



*MATRIX,* UNA  
ENTONACIÓN DESDE SU  
METAFÓRICA ANÁLISIS JURÍDICO-  
FILOSÓFICO E  
HISTÓRICO

---

Luis Becerril Torres



## ***Matrix*, una entonación metafórica desde su análisis jurídico-filosófico e histórico**

Luis Becerril Torres \*

Borges comentó que: “Quizá la historia universal es la historia de las diversas entonaciones de algunas metáforas”. *Matrix* es una gran entonación metafórica (Borges, 1952).

*Matrix* (en español) es una trilogía de películas de ciencia ficción escritas y dirigidas por los hermanos Wachowski. *The Matrix* (en inglés) es la primera de estas, seguida por *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions*. Este ensayo trata tan sólo de la primera de ellas, y el objetivo es comprobar cómo las expresiones artísticas, en este caso, el cine y la literatura, pueden ser un medio de difusión jurídica, de manera particular de la filosofía del derecho.

La película de *The Matrix* se desarrolla en el planeta Tierra en el año 2199, aproximadamente. La raza humana y la inteligencia artificial (robots) llevan años trabados en un conflicto por el control de la Tierra; sin embargo, durante un tiempo no determinado, los robots tienen el mando.

Durante la guerra, los seres humanos en un intento desesperado por aniquilar a los robots, provocaron que los rayos solares, fuente de energía de la inteligencia artificial, dejaran de bañar la superficie terrestre, esto provocó momentáneamente el control de la raza humana sobre los robots. La inteligencia artificial utilizó fuentes alternativas de energía, pero aún éstas fueron agotándose paulatinamente una a una; la inteligencia artificial se quedaba sin recursos energéticos y estaba desesperada, ya que eso significaba la victoria de la raza humana sobre ellos, los robots.

La inteligencia artificial no encontraba solución hasta que descubrió que los seres humanos en sí mismos eran una fuente de energía renovable.

\* Licenciado en Derecho por la Facultad de Derecho por la UNAM; cursó la especialidad en Amparo en el INACIPE, así como el Programa para Escritores en la Escuela de Escritores de la Sociedad General de Escritores de México. Actualmente cursa la Maestría en Derecho con terminación Constitucional en el Posgrado de Derecho de la UNAM.

---

<sup>1</sup> Borges, Jorge Luis, *La esfera de Pascal. Otras inquisiciones*. 1952, obras completas, tomo II, 20<sup>o</sup> ed., Buenos Aires, Argentina, Emecé Editores, 1994, p. 14.

Fue entonces cuando los robots comenzaron los cultivos de seres humanos y, utilizando la tecnología genética, llenaron la tierra de homo-cultivos. Los seres humanos nacían artificialmente y así se desarrollaban, viviendo en una especie de capullo hasta morir, al morir eran licuados y servían de alimento a los demás seres humanos vivos. Todo controlado bajo el universo artificial creado por un programa de computación llamado *The Matrix*.

La humanidad entera vivía dormida, habitaba y compartía un mismo sueño creado por un programa de computadora llamado *The Matrix*; en éste crecían e interactuaban todos en un mundo virtual, sentían dolor, amor, odio, percibían los sabores, colores y texturas. El mundo Euclidiano de los sentidos y sus cinco postulados eran absolutamente vigentes en este aparente espacio tiempo y en él transcurría su existencia, y sus filosofías no pasaban de ser oníricas ya que eran controladas por el programa, a través de la intervención de los llamados “agentes”, evitando posibles sobresaltos y contaminaciones cognitivas.

Calderón de la Barca bien podría ser citado en el mundo de *The Matrix*:<sup>2</sup>

Pero no todos están inmersos en el ensueño de la vida de *The Matrix*, hay seres humanos que nacen, crecen, se reproducen y mueren fuera de la realidad virtual, y existe otro grupo que, habiendo estado dormidos en *The Matrix*, han despertado e intentan liberar a la humanidad “despertándola”.

*The Matrix* es una película rica en filosofías y en analogías históricas, es una metáfora multidisciplinaria. Pero más que nada, es una lucha de poder y ganará quien tenga una mejor manipulación de la realidad en la sociedad.

---

<sup>2</sup> “Sueña el rico en su riqueza  
que más cuidados le ofrece;  
sueña el pobre que padece  
su miseria y su pobreza;  
sueña el que a medrar empieza,  
sueña el que afana y pretende,  
sueña el que agravia y ofende,  
y en el mundo, en conclusión,  
todos sueñan lo que son,  
aunque ninguno lo entiende”

Durante el transcurso de la película se desdobra un universo vasto, complejo, multicultural, interconectado e interrelacionado; no de manera arbitraria, sino, muy por el contrario, hilado secuencialmente y, desde mi perspectiva, bien logrado.

*- ¿Qué es entonces la Matrix?- pregunta desconcertado Thomas Anderson a Morfeo*

...

- Representate hombres en una morada subterránea en forma de caverna, que tiene la entrada abierta en toda la extensión a la luz. En ella están desde niños con las piernas y el cuello encadenados, de modo que deben permanecer allí y mirar sólo delante de ellos, porque las cadenas les impiden girar en rededor las cabezas. Más arriba y más lejos se halla una luz de un fuego que brilla detrás de ellos; y entre el fuego y los prisioneros hay un tabique construido de lado a lado, como el biombo que los títeres levantan delante del público para mostrar, por encima del biombo, los muñecos.

- Me lo imagino.

- Imagínate ahora que, del otro lado del tabique, pasan sombras que llevan toda clase de utensilios y figurillas de hombres y animales, hechos en piedra y madera y de diversas clases; y entre los que pasan unos hablan y otros callan.

- Extraña comparación haces, y extraños son los prisioneros.

- Pero son como nosotros. Pues en primer lugar, ¿crees que han visto de sí mismos, o unos de los otros, otra cosa que las sombras proyectadas por el fuego en la parte de la caverna que tienen frente a sí?

- Claro que no, si toda su vida están forzados a no mover las cabezas.

- ¿Y no sucede lo mismo con los objetos que llevan los que pasan del otro lado del tabique?

- Indudablemente.

- Pues entonces, si dialogaran entre sí, ¿no te parece que entenderían estar nombrando a los objetos que pasan y que ellos ven?

- Necesariamente

- Y si la prisión contara de un eco desde la pared que tienen frente a sí, y alguno de los que pasara del otro lado del tabique hablara, ¿no piensas que creerían que los que oyen proviene de la sombra que pasa delante de ellos?

- ¡Por Zeus que sí!

- ¿Y que los prisioneros no tendrían por real otra cosa que las sombras de las cosas artificiales transportados?

– Es de toda necesidad.<sup>3</sup>

Esto es una parte de “El mito de la Caverna” escrito por Platón en *La República*, con excepción de la pregunta con que comienzo: **“-¿Qué es entonces la Matrix?- pregunta desconcertado Thomas Anderson a Morfeo”**.

Como se puede apreciar de lo citado, *The Matrix* tiene un alto contenido de “El mito de la Caverna”, escrito por Platón hace más de 2000 años:

- En la caverna de Platón la humanidad vive sujeta e inmóvil con cadenas, en *The Matrix* vive sujeta e inmóvil en homocultivos
- En la caverna de Platón la humanidad vive creyendo que la realidad es lo que ve proyectado en la pared frente a sus ojos, en *The Matrix* vive creyendo que la realidad virtual creada por la Matrix es la realidad
- En la caverna de Platón un hombre es desencadenado y sacado de la cueva para que viera la realidad, en *The Matrix* un hombre es desenchufado y despertado para ver la realidad.

Así es, Platón y su República en Matrix, pero no es la única influencia que tiene *The Matrix* de la filosofía Griega; cuando Thomas Anderson es llevado a que le digan su destino y le revelen su calidad de “el elegido para liberar a la humanidad”, lo presentan ante la pitonisa, esto es una clara influencia griega, ya que las pitonisas en la antigua Grecia eran las encargadas de decir el futuro y, por lo tanto, el destino de los hombres, estas adivinas eran visitadas en el Templo de Apolo en Delphos donde estaba inscrito en su pronaos el famoso aforismo dicho por Sócrates: “Conócete a ti mismo”, éste, en la película, está inscrito justo arriba de las cortinas que sirven de puerta, en la entrada hacía la cocina, donde se encuentra la Pitonisa, haciendo alusión al referido templo. Ese día la Pitonisa le dice a Thomas Anderson: “lo siento, no eres el elegido, por lo menos en esta vida; en la otra, tal vez”, “pero recuerda que no crees en el destino, tu controlas tu vida”.

También, con una clara influencia griega, aparece en escena Morfeo, quien es el líder de los que han despertado del sueño en la Matrix. Morfeo en la mitología griega, es el hijo del Dios de los sueños (Hípnos) encargado de llevar el sueño a reyes y emperadores. Sin embargo, haciendo a un lado la Teogonía de Hesíodo, a Higino,<sup>4</sup> y a Cicerón<sup>5</sup>; creo que en este caso me guiaré con lo que nos dice Ovidio<sup>6</sup>, el nombre

<sup>3</sup> Platón, Diálogos, IV *La República*, capítulo VII, Madrid España, Gredos, 1988, p. 338.

<sup>4</sup> Cayo, Julio Higino, *Fábulas. Astronomía*, México, AKAL, 2008, p. 39.

hace alusión a otro Morfeo, quien según ciertas teologías antiguas, es el principal de los Oniros, los mil hijos engendrados por Hipnos (el Sueño) y Nix (la Noche, su madre), o por Hipnos con Pasítea. En *The Matrix*, Morfeo lidera a un grupo de seres humanos engendrados artificialmente por una especie de Hipnos.

Asimismo y viajando más temprano en el tiempo, más allá de la gloria griega, aproximadamente en el 1125 A.C., reinó Babilonia Nabucodonosor I, quien recuperó el Código de Hammurabi, primer ordenamiento jurídico hecho por el hombre que había sido sustraído por el rey elamita Kudurnakhunte. Pues en *The Matrix* la nave comandada por Morfeo, donde viajan los humanos escapando de los robots y la cual usan para reestablecer el orden, se llama Nabucodonosor I. ¿Por qué la alusión al Rey Babilónico? “En el año tercero del reinado de Joacim rey de Judá, vino Nabucodonosor rey de Babilonia a Jerusalén, y la sitió”<sup>7</sup>. En el Libro de Daniel, en el Antiguo Testamento, se cuenta la historia del mencionado rey, él tiene éxito en su reinado gracias a sus sueños y a la interpretación que Daniel hace de ellos. Toda la humanidad depende del rey Nabucodonosor, de sus sueños y del significado que le dan de éstos.

En *Matrix*, la existencia de los hombres despiertos y de los que jamás fueron sumidos en el sueño, depende, en gran parte, de la nave que lleva el nombre del rey babilónico. Esa nave es como el rey que guía, el rey que transporta y conduce a la restitución del orden, al despertar de la conciencia humana sumida en una falsa realidad, el rey, la nave, sueña por medio de sus pasajeros cuando se conectan a la *Matrix*, estos son como la conciencia del rey, de la interpretación que tengan de sus viajes oníricos, dependerá el éxito de su propósito.<sup>8</sup>

Otra cosa importante a considerar, es que el Código de Hammurabi está grabado en una estela de diorita de 2.25 metros, hecho en Babilonia, aproximadamente 2000 años a. C., existe y está ubicado en el museo de Louvre en París. Es, por lo tanto, un documento real que acredita irrefutablemente que existió el Rey Nabucodonosor y, al mismo tiempo, se hacen referencias del mismo rey, en un texto religioso (el

---

<sup>5</sup> Cicerón, *Sobre la naturaleza de los dioses*. México, UNAM, 1986, p. XV.

<sup>6</sup> Ovidio, *Metamorfosis*, Liber XI. Orphei mors (1-84) Colección dirigida por Carlos Ansó, trad. Antonio Ruiz De Elvira, septiembre, Barcelona España, Editorial Bruguera, 1983.

<sup>7</sup> Daniel. 1. *Antiguo Testamento*. Reina Valera 1960, pág. 1012.

<sup>8</sup> Por ejemplo en la Biblia se lee: “todos los habitantes de la Tierra son considerados como nada; y él hace según su voluntad en el ejército del cielo, y en los habitantes de la Tierra, y no hay quien detenga su mano, y le diga: ¿Qué haces?” Daniel. 4.35. *Antiguo Testamento*. Reina Valera 1960, *Idem*.

“En el mismo tiempo mi razón me fue devuelta, y la majestad de mi reino, mi dignidad y mi grandeza volvieron a mí, y mis gobernadores y mis consejeros me buscaron; y fui restablecido en mi reino, y mayor grandeza me fue añadida” Daniel. 4.35. *Antiguo Testamento*. Reina Valera 1960, *Idem*.

Antiguo Testamento), que muchos refieren como un libro de leyendas y datos apócrifos, sin embargo, lo importante a resaltar, es la imbricación de documentos, uno incontrovertible y otro controvertible, para generar un hilo conductor en la trama de la película, cuestionando nuestra percepción de la realidad.

The Matrix utiliza, además de la griega, otras corrientes filosóficas, científicas y literarias para dar forma y término a su propuesta: lograr que cuestionemos nuestra percepción de la realidad, la cual, muchas veces es falsa y provoca que factores reales de poder se aprovechen de esto y sometan a una sociedad entera. Es cierto que las corrientes filosóficas que se detallarán a continuación no se refieren a cuestiones particulares de la filosofía del derecho; sin embargo, no están de ningún modo desvinculadas de esta disciplina, sirven de apoyo y de sustento para la explicación de la falsa percepción de la realidad que una sociedad puede tener y, en consecuencia, la sujeción violenta a un sistema de gobierno que en realidad no se quiere.

Como se ha citado, la religión está presente en *The Matrix*, la judía y católica principalmente. Thomas Anderson es el protagonista de la película, el apellido Anderson, en su significado etimológico quiere decir: *ander*, una derivación vasca del griego *andros*, cuyo significado es “hombre” y *son*, del inglés, que significa “hijo”, es decir, hijo del hombre o hijo de Dios como en la religión católica, haciendo alusión al redentor católico, hijo de Dios, Jesús. Thomas Anderson es el elegido para liberar a la sociedad del yugo en el que se encuentra, Thomas Anderson liderará la revolución.

En ese orden de ideas, Thomas Anderson en su vida onírica en la Matrix, se dedica a vender programas de computación ilegales, va en contra de un sistema de control social, es un revolucionario aun cuando está dormido, a esta clase de individuos en la realidad virtual se les conoce como un “virus” y a los agentes como los “antivirus”; en la realidad mexicana se les conoce como “disidentes” y “perturbadores de la paz pública”, a los agentes como “granaderos”.

Para dicha actividad toma como seudónimo el nombre Neo. Dicho nombre escrito repetidas ocasiones: *neoneoneoneoneoneoneone*, nos lleva a descubrir que es una alusión a *one*, que en inglés significa “uno”, es decir; “the one” “el elegido”.

Otro de los personajes principales es una mujer quien fue despertada antes de Neo, ella adopta el nombre de Trinity, significa trinidad, que en la religión católica es: Dios Padre, Dios Hijo y Dios Espíritu



Santo<sup>9</sup>, aunque en la Biblia, la palabra trinidad no aparece como tal, se puede inferir la Trinidad Divina en varias citas, tanto del viejo como del nuevo testamento.<sup>10</sup> San Agustín es el primero en tratar de resolver la trinidad, él la describe como: “la procesión de las personas Divinas en términos de unidad; unidad que engendra (padre), imagen engendrada por la unidad (hijo) y amor de la unidad y de su imagen (espíritu santo)”.<sup>11</sup>

Teodorico de Chartres va aún más allá en enriquecer el concepto de la Trinidad Divina, basándose en conceptos pitagóricos de San Agustín y Boecio,<sup>12</sup> desarrolla una concepción aritmética de la trinidad y la convierte en una franca teología metafísica, Teodorico argumenta que si se multiplica la unidad original por sí misma se crea otra unidad, que es igual a esta misma y estas dos unidades son unidas por un *amor et connectio*, es decir, un amor mutuo. Es la unidad, el uno le da sentido matemático y metafísico al concepto de Trinidad; pero esta multiplicación divina no es ni numérica ni hacia el exterior, como se pensaba en la concepción cristiana de la Trinidad, no, y así nos lo explica Teodorico, la multiplicación divina es al interior y atemporal. En el caso de Matrix, la Trinidad Divina se encuentra representada en: a) la unidad original que engendra como la razón creadora de realidades, es decir, El Padre, b) la unidad engendrada como Neo, que representa a los seres humanos en su conjunto y c) el amor de la unidad y su imagen como Trinity que representa al amor, la fuerza más poderosa del universo.

Por otra parte, la Trinidad Divina siempre es relacionada con la vida eterna; es precisamente Trinity quien resucita a Neo cuando éste muere en batalla.

En el mismo sentido religioso, aparece Sion, nombre que se le da en la película, a la última ciudad habitada por seres humanos fuera de los homocultivos. En la religión judía, Sion fue inicialmente el nombre de una fortaleza jebusea conquistada por el Rey David y que se encontraba situada en la actual

<sup>9</sup> Mateo 28:19. “Por tanto, id, y haced discípulos a todas las naciones, bautizándolos en el nombre del Padre, y del Hijo, y del Espíritu Santo” *La Biblia*, Reina Valera, 1960.

<sup>10</sup> Génesis 1:26. “Entonces Dios dijo: Hagamos al hombre a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza; y señoree en los peces del mar, en las aves de los cielos, en las bestias, en toda la tierra, y en todo animal que se arrastre sobre la tierra”, *La Biblia*, Reina Valera, 1960.

<sup>11</sup> Agustín, *De doctrina Christiana*, I, 5, 5, ed. J. Martín, Corpus Christianorum, Series Latina 32, Turnhout 1962, p. 9.

<sup>12</sup> W. Beierwaltes, *Pensare l'Uno. Studi sulla filosofia neoplatónica e sulla storia dei suoi influssi*, trad. de M. L. Gatti, Vita e Pensiero, Milán, 1991, pp.315-328.

Jerusalén, tiene un significado muy profundo en el mundo judío, ya que Sion es espiritualmente la ciudad de Dios.<sup>13</sup>

La fortaleza se situaba en una colina del lado sureste de Jerusalén, el Monte Sion, y es mencionada en la Biblia como el centro espiritual y la "madre de todos los pueblos". En *The Matrix* la ciudad de Sion representa el último lugar donde los humanos pueden encontrar relaciones filiales reales, es una ciudad con madres, padres, hijos, hermanos etcétera, es la ciudad libre, es la "ciudad madre".

Como en la religión católica, donde el elegido "Jesús" muere a manos de su propio pueblo; Neo, el elegido en Matrix, muere a manos de los agentes antivirus de Matrix, que son parte del programa de realidad virtual de la Matrix. Estos agentes son comandados por el señor Smith, apellido muy común en los angloparlantes, el nombre es usado en la película para darle la connotación de común, muchos en la sociedad angloparlante se apellidan Smith, es decir, puede ser cualquiera de los que habita en el mundo de sueños del sistema, el apellido representa al pueblo de la Matrix, en ese sentido el pueblo de Neo es quien lo mata.

Jesús resucita gracias al amor de Dios,<sup>14</sup> Neo resucita por un beso de Trinity, quien representa a la trinidad católica. Trinity le profesa a Neo un inmenso amor. El amor es considerado, tanto en las religiones, como en *The Matrix*, la mayor fuerza universal.

La resurrección de Neo cumple con la profecía de la Pitonisa, Thomas Anderson no era el elegido en esa vida, tuvo que morir y resucitar, es decir, volver de la muerte e iniciar otra vida para ser el elegido, aquí se cumplió el destino profetizado por la Pitonisa, pero como ella lo dijo también: "Neo no cree en el destino". Su deceso significa la muerte en él de todo vestigio de condicionamiento social al que había estado sujeto desde que nació. Ahora sabe que ese yugo procede de una filosofía equivocada, injusta, de un sistema de control que no se ajusta a la realidad social; por eso toma las riendas de su vida, rompe paradigmas, elige su camino. A partir de ese momento comienza a utilizar su libre albedrío y acepta su destino como líder revolucionario.

La muerte de Neo es ocasionada por la información que da a los agentes de Matrix, un traidor, miembro de los despiertos llamado Cypher, nombre que en inglés significa ciclo, es el único que viste de

---

<sup>13</sup> Salmos 87.2. "Ama Jehová las puertas de Sión más que todas las moradas del Jacob. Cosas gloriosas se han dicho de ti, Ciudad de Dios", *La Biblia*, Reina Valera, 1960.

<sup>14</sup> Pedro 1.3. "Bendito el Dios y Padre de nuestro Señor Jesucristo, que según su grande misericordia nos hizo renacer para una esperanza viva, por la resurrección de Jesucristo de los muertos", *La Biblia*, Reina Valera 1960.

color rojo, aludiendo al Judas que aparece en la última cena de Leonardo Da Vinci;<sup>15</sup> en esa pintura Judas es el único que se viste de manera diferente a los demás apóstoles. En ese cuadro, el artista representa el momento en el cual Jesús les informa a sus colaboradores que alguien allí presente lo traicionará. En la iconografía de la pintura más famosa de Leonardo Da Vinci, Judas es el único que viste de tres colores,<sup>16</sup> en *The Matrix*, Cypher también es el único que viste diferente de los demás, y al igual que el Judas de la religión Católica, Cypher no quiere el cambio, él está a gusto con lo que el sistema le da, no importa si es correcto o real, él lo prefiere.

Jesús y Neo, revolucionarios, mueren por la información de un traidor, un individuo que se resiste al cambio, un adepto al sistema de control social establecido.

Cypher o ciclo es una paradoja dentro del mismo sistema de *Matrix*, así como los llamados *déjà vu* (del francés: “ya visto”), cuando el sistema se altera nos está indicando que algo dentro de la realidad virtual no funciona bien. Cypher, es un traidor a la causa revolucionaria, por lo tanto, no encaja en esta ideología y causará una falla en los objetivos disidentes. Cypher pacta la entrega de información con los agentes de la *Matrix* y traiciona a sus amigos. Para entregar la información entra al sistema de realidad virtual, pero tomemos nota que, sólo se puede ingresar al sistema con ayuda, ayuda que Cypher nunca obtuvo, por lo tanto, no podría estar dentro de la *Matrix*, a menos que exista una falla en el sistema de realidad virtual, falla que sobreviene por una alteración en el ciclo lógico de los acontecimientos, el hecho de que Cypher esté en la *Matrix* sin ayuda, rompe el ciclo y crea una falla, una paradoja que nos anticipa escenas finales de la trilogía.

Durante todo el transcurso de la película, podemos notar que de manera desordenada se va salpicando la trama de diversas teorías filosóficas, comenzando con el Mito de la Caverna, escrito por Platón en *La República*, como se mencionó.

La geometría de Euclides postuló las propiedades del punto, la línea, el plano, el círculo y esfera, triángulo y pirámide, que fueron fundamento de la explicación de la realidad que los humanos percibimos

---

<sup>15</sup> *La última cena* es una pintura mural original de Leonardo da Vinci, realizada entre 1495 y 1497, se encuentra actualmente sobre la pared en la que se pintó originariamente, en el convento dominico de Santa Maria delle Grazie en Milán Italia

<sup>16</sup> Los 12 Apóstoles están distribuidos en cuatro grupos de tres. Ello sigue un esquema de tríadas platónicas, de acuerdo con la escuela florentina de Ficino y Mirandola. Analizando de izquierda a derecha, en la segunda tríada se encuentra Judas, cuya traición rompe la tríada, y se viste diferente a los demás apóstoles, él es el único que viste de tres colores.

con nuestros cinco sentidos, ésta tuvo vigencia durante más de dos mil años, de hecho, aún hoy en día mucha gente basa su explicación de la realidad con el argumento de la percepción euclidiana de nuestros sentidos. Esta realidad euclidiana es la que prevalece en el mundo virtual de *Matrix*, la sociedad inmersa en un sueño generalizado, vive la realidad que sus sentidos le presenta, aunque su vida transcurra conectada inerte en la tecnología genética homoagrícola. *The Matrix* es control, la realidad que ven, oyen, huelen, prueban y tocan las personas en la Matrix, son simples impulsos eléctricos que interpretan sus conectados cerebros.

Al comienzo del siglo XX, la física cuántica ha dejado atrás esa apreciación de la realidad. Aunque hay que tomar en cuenta que ya en el siglo XVI René Descartes en su teoría de la duda metódica puso el dedo en la llaga, “pienso luego existo”. Descartes colocó por primera vez en entredicho lo que nuestros sentidos percibían, sus argumentaciones tenían como base un sistema filosófico llamado: “realismo metafísico”. Él se cuestionaba ¿Cómo sabemos que el científico describe la realidad? O peor aún ¿Cómo puedo saber que las matemáticas son verdaderas y no sólo un lenguaje de descripción de fenómenos abstractos? Y concluye: “Si todo fuera un sueño, sin duda, no lo podríamos saber”.

- ¿Qué es real?– le pregunta Morfeo a Neo. Si crees que realidad es lo que puedes ver, oír, oler, tocar, son simples impulsos eléctricos que interpreta su cerebro.

-La Matrix es el mundo que han puesto ante tus ojos para que no veas la verdad.

-Naciste en una prisión que no puedes probar porque no la puedes tocar, oler ni ver

-Nunca has tenido un sueño el cual sientes que es real, y si no pudieras despertar de ese sueño, ¿cómo diferenciarías el mundo de los sueños del mundo real?

-Has vivido en un mundo de sueños

- Matrix es control, un mundo de sueños computarizados

Estos diálogos tienen un fuerte tono a Descartes, pero no sólo de él, estos diálogos y la trama que tiene la película nos dirige a George Berkeley, a Arthur Schopenhauer y nos enfrenta finalmente con Werner Karl Heisenberg. Filósofos y científicos que han descrito con sus teorías una manera diferente de ver nuestra realidad euclidiana de los sentidos. Estas teorías las utilizan los autores de *The Matrix* como fundamento para describir la realidad, que hará libre a la sociedad subyugada y que “Neo” despertará.

Para entrar en las concepciones de George Berkeley citemos de nueva cuenta el siguiente dialogo:

- ¿Qué es real?– le pregunta Morfeo a Neo. Si crees que realidad es lo que puedes ver, oír, oler, tocar, son simples impulsos eléctricos que interpreta su cerebro.

Mediante su filosofía Berkeley, en el siglo XVIII, propuso que no se puede saber si un objeto es, sólo puede saberse de un objeto siendo percibido por una mente, que los seres humanos no pueden conocer los objetos reales o la materia que causa sus percepciones, sino que incluso las propiedades matemáticas son ideas semejantes a las cualidades sensoriales ya que explican fenómenos percibidos por nuestras limitaciones euclidianas de nuestros sentidos, en ese sentido todo lo que puede conocerse de un objeto es su percepción de éste y resulta falaz suponer la existencia de una sustancia real que sustente las propiedades de los cuerpos.

La realidad para Berkeley es la condición de las cosas de ser percibidas y el sujeto que las percibe debe existir. Hay, por llamarlo de alguna manera, un espíritu que percibe y piensa por todos nosotros, ese espíritu es el único que piensa, no hay una sustancia exterior al espíritu, debe de existir un espíritu ordenador o un Dios para que se produzcan de forma coherente. Es decir, el mundo material son las percepciones que Dios nos hace tener. Pero como Dios no puede ser objeto de conocimiento, sólo las apariencias lo serán (como en la cueva de Platón o en la realidad virtual de la Matrix) Dios no sería entonces el ingeniero de los mecanismos newtonianos que a lo largo del tiempo causan el desarrollo de la existencia humana y su percepción universal de la realidad. En lugar de esto, el destino de la humanidad y la percepción del universo es una idea en Dios, el destino se cumple y el universo sigue existiendo cuando aparentemente nadie lo ordene o lo perciba simplemente porque Dios lo observa constantemente. Dios es, para Berkeley, el garante del orden que se halla entre todas las ideas, un espíritu superior o, en este caso, en el de la realidad virtual de la Matrix: una realidad transmitida oníricamente a la realidad mental de los seres humanos.

Morfeo vía telefónica le da instrucciones a Thomas Anderson como escapar de los agentes de Matrix y le dice:

– Hay dos maneras de salir del edificio, una por el andamio, la otra, arrestado por ellos.

Para Schopenhauer, pensador decimonónico, sólo había dos maneras de librarnos del ineludible destino: la primera con la muerte, pero esto es engañoso e ilusorio, ya que la voluntad pondrá a otro inmediatamente después en nuestro lugar para continuar su tarea sin fin; y la segunda, como los místicos y ascetas, quienes mediante la liquidación de la voluntad y su victoria sobre la naturaleza consiguen rasgar el velo maya y ver más allá.

En Schopenhauer el mundo está hecho del mismo material que el de los sueños, llamado por los hindúes “el velo maya”, es la Matrix. Pero también sólo existe una fuerza universal: la voluntad; en su libro

*Una fantasía metafísica: especulación trascendente sobre la aparente intencionalidad en el destino del individuo,* Schopenhauer expresamente aparta de la pretensión de un filosofar riguroso cuando lo llama "especulación trascendente" o "fantasía metafísica", atestigua un intento de llegar a la verdad, ya no mediante el mero ejercicio del intelecto, sino apelando "a todo el resto de nuestro ser, que lleva en sí, de alguna manera, la solución de todos los enigmas". El fatalismo trascendente que postula se basa en la intuición de que en el fondo de cada individuo hay una especie de "brújula interna" que orienta toda su existencia en un determinado rumbo.

En este libro pone el ejemplo de que la vida es en realidad como un sueño en un salón de clases, donde todo lo que allí se ve es única creación de nuestro sueño, y en ese sentido, creación de nosotros. En el sueño la maestra hace una pregunta cuya respuesta, nosotros en el sueño no la sabemos; sin embargo, el compañero de nosotros la responde acertadamente, es una falacia ya que nosotros mismos nos preguntamos, no supimos la respuesta y también contestamos con acierto, todo somos nosotros, o mejor dicho, no somos nosotros, es la voluntad.

En Matrix la voluntad es la realidad virtual, es todo el universo donde se desarrollan las conciencias de los seres humanos presos en los homocultivos, no pueden saber que todo eso es creación de una máquina, que como un espíritu superior, como un Dios, recrea día a día la vida de los seres humanos.

Neo pudo liquidar la voluntad y rasgó el velo maya, entonces vio más allá y descubrió otra realidad.

Llegamos a Werner Karl Heisenberg, su teoría de la indeterminación y algunas implicaciones filosóficas, que dicho en términos simples, viene a afirmar que cuanto más sabemos acerca de una mitad del mundo subatómico, tanto menos podemos saber de la otra mitad.<sup>17</sup>

Cuando llevan a Neo a ver a la Pitonisa en la sala de espera, éste se topa con un niño que está doblando una cuchara con la mente, el niño le da la cuchara a Thomas Andersen para que la doble; Neo toma la cuchara e intenta doblarla con la mente sin lograrlo, entonces el niño le dice: “-No trates de doblar la cuchara, ten conciencia de la realidad, la cuchara no existe, tú eres el que se dobla.” Neo dejando atrás la

---

<sup>17</sup> Tenía escasos 24 años cuando abandonó por unos días el Instituto de Física de la Universidad de Gotingen, Alemania, donde trabajaba en un proyecto con Max Born y se fue de vacaciones a las colinas de Helgoland, en este lugar, bajo una terrible fiebre, inventó “la mecánica cuántica matricial”, que tuvo su completa formulación con la ayuda de Max Born, Pascal Jordan, Paul Dirac y Wolfgang Pauli. Una de sus conclusiones fue el principio de indeterminación de Heisenberg.

concepción Newtoniana y la tradición científica de sujeto-observador, objeto-observado, afecta el campo cuántico y dobla la cuchara.

La teoría de la indeterminación señala que es imposible medir simultáneamente de forma precisa la posición y el momento lineal de una partícula, en virtud de que para hacerlo es necesario servirse de haces de luz que al intervenir con la partícula, distorsionan su ubicación y su velocidad, es decir, que el observador afecta el campo cuántico con su observación, en ese sentido, la distancia entre sujeto-objeto desaparece, imbricándose en un mismo fenómeno, en una misma realidad universal.

*Matrix* está en todas partes, es el universo de los humanos presos en la realidad virtual, ellos sin darse cuenta son la Matrix, su conciencia, su observación, afecta de manera directa todos los acontecimientos en los que coinciden en el tiempo, y sólo en el tiempo, ya que el espacio en Matrix es inexistente, mientras estén dormidos y presos en los homocultivos. Ya que con la desaparición de la concepción del sujeto-objeto de la ciencia tradicional en la conciencia de los despiertos, en este caso en la conciencia del elegido, de Neo, como lo determina Heisenberg en su teoría de la indeterminación, prueba de manera científica la participación de los seres humanos y, en consecuencia, afectación de todos los fenómenos universales en los que tomen parte los dormidos y los despiertos, la diferencia es que Neo afecta la realidad de manera consciente, y hace su voluntad, los dormidos hacen la voluntad de la Matrix, la voluntad de los tiranos.

Cuando Neo se da cuenta que él es objeto-sujeto en la realidad de Matrix, resucita, y mientras es nuevamente atacado por los agentes, afecta el campo cuántico donde participa y detiene las balas, distorsionando el espacio-tiempo donde se desenvuelve y finalmente integrándose en la realidad, en la conciencia, en el velo maya hindú, en la voluntad universal, en Dios, en *The Matrix* interactúa a su antojo con esa realidad, porque no se la imponen, él la crea y transforma a su antojo, por lo tanto, no puede ser condicionado, ni sujeto, ni dominado. “el conocimiento lo hizo libre” o como en la religión católica se cita: “la verdad os hará libres”.<sup>18</sup>

Finalmente también encontramos elementos literarios de escritores que plasmaron ideas similares, conceptos filosóficos que maneja *The Matrix*, tales como Lyman Frank Baum, Lewis Carroll y Jorge Luis Borges.

---

<sup>18</sup> Dijo entonces Jesús a los judíos que habían creído en él: si vosotros permaneciereis en mi palabra, seréis verdaderamente mis discípulos; y conoceréis la verdad, y la verdad os hará libres. Juan 8.31 y 32, *Biblia*, Reina Valera, 1960.

Neo recibe una llamada donde Morfeo le dice que siga al conejo blanco, Thomas Anderson descubre un conejo blanco en el tatuaje de una bella joven quien, junto con otros amigos lo invitan a un bar, él acepta. Seguir al conejo blanco es entrar a otra realidad, como le pasó a Alicia en el País de las maravillas, de Lewis Carroll, y así es, Neo conoce a Trinity, quien lo ayuda a escapar de los agentes haciendo cosas increíbles para los ojos de Neo, acostumbrado a ver la realidad como en la caverna de Platón.

Morfeo le dice a Neo: “seguramente te sientes como Alicia siguiendo al conejo blanco y cayendo por el agujero” y “tienes la mirada de un hombre que acepta lo que ve porque está esperando despertar”, en una clara alusión a la obra de Lewis Carroll.

En la escena donde desconectan a Neo de la Matrix y literalmente lo despiertan, Thomas Anderson permanece sentado mientras lo desconectan del sueño virtual de Matrix, estira la mano hacia un espejo que tiene frente a él y lo atraviesa antes de que literalmente se transforme en el espejo, como cuando Alicia atraviesa el espejo y entra en otra realidad. En efecto Lewis Carroll en su libro *Al otro lado del espejo, y lo que Alicia encontró allí*, expone un diálogo entre Alicia y Tarará y Tararí que tiene un alto contenido de filosofía de Descartes, Schopenhauer, Berkeley y Matrix, en esa otra realidad Alicia viajando con los gemelos Tarará y Tararí, encuentran al rey de corazones rojos dormido, entonces Alicia pregunta:

– ¿Hay leones o tigres por aquí?– preguntó Alicia muerta de miedo.

– no es más que el Rey Rojo, que está roncando.– dijo Tararí.

– ahora está soñando-expuso Tararí– . ¿Con qué crees que sueña?

Alicia contestó: – eso no se puede adivinar.

¡Claro que sí! ¡Contigo!– dijo tararí. Si dejara de soñar contigo. ¿Dónde crees que estarías?

– Donde estoy ahora, desde luego– repuso Alicia.

– ¡Ni hablar!– replicó Tararí con todo despectivo.– no estarías en ninguna parte, porque tú no eres más que una cosa que aparece en su sueño.

– Si el Rey aquí presente se despertara- añadió Tarará-, ¡plaff! Te apagarías como una vela.<sup>19</sup>

Por otro lado, cuando Neo está a punto de ser desconectado de la Matrix, pregunta: ¿qué significa todo esto? Y Cypher le contesta: – significa: ¡brocha tu cinturón Doroty, porque de Kansas puedes despedirte! En una clara alusión al Mago de Oz de Lyman Frank Baum, esto quiere dar a entender que este personaje traidor está en una realidad diferente.

<sup>19</sup> Carroll, Lewis, *Al otro lado del espejo, y lo que Alicia encontró allí*. España, Editorial Edaf Juvenil, 2007, p. 105.



También el único que puede regresar y sacar de la Matrix a los personajes que despertaron es un humano nacido fuera de los homocultivos, llamado Wisard o hechicero, aludiendo también al Mago de Oz, y estando evidentemente también en otra realidad.

Borges, en su cuento *Las ruinas circulares* desarrolla las ideas filosóficas de Schopenhauer, como aquí en Matrix.

En ese cuento un místico individuo se da a la tarea, meditando profundamente teniendo como templo unas ruinas circulares, de caer en un sueño y en el crear a un individuo y a todo su entorno. Después de muchos intentos logra crear en su sueño, a un ser humano a quien le enseña a hablar, a caminar, a comer, en fin a todo lo que se supone que un ser humano debe saber para vivir. Pasó el tiempo, en el sueño del místico, su vida y la de su creación transcurrían sin sobresaltos, hasta que en el sueño del humano creador de humano, se desató un incendio, el fuego era lo único que haría entrar en razón de su realidad a la creación onírica, ya que al verse envuelto por las llamas sin ser dañado se daría cuenta que no era real. Seguidamente el fuego alcanzó a la creación del místico y se dio cuenta de su falsedad, en el instante que la creación del sueño se percató de la terrible realidad, el místico despertó y miró con terror que alrededor de las ruinas donde dormía estaba un enorme incendio, el místico trato de huir, pero fue en vano y finalmente las llamas lo alcanzaron, en ese momento se dio cuenta con inmenso terror que las llamas no le hacían el menor daño, comprendió que sólo era un sueño que alguien más soñaba.

¿Qué es la vida? ¿Somos libres? ¿Vivimos en una democracia por voluntad propia? ¿Existe alguien o algunos que a través de la desinformación regulan nuestra conducta para que hagamos lo que ellos quieren y nos hacen pensar que es nuestra libre decisión? ¿Qué rol desempeñamos en nuestra sociedad, en nuestro país, en el mundo? ¿Somos esclavos del destino? O ¿hacemos uso de nuestro libre albedrío afectando el campo cuántico como se desprende de la teoría de la incertidumbre de Heisenberg? ¿Destino o libre albedrío? ¿Por qué no ambos?

Ya Neo fue víctima del destino predicho por la Pitonisa, muere, resucita y se convierte en el elegido y, en ese momento, se da cuenta de que no sólo es parte de la Matrix, sino que es la Matrix misma, hace su voluntad en la tierra como en el cielo en el universo donde se encuentra.

Platón, Euclides, Descartes, Berkeley, Schopenhauer, Heisenberg, Lewis Carroll, Lyman Frank Baum, Borges, todos se han preguntado lo mismo, la Matrix expone una concepción utilizando mucho de la influencia de estos pensadores.

¿Cuál es tu conclusión? ¿Yo no la tengo en este momento? La humanidad ha buscado la respuesta durante toda su historia, se ha despertado, entonces lucha y se libera, para que poco después vuelva a caer en un sueño más profundo.

Tal parece que nuestra historia es verdaderamente una gran entonación metafórica.

Libre albedrío, como Heisenberg, o destino, como lo expresa Borges:

No saben que la mano señalada  
del jugador gobierna su destino,  
no saben que un rigor adamantino  
sujeta su albedrío y su jornada.

También el jugador es prisionero  
(la sentencia es de Omar) de otro tablero  
de negras noches y de blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.  
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza  
de polvo y tiempo y sueño y agonía?<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> En su grave rincón, los jugadores  
rigen las lentas piezas. El tablero  
los demora hasta el alba en su severo  
ámbito en que se odian dos colores.

Adentro irradian mágicos rigores  
las formas: torre homérica, ligero  
caballo, armada reina, rey postrero,  
oblicuo alfil y peones agresores.

Cuando los jugadores se hayan ido,  
cuando el tiempo los haya consumido,  
ciertamente no habrá cesado el rito.

En el Oriente se encendió esta guerra  
cuyo anfiteatro es hoy toda la Tierra.  
Como el otro, este juego es infinito.

II  
Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada  
reina, torre directa y peón ladino  
sobre lo negro y blanco del camino  
buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada

## Fuentes de consulta:

### Bibliografía

Borges, Jorge Luis, *La esfera de Pascal, Otras Inquisiciones*, 20ª ed., Buenos Aires, Emecé Editores, 1952.

Borges, Jorge Luis, *El hacedor, Obras completas, Tomo II*, Emecé Editores, 1989.

*S/a, Sobre las líneas indivisibles. Mecánica. Óptica. Catóptrica. Fenómenos sobre las líneas indivisibles. Libro de Aristóteles; Euclides. Paloma Ortiz García (tr.). Madrid España, Editorial Gredos, 2000.*

Calderón de la Barca, Pedro, *La vida es sueño. Las 100 joyas del milenio*, Madrid, España, Editorial Milenium 1994.

Platón, *Diálogos*. Madrid España, Editorial Gredos, 1988.

Cayo Julio Higino, *Fábulas, Astronomía*, México, Ediciones AKAL, 2008.

Cicerón, Marco Tulio, *Sobre la naturaleza de los dioses*, México, UNAM, 1986.

Cicerón, Marco Tulio, *Sobre la adivinación; sobre el destino, Tímeo*, Madrid España, Editorial Gredos, 1999.

Hesíodo, Colección 'Clásicos griegos' 21, Edición de Mª Antonia Corbera Lloveras, Madrid. Editorial ilustrada, 1990.

Montero Fenollos, Juan Luis, *Breve historia de Babilonia*, Madrid España, Editorial Nowtilus, 2012.

### Sitios de internet

<http://www.bibliaenlinea.org/antiguo-testamento>, *Antiguo Testamento*, Reina Valera, 1960, consulta: 08/09/15.

---

del jugador gobierna su destino,  
no saben que un rigor adamantino  
sujeta su albedrío y su jornada.

También el jugador es prisionero  
(la sentencia es de Omar) de otro tablero  
de negras noches y de blancos días.  
Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.  
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza  
de polvo y tiempo y sueño y agonía?

Borges, Jorge Luis, *El hacedor, Obras completas, Tomo II*, Emecé Editores, 1989, p. 191.

<http://ellaberintodelverdugo.blogspot.mx/2012/11/publio-ovidio-nason-m-e-t-m-o-r-p-h-o-s.html>, consulta: 08/09/15. Que retoma datos de Ovidio Nasón, Plubio, *Metamorfosis*. Colección dirigida por Carlos Ansó, trad. Antonio Ruiz De Elvira, Barcelona España, Editorial Bruguera, 1983.

**Nota del Coeditor:** Se revisaron las fuentes de consulta mediante consultas electrónicas, corroboró información y modificaron las referencias realizadas por el autor en casos que lo ameritaron.