagar sobre la posible permanencia de antiguos valores, expresados con una nueva naturaleza, tendiente a reconstruir la posibilidad de relación significativa con el entorno.

A manera de conclusión puede afirmarse que la idea de la ficción de lo real cobra importancia porque lleva implícita la existencia de otra realidad (más real que la ficticia), en la cual existen otras posibilidades, en este caso las de trascender límites humanos, que son más bien límites sociales. La realidad alterna, y en este caso la realidad virtual es vista como una posibilidad de liberación de esquemas sociales, de discriminación y marginalidad, de obligación de cumplir con roles determinados en función de la edad, sexo, profesión, status, etc. La INTERNET se ofrece como un medio para la actividad

lúdica, de anonimato y subversión, en donde se puede ejercer la voluntad, mientras que el contexto social se mueve en un sentido opuesto; los jóvenes lo perciben como determinista en función de lo práctico y lo utilitario, altamente estructurado y jerarquizado. En este sentido, la aceptación de la idea de la realidad alterna se constituye en Monterrey con una orientación similar a lo propuesto por Nelson Goodman, en cuanto a la necesidad de apartarse de la relativa importancia del mundo cotidiano, como un emerger que abre a los sentidos un nuevo panorama, mismo que se conserva, aun en el retorno a lo cotidiano. Esta es, en cierta medida, la misma propuesta con la que surgen las principales rupturas con la realidad desarrolladas por las artes, tal como se menciona en el segundo capítulo.

En un contexto en el que los jóvenes parecerían formados para responder a las necesidades sociales del entorno (de hecho así es como se plantean los proyectos educativos), se ve, contrario a lo propuesto por muchos teóricos, que la tecnología se adopta como una posibilidad de reivindicación de lo que Ernest Cassirer llama la naturaleza simbólica del ser humano.

Entre los elementos tradicionalmente vinculados al mito que han permanecido, puede mencionarse la necesidad de romper con el contexto inmediato, e incluso poner en evidencia su absurdo racional; para abordar a partir de ello la búsqueda de una nueva visión de lo cotidiano; la necesidad de construir una esperanza ante un presente y un futuro desesperanzadores; la no restricción a los límites de tiempo y espacio y la ficcionalización de lo real. Entre las nuevas aportaciones, cuya novedad en algunos casos se vincula a la naturaleza con la que se han desarrollado la tecnología y la realidad virtual, pueden mencionarse la búsqueda de recuperación del juego, la valoración de la

actividad no práctica, que salga de la norma de la impronta de productividad económica; la independencia del ser respecto al cuerpo, la ilusión de movilidad, velocidad vertiginosa, ubicuidad; la libertad de identidad, la no sujeción al sí mismo físico y social; y por último, si la realidad modelada ofrecía la ficcionalización de lo real, el sueño tecnológico potencia la opción de realización de lo ficticio.

Además de lo ya manifestado, puede decirse que existe, de inicio, un rechazo a la noción de valor, asociada a las instituciones sociales, y un particular desagrado a la pretensión social de normar el aspecto espiritual y expresivo de la naturaleza humana. La aversión se dirige más a los conceptos que a su propio sentido: en formas como la violencia, permanece el valor del ejercicio de la voluntad, de la interacción sobre el entorno, de la trascendencia, de sortear la fugacidad de la vida; en el ejercicio de acciones a través de la tecnología aparecen como valores, la no dependencia de la circunstancia física y contextual, una separación de lo inmediato que algunos alumnos asocian con la búsqueda ejercida tradicionalmente por los cultos orientales; en la ubicuidad se da esa misma búsqueda, el triunfo sobre el tiempo y el espacio. La convivencia y la acción mediante la tecnología es una búsqueda interna de expresar la individualidad, hay una desconfianza hacia lo colectivo, una falta de fe hacia la posibilidad de los grandes grupos o instituciones como opciones para un futuro que ofrezca un mínimo bienestar.

Finalmente, la investigación muestra a estos jóvenes como seres que, contrario a su aparente banalidad, viven en contradicción su reflexión sobre temas trascendentes, el límite entre lo natural y lo artificial y la necesidad de reconstruir una relación con la naturaleza que ya no puede ser la del buen salvaje, pero tampoco la explotación o la total ajenidad. Su necesidad del pasado como identidad y su rechazo a él como historia que

les marca un destino en el que no han participado, como institucionalización de una realidad ajena que pretende normarlos y definirlos. Su conciencia de la necesidad del otro y su rechazo a la normatividad de las relaciones, a la intervención de todo tipo de convenciones y órdenes económicos o religiosos en ellas. Su necesidad de valores, de trascendencia, contra la utilización de éstos como medio para la manipulación: instrumento de una doble moral economicista, social, educativa, familiar. Y de entre estas contradicciones, la que más llama la atención: el rechazo al cuerpo, a la condición frágil del ser humano, a la emotividad como falla o limitación y, asimismo, el orgullo de la conciencia de que es lo sensorial, lo sensible, la emoción en el humano, lo único imposible, inexplicable, aquello que la tecnología podrá imitar, pero no igualar en sentido de creación.

Se puede concluir definiendo a estos jóvenes en una suerte de virtualidad: en un sentido de apropiación, en la que están no es su realidad. A ella han incorporado lo que ellos llaman otros mundos, y en ocasiones, de una manera consciente y en otras en formas que pudieran llegar a la enajenación, transitan entre la realidad y la virtualidad tecnológica, simbólica y social; en la construcción de su ideal. Retomando lo propuesto por Gustavo Pita Céspedes, de una manera informal, es posible que las nuevas realidades tecnológicas se constituyan para ellos, en el ámbito de una constante indagación empírica sobre lo humano y lo real, la posibilidad de construcción de su propio lugar. Por ello debe ser, para nosotros, fundamental conservar el contacto, estar al tanto de cuál será esa realidad, encontrar la manera de que nuestras realidades, es decir, las de docentes y estudiantes, logren alternarse y comprenderse, de no convertirnos para ellos en una abstracción, en una virtualidad.

V. Recomendaciones.

A partir de los resultados arrojados por esta investigación, probablemente sería muy enriquecedor desarrollarla profundizando específicamente en algunas líneas temáticas que aquí se perfilaron de manera muy general, como pudiera ser la tecnología y el futuro ante los valores y la búsqueda de sentido; la propuesta sería integrar la muestra con jóvenes del mismo rango de edad, en la que hubiese un equilibrio entre madurez y espontaneidad. En un segundo momento, quizás sería interesante analizar los comentarios en función de la edad, aunque me parece que en algunos aspectos lo que cambia es el lenguaje, no tanto la esencia de lo que los jóvenes manifestaron. Esta es una hipótesis cuya indagación fácilmente se podría desarrollar con el material ya reunido y anexado en esta investigación. Otra posibilidad, que tal vez sí aportaría elementos de confrontación, es realizar este análisis con jóvenes estudiantes de secundaria, que al decir de los participantes en esta investigación, pertenecen, en el aspecto del uso tecnológico, a otra generación.

Sería interesante también intentar otras técnicas de investigación, como el trabajo de los jóvenes solos, en pequeños equipos y la elaboración por ellos mismos de su propia bitácora o registro de discusión comentado, lo cual les motivaría a más reflexión. Otra posibilidad sería buscar la reflexión por medio de una comunidad INTERNET, propuesta que originalmente se incluía en este proyecto, pero que por razones de soporte técnico no pudo llevarse a cabo, en este caso, se podría contar con el anonimato y quizás mayor intimidad que la que ofrece un grupo de discusión registrado en video como los que se realizaron.

Una posibilidad más pudiera ser la propuesta a los jóvenes de dar a los temas un tratamiento visual con técnicas libres, dado que son, una parte de ellos, estudiantes de artes visuales y para ellos la verbalización en colectivo resulta a veces intimidatoria y demasiado racionalizada.

Si bien en esta ocasión se eligió *The Matrix* como leit motif de la investigación, bien podrían confrontarse dos películas, quizás *La Naranja Mecánica* y *Blade Runner* como motivo de discusión, en fin, en cierto sentido las respuestas a las interrogantes sobre el tema apenas se perfilan como apertura a su múltiples posibilidades.

VI Bibliografía

- Aparici, Roberto La Educación para los Medios de Comunicación (1996) Universidad Pedagógica Nacional, México
- Arnheim, Rudolph El Pensamiento Visual (1971) EUDEBA, Buenos Aires
Arte y Percepción Visual (1985) Alianza, Madrid
- Arriarán, Samuel La Fábula de la Identidad Perdida (1999) Ed. Itaca, México
- Bataille, Georges Lo Imposible (1996) Ediciones Coyoacán, México
- Baudrillard, Jean Cultura y Simulacro (1978) Ed. Kairós, Barcelona
De la Seducción (1990) Red Editorial Iberoamericana, México
La Transparencia del Mal (1991) Ed. Anagrama, Barcelona
El Crimen Perfecto (1996) Ed. Anagrama, Barcelona (5)
El Sistema de los Objetos (1997) Siglo XXI, México (19)
- Basalla, George La Evolución de la Tecnología (1991) Ed. Grijalbo, CNCA. México
- Bayer, Raymond Historia de la Estética (1965) FCE, México
- Bell, Daniel Las Contradicciones Culturales del Capitalismo (1977) CNCA, México.
- Berger, René Devenir les primitifs du futur? (2000) AIVAC, Francia
- Bianda, Rinaldo Tinet.ch/videoart/va2/Biandaeng.html (28)
- Broncano, Fernando Mundos Artificiales (2000) Paidós, UNAM, México. (13)
- Bruner, Jerome Realidad Mental y Mundos Posibles (2001) Ed. Gedisa, Barcelona. (10)
- Borges, Jorge Luis Ficciones (1989) Alianza Emecé, México (23)

- Calvino, Italo Las Ciudades Invisibles (1974) Ed. Minotauro, México
- El Caballero Inexistente (1993) Ed. Siruela, Madrid
- Calvo Serraller, Francisco Los Espectáculos del Arte (1993) Tusquets, Barcelona
- Campbell, Jeremy La Máquina Increíble (1994) FCE, México
- Campbell, Joseph Los Mitos: Su Impacto en el Mundo Actual (1993) Ed. Kairós, Barcelona
- Carroll, Lewis Alicia en el País de Las Maravillas (1985) Ed. Plaza y Janés, México. (26)
- Cassirer, Ernst Filosofía de las Formas Simbólicas III (1976) FCE, México.
- Antropología Filosófica (1987), FCE., México. (2)
- Cebrián, Juan Luis. La Red (1998) Ed Taurus, Madrid (20)
- Chartier, Roger El Mundo Como Representación (1993) Ed. Gedisa, Barcelona
- Cortázar, Julio Rayuela (1992) Alfaguara, México
- Cuentos Completos (1996) Alfaguara, México
- Debray, Régis Vida y Muerte de la Imagen (1994) Ed. Paidós, Barcelona. (6)
- Duque, Aquilino El Suicidio de la Modernidad (1984) Ed. Bruguera, Barcelona
- Eagleton, Terry Las Ilusiones del Posmodernismo (1997) Ed. Paidós, Buenos Aires.
- Eco, Umberto La Estrategia de la Ilusión (1996) Ed. Lumen, Barcelona
- Eisner, Elliot El Ojo Ilustrado (1998), Paidós, Buenos Aires.
- Eliade, Mircea Imágenes y Símbolos (1992) Ed. Taurus, Madrid
- Elliott, T.S. "Little Gidding" en Four Quartets (1976) Paperback, Nueva York (22)
- Ellul, Jacques, "The Technological Order" en Technology and Culture no.10. (1962) (15)
- Eluard, Paul Últimos Poemas de Amor (1975) Ed. De la Flor, Buenos Aires (24)
- Featherstone Mike Cyberspace, Cyberbodies (1995) Sage Publications
- Galindo, Jesús Técnicas de Investigación Social (1998) Addison Wesley Longman, México

- Galindo, Jesús y González, Jorge Metodología y Cultura (1994) CNCA, México
- Geertz, Clifford La Interpretación de las Culturas (1987) Ed. Gedisa, Barcelona
- Gibson, William Neuromancer (1984) Ace editions, N.Y.
- "Quemando Cromo" en Ciberficción (2001) Alfaguara, México. (29)
- Gombrich, Ernst Meditaciones sobre un Caballo de Juguete (1968) Seix Barral, Barcelona
- Arte e Ilusión (1998) Ed. Debate, Madrid (3)
- Gombrich, Ernst, Hochberg, Julian Arte, Percepción y Realidad (1983) Paidós, Barcelona
- Goodman, Nelson Maneras de Hacer Mundos Ed. Visor, Madrid, 1990. (8)
- Gubern, Roman Del Bisonte a la Realidad Virtual (1996) Ed. Anagrama Barcelona (21)
- El Eros Electrónico (2000) Ed. Taurus, Madrid. (14)
- Habermas, Jürgen El Discurso Filosófico de la Modernidad (1989) Ed. Taurus, Buenos Aires
- Ciencia y Técnica como Ideología (1996) Ed. REI, México
- Heidegger Martin Kant y el problema de la Metafísica (1986) FCE, México
- Identidad y Diferencia (1988) Antrophos, Barcelona. (17)
- Huerta, Efraín Prólogo a Muerte de Narciso (1998) J. Lezama Lima. Ed. Era, México (27)
- Huidobro, Vicente Altazor (1987) CIAP, Madrid
- Huxley, Aldous Un Mundo Feliz (1983) Ed. Porrúa, México
- Jarroson, Bruno Del micro al macro: el misterio de las evidencias Citado por Baudrillard (5)
- Jung, Carl Gustav El Hombre y sus Símbolos (1974) Aguilar, Madrid
- Kant, Emmanuel (1984) Crítica de la Razón Pura Alfaguara, México (7)
- Landowski, Eric La Sociedad Figurada (1993) FCE, México

Laurel, Brenda The Art of Human-Computer INTERNET Design (1990) Addison Wesley.
Reading

Lezama Lima, José "Las Imágenes Posibles" (1948) en: Analecta del Reloj (25)

Maldonado, Tomás Lo Real y lo Virtual (1995) Gedisa, Barcelona

Mattelart, Armand. La Comunicación-Mundo (1996) Siglo XXI, México.

Mc Luhan, Marshall El Medio es el Masaje (1969) Paidós, Buenos Aires.

La Aldea Global (1989) Ed. Gedisa, Barcelona

Mélich Joan-Carles Antropología Simbólica y Acción Educativa, (1996) Ed. Paidós,
Barcelona

Micheli, Mario de Vanguardias Artísticas del Siglo XX (1998) Ed. Alianza, Madrid

Molina y Vedia, Silvia "El Hombre en la Perspectiva Posmoderna" en Estudios Políticos,
tercera época, No.4, UNAM, México, Oct-dic 1990. Pp.33-50 (9)

Paz, Octavio El Arco y la Lira (1973) FCE, México

El Laberinto de la Soledad (1993) FCE, México

Nunes, Mark Baudrillard in Cyberspace dc. peachnet. Edu/mnunes/jbnet.html

Penrose, Roger La Mente Nueva del Emperador (1996) FCE, CONACYT, México.

Perazzo, Roberto De Cerebros, Mentes y Máquinas (1994) FCE, Argentina (4)

Piccini, Mabel "Técnicas, Culturas seriales y posmodernidad", en: La Posmodernidad,
(1991) UAM-Xochimilco, México (30)

Pita Céspedes, Gustavo "Problemas Filosóficos de la Realidad Virtual" en Cúpulas No. 11-
12, Enero del 2000 Instituto Superior de Artes de la Habana, Cuba (11)

Read, Herbert Imagen e Idea (1980) FCE, México

Rheingold, Howard Realidad Virtual (1994) Gedisa, Barcelona

- Sábato, Ernesto Uno y el Universo (1988) Seix Barral, Barcelona
- Seidel, Erika Cyberspace and Simulation landow.stg.brown.edu/cpace/scifi/gibson/chan.html
- Schutz, Alfred La Construcción Significativa del Mundo Social (1993) Ed. Paidós, Barcelona
- Shelley, Mary Frankenstein (1998), Editores Mexicanos Unidos, México
- Subirats, Eduardo "Razón y Nihilismo" en ER (Revista de Filosofía) n.2 (1985), Sevilla
- Tenner, Edward Why Things Bite Back. (1997) Ed. Vintage, New York
- Vaknin, Sam The Matrix. Samvak.tripod.com/matrix.html (12)
- Vargas Lozano, Gabriel "El debate de la Posmodernidad en la Crisis actual", en Islas, (1990) No.97, Santa Clara, sept-dic, pp10-19 (16)
- Vattimo, Gianni La Sociedad Transparente Ed. Paidós, 1998, Barcelona. (1)
- Virilio, Paul La Máquina de Visión (1989) Ed. Cátedra Madrid
- Watzlawick Paul y otros La Realidad Inventada (1994) Ed. Gedisa, Barcelona

VII Filmografía

Allen, Woody	<u>La Rosa Púrpura del Cairo</u> (1985)
Besson, Jean Luc	<u>El Quinto Elemento</u> (1996)
Bluth, Dan; Gary Goldman	<u>Titán A.E.</u> (2000)
Cameron, James	<u>Terminator</u> (1984)
Kubrick, Stanley	<u>Espartaco</u> (1960)
	<u>Odisea 2001</u> (1968)
	<u>La Naranja Mecánica</u> (1971)
Iglesia, Alex de la	<u>Acción Mutante</u> (1995)
Lang, Fritz	<u>Metrópolis</u> (1926)
Lucas, George	<u>La Guerra de las Galaxias</u> (1977)
Schaffner, Franklin J.	<u>El Planeta de los Simios</u> (1968)
Scott, Ridley	<u>Blade Runner</u> (1982)
	<u>Gladiador</u> (2000)
Spielberg, Steven	<u>Inteligencia Artificial</u> (2001)
Palma, Brian de Palma	<u>Misión a Marte</u> (2000)
Verhoeven	<u>Robocop</u> (1987)
Wachowski Hnos.	<u>The Matrix</u> , (1999)
Wenders, Wim	<u>Hasta El Fin del Mundo</u> (1991)
Zemeckis, Roger	<u>Contacto</u> (1997)