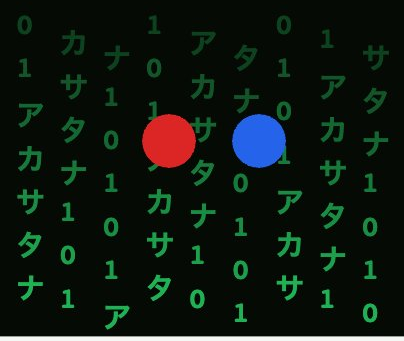
Matrix

Lana y Lilly Wachowski · Estados Unidos, 1999 · 136 min

Bachillerato · FP · Adultos | Filosofía · Tecnología | 4 Óscar técnicos



¿Cómo sabes que esto es real?

1 Despertar de Matrix

Neo
Un programador y hacker siente que algo no encaja.

Morfeo
Le ofrece elegir: pastilla roja o azul.

Despertar
Descubre que el mundo es una simulación de las máquinas.

Entrenar
Aprende que las reglas de Matrix se pueden doblar.

Creer
Acepta quién es y libera su mente.

2 Filósofos en Matrix

Platón
La caverna: ver sombras y creer que son el mundo.

Descartes
¿Y si un genio maligno nos engañara?

Baudrillard
.....
.....

Y tú, ¿qué dirías?
.....
.....

3 Tres momentos para pausar

LA ELECCIÓN
Pastilla roja o azul: ¿qué elegirías?
Verdad incómoda o comodidad.

EL DILEMA DE CYPHER
Prefiere volver a la mentira. ¿Le entiendes?
La ignorancia feliz.

¿SIMULACIÓN?
¿Podríamos estar en una?
Duda y conocimiento.

4 ¿Sabías que...?

- Ganó cuatro Óscar: montaje, sonido, efectos de sonido y efectos visuales.
- Popularizó el «bullet time»: la cámara gira alrededor de una acción congelada.
- Bebe del anime japonés y del cine de acción de Hong Kong.

5 Palabras para la pizarra

Simulación
Imitación de la realidad, por ejemplo por ordenador.

Mito de la caverna
Alegoría de Platón sobre el conocimiento.

Escepticismo
Duda sobre si podemos conocer la verdad.

Realidad virtual
Entorno creado por ordenador que parece real.

Lo que hemos aprendido hoy

Datos: ficha DidacCine, Academia de Hollywood, Wikipedia (Matrix; mito de la caverna). Sin calificación ICAA localizada. Uso libre en el aula; prohibida su venta.

Toda la unidad, gratis
Cuaderno del alumno, guía docente y paradas interactivas para la app DidacCine Aula.
didacine.com/matrix

DidacCine
Cine que enseña