

Sólo Simagina

Alberto Chimal*

En el cine, como en la literatura, la más moderna ciencia ficción (CF) parece haber dejado atrás el ya viejo *cyberpunk*¹ y estar dividida en dos corrientes: a) la que aún se sitúa “a cinco minutos en el futuro”; describe el mundo de las telecomunicaciones globales y el *Internet* casi como es en la realidad y, por lo tanto, está más cerca de la literatura “realista”, y aun del cuadro de costumbres, que de la imaginación desbordada que caracteriza a otras escuelas más añejas,² y b) la que se concentra en la virtua-

lidad: en la noción de que los mundos o universos “artificiales” son capaces de engañar a la percepción humana y suplantar la realidad. Esta corriente se emparenta con diversas obras de CF tan distantes de sus preocupaciones y de su tiempo como, por ejemplo, la novela *El tiempo desarticulado* (1959) de Philip K. Dick³ o el cuento *Ángeles del Carcinoma* de Norman Spinrad.⁴ Pero, sobre todo, se acerca a cierta tendencia muy popular del cine contemporáneo, representada por películas tan dispares como

* Teléfono y fax: 01(5) 286 0415. Correo electrónico: albertochimal@yahoo.com

Matrix (The Matrix, Warner Brothers, 1999). Dirección y guión: Andy y Larry Wachowski. Producción: Joel Silver. Fotografía: Bill Pope. Edición: Zach Staenberg. Vestuario: Kym Barrett. Supervisor de efectos visuales: John Gaeta. Música: Don Davis. Coreografías de kung-fu: Woo-Ping Yuen. Principales intérpretes: Keanu Reeves (Thomas Anderson / Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carry-Anne Moss (Trinity), Hugo Weaving (agente Smith), Joe Pantoliano (Cypher), Gloria Foster (Pitonisa), Marcus Chong (Tank).

1. El término se refiere a la especulación sobre el futuro salvaje, alienado e informatizado de películas como *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) o novelas como *Neuromante* (1984) de William Gibson.
2. Algunos escritores mexicanos interesados en el *cyberpunk*, entre los que destacan Gerardo Sifuentes, Bernardo Fernández, José Rojo, Gerardo Porcayo y José Luis Ramírez, han propuesto un símil curioso: muchas obras *cyberpunk* semejarán, en los años por venir, textos del futurismo (el movimiento vanguardista encabezado por Marinetti a principios de siglo), pues su glorificación de la tecnología se volverá absurda, o cómicamente anacrónica, cuando la tecnología glorificada se vuelva obsoleta. La conciencia de esta caducidad es el origen del movimiento retro, que describe la tendencia de cierta porción de la cultura mexicana —y mundial— al celebrar los artefactos, obras e ideas del pasado reciente, y la pasión por “reencuentros”, revivals, pastiches y demás.
3. Ragle Gumm, el protagonista de esta novela, cree vivir en unos idílicos años cincuenta norteamericanos, pero a lo largo de una trama en la que la realidad —o la cordura del personaje— comienza a fracturarse poco a poco, descubre que su “vida” es una ilusión creada por el gobierno norteamericano para controlarlo y emplear sus poderes paranormales. Como se verá, éste podría ser el resumen de muchas cintas contemporáneas sobre la realidad virtual.
4. Publicado en la famosa antología de Harlan Ellison, *Visiones peligrosas* (1967-1969), el cuento de Spinrad introduce en la ciencia ficción la noción de realidad virtual al jugar con la noción del simbolismo y convertir metáforas en verdades literales: por un bosque (los alveolos pulmonares), los dragones (células cancerosas) son perseguidos por el héroe de brillante espada (en realidad, la conciencia del héroe, vuelta hacia su espacio interior mediante el uso de drogas).

Brasil de Terry Gilliam (1985), *Los libros de Próspero* de Peter Greenaway (1991), *El joven manos de tijera* (1990) de Tim Burton y, señaladamente, tres cintas recientes: *Nirvana* de Gabriele Salvatore (1997), *El show de Truman* de Peter Weir (1998) y *Ciudad en tinieblas* de Alex Proyas (1988).

Por motivos diversos, el diseño de producción de todas estas cintas propone la creación de mundos fuera de todo contexto histórico reconocible, sea creando una amalgama de estilos (Gilliam, Greenaway, Proyas) o mediante una destilación de los elementos esenciales de una tradición o un periodo histórico (Burton, Salvatore, Weir). Sólo las tres más recientes se refieren de modo explícito a la virtualidad y a una concepción del mundo que deliberadamente se pone en crisis, pero todas, por el virtuosismo de sus imágenes y la operación consciente de desapego que llevan a cabo,⁵ sirven para continuar la discusión sobre uno de los problemas más antiguos de la cultura occidental: la naturaleza del mundo sensible, cuestionada desde Platón y negada por los filósofos idealistas.⁶

Esta discusión nunca había sido popular en la ciencia ficción porque supone un abandono total del materialismo que le dio origen: es la especulación sobre el avance de la ciencia vuelta contra sí misma, al impugnar no sólo las supuestas bondades de ese avance en el contexto del mundo contemporáneo, sino la misma idea de que el universo es aprehensible para la razón, de acuerdo con las reglas del método científico. Evidentemente, la aceptación de esta clase de obras (y del tema común a todas ellas) tiene mucho que ver con la creciente desconfianza de las imágenes, y en general las representaciones del mundo, que la cultura mundial experimenta como una reacción contra los excesos y manipulaciones de los medios. Mientras más crecen las posibilidades de falsear las imágenes, de alterar los testimonios de la vida cotidiana y los momentos históricos, más crece la sospecha de que cualquier hecho dado sea una ficción.

Tarde o temprano una película tenía que tratar

este tema con mayor profundidad, y llevar la idea del dilema de la conciencia, dividida entre lo que cree la verdad y lo que en verdad es cierto, hasta sus últimas implicaciones.⁷ Tal proyecto fue acometido por los hermanos Larry y Andy Wachowski, quienes crearon una de las películas de ciencia ficción más comerciales e interesantes de los últimos años: *Matrix*.

¿Qué es la Matriz?

Es probable que el título en inglés se haya conservado, como suele ocurrir, porque esa lengua es, para quienes lo decidieron, "más comercial" que el español. Sin embargo la palabra proviene, sin cambio alguno, del latín, y se usa para designar al órgano genital femenino. Posteriormente se le han dado otras acepciones, la más común en estos tiempos es la que se emplea en matemáticas y ciencias computacionales: matriz, entonces, es también un arreglo rectangular de números u otros elementos, como el que podemos ver en una tabla. Ambos significados se entrelazan en la película de modo totalmente imprevisto (al menos, para quien logra escapar de la publicidad y los resúmenes anticipados). Esto es más notable aún si se considera que ninguna de las ideas que propone la película es original,

5. Y por la cual cada una se crea su propio mundo, autocontenido e independiente del nuestro.
6. En nuestro siglo, el ejemplo más claro de la influencia de los idealistas es la obra de Jorge Luis Borges, cuyos mejores textos tienen que ver, en muchas ocasiones, con el descubrimiento de una realidad ajena que poco a poco se impone a la nuestra; el proceso se facilita por el hecho de que ambas "realidades" son, para Borges, esencialmente falsas, invenciones del pensamiento humano.
7. Otro de varios ejemplos que pueden citarse del tema en la narrativa de CF es la curiosa novela *La jaula de las orquídeas* (1974), del alemán Herbert W. Franke. En ella, los seres humanos, para combatir el tedio de existencias del todo libres de cuidado, se valen de un mecanismo que les permite proyectar su conciencia a mundos distantes y crear en ellos cuerpos artificiales, operados por esta suerte de control remoto, para que los exploren.

y todo su mérito está en la exposición y en las implicaciones; veamos entonces, cómo se desarrolla *Matrix*.

En la proverbial ciudad anglosajona de las películas, llena de rascacielos, sin rasgos distintivos y poblada por una mayoría WASP, la policía hace una redada con la asistencia de la agencia gubernamental: sus agentes visten de negro, usan lentes oscuros hasta cuando es de noche y llevan radiotransmisores encendidos todo el tiempo. Pretenden arrestar a Trinity (Carrie-Anne Moss), una terrorista que se refugia en el proverbial edificio abandonado y viste el característico traje de cuero negro. Trinity, de pronto, resulta tener habilidades sobrehumanas de combate y mata en pocos segundos a los cinco o seis policías. Tras recibir informes de “una salida” por teléfono, trata de escapar del edificio. Varios policías y un agente la persiguen por las azoteas; Trinity es capaz de saltar 12 o 15 metros de un techo a otro, y el agente también. Cuando baja a la calle, un camión tripulado por otro agente la acorrala cerca de una cabina telefónica. El teléfono empieza a sonar, Trinity entra en la cabina y el camión la embiste. Cuando los agentes revisan los restos, comprueban que Trinity ha desaparecido.

Poco después, un tal Thomas Anderson (Keanu Reeves), el típico *hacker* de las películas de Hollywood (rodeado de equipo de cómputo, escuchando música de moda, perpetuamente desvelado y dedicado a penetrar sistemas de grandes empresas por dinero),⁸ recibe un misterioso mensaje electrónico que lo lleva a conocer a Trinity. Ella le habla del legendario Morpheus, santo patrono de los *hackers*, y le recuerda una extraña pregunta, que corre por la red: *¿qué es la Matriz?* Al día siguiente, Anderson (o Neo, su nombre “de batalla”) recibe una llamada del propio Morpheus (interpretado por Laurence Fishburne), quien parece tener dotes de clarividencia, pues conoce todos sus movimientos, pero no consigue evitar que Neo sea arrestado. En una escena perturbadora, los agentes interrogan a Neo quien, al negarse a colaborar en la captura de Morpheus, su boca desaparece (un detalle sádico del agente Smith —Hugo Weaving— quien despliega de pronto aparentes poderes sobrenaturales), y los otros agentes se valen de su terror para dominarlo e implantarle en el vientre una suerte de insecto mecánico que vigilará sus movimientos.

La puntuación de los párrafos precedentes busca aludir al ritmo velocísimo de la película, enfatizado por tomas de fotografía preciosista y efectos digitales sacados de las más recientes tendencias del videoclip y los comerciales. La trama parece tomada de *Los expedientes secretos X* o cualquiera de las series o películas que la imitan,⁹ pero tiene un giro inusual cuando, después de que Neo es liberado, vuelve a ser encontrado por los terroristas. Tras serle extraído el insecto, Neo tiene una larga y ambigua conversación con Morpheus y acepta ser iniciado en la verdad sobre la Matriz. Toma una píldora “que en realidad es un programa”, se somete a la acción de ciertos aparatos extraños y de pronto, tras una crisis indescifrable que los demás llaman “un ataque cardíaco”, desaparece

8. En realidad, la palabra *hacker* designa a los expertos en computación que usan sus conocimientos no para cometer delitos informáticos, sino para divertirse o demostrar su talento de manera estrictamente no profesional. El término surgió de la cultura estudiantil del MIT en los años sesenta, y sólo la influencia de los medios masivos le ha dado, en los últimos años, connotaciones negativas. Algunos *hackers*, verdaderos diletantes del mundo digital, prefieren la palabra *cracker* para designar a los delincuentes. *The Hacker Crackdown*, el excelente libro de Burce Sterling sobre el tema, puede encontrarse gratuitamente en Internet en <http://www.inform.umd.edu:8080/CompRes/NetInfo/ReadingRoom/HackerCrackdown/>

9. La cultura de la paranoia, de la que *Los expedientes secretos X* son el producto más exitoso (a la altura de películas como *JFK* de Oliver Stone), surge también de la desconfianza de las imágenes, pero con tintes mucho más siniestros.

de la guarida de los terroristas y se encuentra encerrado en un tanque lleno de líquido espeso y translúcido.

Neo se incorpora, pero ahora es completamente calvo, tiene la piel arrugada y los miembros atrofiados, y su tanque, del tamaño justo para contenerlo, es sólo uno entre millones, adosados a grandes estructuras semejantes a las de una planta eléctrica, que se pierden en la lejanía. Poco después averiguamos que nos encontramos en el futuro remoto, en un mundo devastado: la humanidad entera ha sido reducida a la esclavitud por máquinas inteligentes que buscan emplear el calor corporal y los impulsos eléctricos del cuerpo humano como fuentes de energía. Sólo se mantienen quietas a las "pilas" humanas con la distracción de su mente: desde la concepción hasta la muerte, la gente permanece conectada (mediante gruesos cables que penetran por la nuca, directamente hasta el cerebro y la médula espinal) a un sistema de realidad virtual que les hace creer que viven en el último año del siglo XX.

La Matriz es esa cárcel para la mente, que todos confunden con la realidad porque no tienen más posibilidad de aprehender el mundo que sus propios sentidos, y éstos son controlados por las computadoras.

"¡Necesito una salida...!"

Lo que sigue es una explicación de los diversos prodigios, del todo congruente con la lógica del mundo (o los mundos superpuestos) que plantean los Wachowski: los terroristas son esclavos liberados que se oponen a las máquinas y se *meten* clandestinamente en la Matriz para combatirlos. Las máquinas y objetos que emplean no son tales, sino partes de la Matriz o programas introducidos en ella, semejantes a virus informáticos.¹⁰ Todos los rebeldes reciben entrenamiento en numerosas técnicas de combate (el conocimiento se envía directamente al cerebro mediante las conexiones que todos tienen en la nuca, recuerdo de su época de prisioneros), y son capaces de grandes proezas porque tienen la conciencia de que *no* se encuentran en el mundo real; por lo tanto pueden, hasta cierto punto, violar las leyes de la simulación de la Matriz: *imaginan* que pueden saltar grandes distancias, que tienen gran fuerza y resistencia, que son tiradores y combatientes insuperables. Cuando ingresan a la Matriz, sólo pueden salir a través de una "línea telefónica" segura, un hilo que les devuelve sus conciencias, como si se tratara del viaje astral, de la tradición esotérica, a sus cuerpos, pero siempre existe el riesgo del choque producido por la muerte virtual, el cual lleva a la muerte real. Entonces, en realidad los agentes son programas inteligentes al mando de las computadoras, imposibles de detener y dedicados a cazar a los rebeldes.

Neo ha sido rescatado pues existe la posibilidad de que sea el Elegido: el hombre cuya llegada está predicha desde antiguo, y señalará la caída de la Matriz y la liberación de la humanidad.

La mayor parte de las críticas adversas que ha recibido *Matrix* han sido producto no de sus ideas, sino de los excesos de su estética visual y su excesiva complacencia con la estética de juego de video del peor cine norteamericano, obsesionado por la espectacularidad de

10. Como en *Spinrad* (o en *El vengador del futuro* de Paul Verhoeven), la píldora que Neo ingirió es en realidad un programa diseñado para desconectarlo de la Matriz y ayudar a su localización entre todos los cuerpos durmientes. La criatura implantada es otro programa semejante, para uso de la Matriz.

los efectos visuales y cada vez menos preocupado por los valores artísticos o el argumento de las películas que vende. Neo combate a los agentes de la Matriz a karatazos,¹¹ impecablemente vestido con lentes de diseñador y gabardinas negras, con fondo musical de los Propellerheads y otros grupos de moda; mata a una gran cantidad de personas de las que pretende salvar, con la excusa de que un enemigo podría posesionarse de alguna de ellas en cualquier momento; es menos glamoroso en el mundo real (el que existe fuera de la Matriz), pero siempre mantiene su aspecto de galán y, peor aún, de Mesías.

Implicaciones

De alguna manera las ideas están allí, y tienen mucho que ver con la obsesión contemporánea por la ficción y lo virtual en un sentido amplio. Particularmente, giran alrededor de una pregunta: *¿qué es la realidad?* La respuesta se vuelve incómoda al comprobar que, en efecto, no tenemos más herramientas para aprehenderla que la información de nuestros sentidos. Una posibilidad que *Matrix* no se plantea es qué sucedería si el apuesto Keanu Reeves despertara no para ser él mismo con la cabeza y las cejas rasuradas, sino un anciano decrepito o un ser del todo inhumano o un cerebro en una cubeta, carente de posibilidades de percepción y locomoción independiente. Y, por supuesto, de esta cuestión se derivan otras dos: hasta dónde falseamos, *ahora*, nuestra propia percepción y la del mundo que nos rodea por creer en información indigna de confianza, en modelos imperfectos o maliciosos de la realidad,¹² y, más importante todavía, cuáles son las implicaciones éticas de este falseo. En *Matrix* uno de los rebeldes, Cypher (Joe Pantoliano), traiciona a los demás y pide a cambio que se le devuelva a la alucinación de la Matriz. "La ignorancia es una bendición", afirma, y al hacerlo refleja la

actitud de buena parte de la cultura (de la especie) en estas últimas décadas, al haber abandonado numerosos frentes de acción sobre el mundo para concentrarse en refinar y manipular sus representaciones.

Para terminar, *Matrix* también plantea algunos problemas interesantes relacionados con sus especulaciones sobre las computadoras. He aquí uno de ellos: cuando Neo habla con cualquier otro de los habitantes de la Matriz, no lo hace necesariamente con el que se encuentra junto a él en la planta de energía: su interlocutor puede estar a miles de kilómetros. Y conversaciones semejantes, que incluyen intercambios verbales y no verbales mediante información visual, auditiva, táctil, olfativa (y aun del gusto), tienen lugar por millones a cada momento. ¿Será posible mantenerlas a todas funcionando en tiempo real, conservando la sincronía necesaria, mediante el uso de cables eléctricos que interactúen con las células cerebrales? La velocidad de transmisión de la información es finita; lo es también la cantidad de información que puede enviarse por un canal en un tiempo dado. Si, como ya se ha propuesto, la especie entera se encamina hacia algo como la Matriz, el abandono definitivo del mundo "real" en favor de una simulación hedonista, el problema hará pensar mucho a los ingenieros del futuro. Lo que puede salvar a *Matrix* del olvido, además del hecho de que anuncia una nueva etapa en el desarrollo de la ciencia ficción,¹³ es esta peculiaridad: su capacidad de hacer pensar al espectador (al menos, después de verla) y de ofrecerle un poco más que el juego predecible, y en última instancia carente de sentido, del cine de acción de Hollywood. ■

11. O mejor dicho, con elaboradas coreografías de kung-fu creadas por Woo-ping Yuen, cuyas acrobacias son marca de fábrica de la escuela del cine de acción de Hong Kong, tan popular en tiempos recientes.
12. Cínicamente, James Cameron afirma que la realidad es una "alucinación consensual".
13. Menos preocupada por la especulación que por la reflexión y, por lo tanto, ya esencialmente distinta del llamado "género", que apareció como tal en el siglo XIX.