

MATRIX:

destino, decisión y sociedad contemporánea

DAVID BALTAZAR

De origen norteamericano, *The Matrix* (1999) se presenta como una producción revolucionaria en cuanto a efectos visuales y tomas simultáneas de campo. Acorde a una historia emocionante basada en la ciencia ficción, busca atrapar al espectador llevándolo a terrenos de la imaginación de altos vuelos.

El film tiene como tema central el cuestionamiento de la realidad y sus formas de percepción. ¿Nuestro mundo cotidiano es real? ¿O somos el sueño elaborado de una inteligencia artificial que nosotros mismos creamos? Bajo esta premisa, se muestra disimuladamente un temor a los actos propios de la raza humana para dominar la naturaleza (extinción de especies animales y reservas naturales, desequilibrio del ecosistema, guerras, bombas atómicas y demás) y en el caso particular de la tecnología, a revertirse los efectos de ésta contra nosotros mismos, a un descarrilamiento, a una salida de control de un poder que se muestra como ilimitado.

Si revisamos el pensamiento Moderno, este miedo de los sujetos tiene como principio “la pérdida del centro” (Villoro,1992:13) como Luis Villoro menciona. Rompiendo con el estatismo de la Edad Media mediante la propia individualidad y la voluntad como reservo-

rio de fuerzas, el sujeto no se encuentra sometido a un futuro rígido que lo destina a ocupar el mismo lugar durante toda la vida. Si ha nacido siervo, puede aspirar mediante su virtud a escalar nuevas posiciones, todo es posible pues lo que cuenta ahora es su acción y no la naturaleza como determinación para ocupar un sitio en el mundo. Descubre de pronto que cada quien es dueño



Fernando Correa

de sus actos y que estos le permiten alcanzar un mejor futuro. Sin embargo con este rompimiento del orden rígido, el hombre no evita tener un sentimiento de desamparo, de indefensión al verse de pronto dueño de sí mismo, de su voluntad y actos; “en un mundo que ha perdido su centro es difícil orientarse”(Villoro,1992:23). Como si la naturaleza del hombre tendiera siempre a buscar protección por alguien más fuerte, capaz de guiarlo, incluso someterlo. Bajo este orden maleable el sujeto comienza a adueñarse de la naturaleza, utilizándola a su gusto y conveniencia para hacer su vida más cómoda y “segura”. Matrix representa el adueñarse de la naturaleza y ficción con la posibilidad de alcanzar una Inteligencia Artificial cuyos efectos pudieran revertirse, mostrando así, el miedo del hombre a la función desmedida de dios en la tierra que el mismo hombre se ha asignado, así como una manera de pensar uno de sus temas implícitos: el destino.

El destino en Matrix no es un destino inamovible, impuesto en los personajes, ni un destino libre, a la par del libre albedrío, sino un destino a construir en base a un primer punto o rumor primigenio.

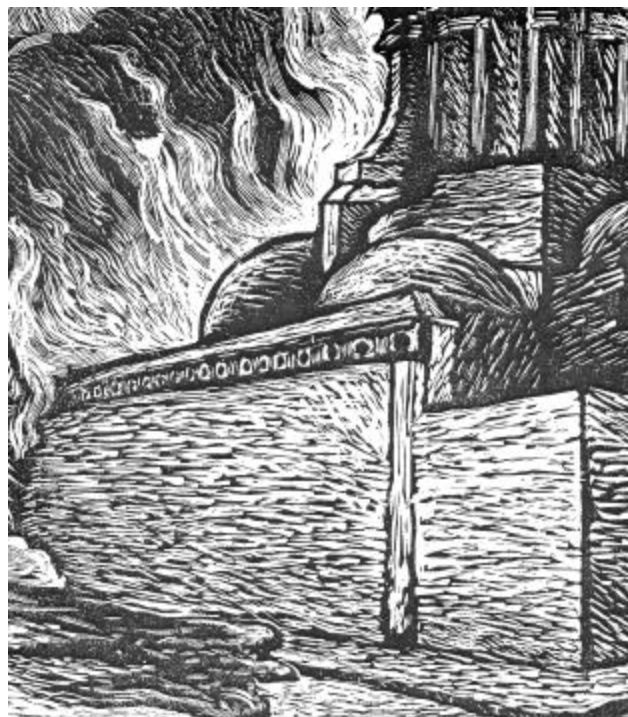
Neo, el personaje principal de la historia, es un sujeto con una doble vida; por una parte, trabaja escribiendo programas para una compañía respetable y, por otra, es un sujeto con un gran vacío en su vida, que intenta llenar utilizando su computadora para encontrar respuesta a una pregunta y a una sensación que bien a bien no conoce. “Estás aquí porque sabes algo. No puedes explicar ese algo. Pero lo sientes. Lo has sentido toda tu vida. Este mundo tiene algo raro. No sabes qué es, pero ahí está. Como una astilla en tu mente, volviéndote loco. Esa sensación es la que te ha traído a mí.” Le dice Morfeo, su guía, aquél que habrá de mostrarle su destino.

Cómo puede Neo sentir ese algo, si no es a través de la posibilidad interna en él, de sentirlo. Así como otro sujeto sentiría que su vida es magnífica, aceptándola de pies a cabeza, y otro más renegándola y viviéndola

molesto siempre, Neo siente que algo no cuele. Sin saber qué es, despierta cada mañana con esa sensación y duerme de la misma forma, pensando siempre, reconociendo en él esa molestia que lo acompaña a todas partes con la esperanza de algún día encontrar respuesta a su pregunta.

De pronto, sin darse cuenta, Neo se ve envuelto en una serie de acontecimientos que le resultan sorprendentes, difíciles de creer pues se encuentran más allá de su entendimiento. Neo se pregunta qué me pasa, qué me está pasando; es en este momento cuando conoce a Morfeo y con él adviene la gran elección: la pastilla roja o la pastilla azul. Despertar al día siguiente como si todo hubiera sido un sueño y creer lo que se quiera creer o, por otra parte, tocar fondo en la caída y averiguar que tanto se ha descendido.

Neo decide entonces la pastilla roja y con ello entender de una buena vez en qué consiste todo lo raro que le ha ocurrido recientemente y más aún, mitigar la sensación que toda su vida lo ha acompañado. Pero la deci-



Arturo García Bustos

sión que toma no es una decisión única del momento en que frente a él se encuentran ambas pastillas; la decisión que toma viene de antes, desde el primer momento en que se sintió solo en el mundo y encendió su computadora, desde el momento en que la comida le supo insípida y se encontró de pronto pensándose a sí mismo parte de una vida que le saltaba a la cara. Aquél fue el verdadero momento de su decisión, cuando se le presentó la opción de las pastillas sólo era abordar un camino que, si no de esa forma, siempre había previsto. Por ello frente a él se encontraba una sola decisión, la elección de la pastilla roja es simplemente la visión atemporal de la respuesta que siempre había buscado.

Una única elección

Neo decidió tomar la pastilla roja, porque “debía” hacerlo y no tenía otra opción. ¿Su destino estaba echado y él simplemente había de cumplirlo? No parece esta la forma en que ocurre, pues bien pudo haberse exasperado y salir enfurecido del lugar, incluso reírse de toda aquella historia, o dudar un breve momento que lo hubiera podido apartar de su camino, pero si no “debía” ocurrir esto, es porque Neo decide de acuerdo a una primera esencia, de acuerdo a su Yo delimitado que lo orientaba tenazmente. Sustancia que es “indudablemente, el fundamento y la guía de mi elección, la razón suficiente de mi decisión” (Abbagnano,1997:50) menciona Abbagnano, una firme y única opción que nos aguarda, pudiéramos pensar.

Poseemos un libre albedrío que nos permite decidir lo que queramos. Un rasgo de mi generación es la posibilidad indefinida de hacer y pensar lo que cada quien considere como cierto. De frente no se encuentra un camino definido, sino múltiples fragmentos que hacen de caminos y que nos dan la posibilidad de hacer con nuestras vidas lo que nos venga en gana –aparentemente. El arte es un claro ejemplo. Hoy más que nunca nos aferramos a los principios hegemónicos para distinguir

el arte verdadero del que consideramos como apócrifo y para tratar de entender cómo hoy cualquiera puede hacer arte, pues cualquiera se descubre con la posibilidad de crear sea sólo en apariencia.

Neo pudo hacer muchas cosas, decidir ilimitadamente, porque como él dice: “yo controlo mi destino”, y sin embargo decide una opción que se presenta cómo única. ¿Entre una gama ilimitada de posibilidades, se encuentra una verdadera? ¿Una única decisión que podemos considerar como verdadera? Sí, si la hay, la que consideremos como verdadera y se encuentre en estrecho vínculo con nuestra esencia, con lo que somos, con lo que queremos ser. Neo es el claro ejemplo de ello, pudo quedarse con su trabajo cómodo y sin embargo lo abandona, porque escoge la única opción que lo define, aquella que lo constituye enteramente. Neo decide escoger la pastilla roja porque no podía ocultar lo que tantos años había reconocido en el espejo de cada mañana. Escoger un camino entre miles, de acuerdo a la esencia del Yo, es una tarea particular y breve.

Neo descubre entonces la verdad. Descubre que ha sido, en pocas palabras, una batería para las máquinas, y que toda su vida ha sido un sueño, en una época dominada por las máquinas. También se cuestiona en estos momentos “lo real”, dando pie a un debate que no parece terminar. ¿Cómo definimos lo real? Cuestionar lo mencionado en la película, sería como cuestionar los poderes de Superman y el por qué siempre gana, cuando esto, desde el interior del comic, no resulta relevante pues las reglas del juego han sido trazadas. De la misma forma The Matrix se formula una historia de ficción que no debe debatirse desde fuera, sino aceptarse desde el interior o, en todo caso, cuestionarse desde el fondo de la historia.

El film, que esta catalogado en el género de Ciencia Ficción, es similar a los relatos de Asimov o Bradbury, y debe tomarse como tal: una historia ficticia que al pensarse como arte es susceptible de interpretar en ella

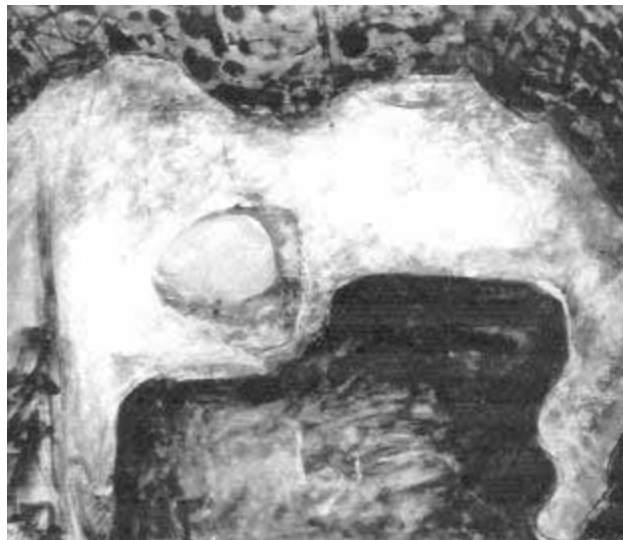
muchas cosas: temores humanos, la era Neoliberal que vivimos, la indeterminación de significados sociales, etcétera. Todo ello es susceptible de leerse en la expresión humana que es *The Matrix*, desde el momento en que la entendemos y aceptamos como nuestra.

Sueño social

Regresando, Neo descubre el mundo real y le duele saberlo ficticio, engaño onírico del poder de las máquinas. Le duele también porque el mundo real se presenta sombrío y difícil de vivir y porque el Saber es un proceso de continuo rompimiento que transforma a todo sujeto. Al ver desde fuera, los hilos que maniobran la vida diaria, bien claros y efectivos, imponiendo límites y controlando a los sujetos, el protagonista se siente engañado, pues nada de lo vivido ha sido real y todas sus decisiones tomadas se reducen a una misma finalidad: servir a las máquinas. Así, Neo, se transforma en Otro, desconocido incluso para él, que mira con otra mirada y habla con otra voz, porque la suya, la que hasta ese tiempo le había pertenecido, se confunde ahora con una nueva que termina por desbordar la anterior. Esto puede verse como el corrimiento de lugar que menciona Foucault, el “pensar de otro modo” (García,2002:21) al correrse las visiones instituidas socialmente que determinan al sujeto, cambiando así la perspectiva, mirando de otra forma, desde un “no-lugar”(García,”2002:21).

Todo proceso de cambio nace del acto de cuestionarse, reflexionando y preguntando por los sentidos de todo lo que es común. Neo inició por preguntarse qué era aquello que le robaba el sueño y atravesó un largo proceso de descubrimiento que terminó con la aceptación total de sí mismo. Este descubrimiento da pie a todo un gran rompecabezas que se construye y que permite revisar los propios actos cotidianos perfectamente inmersos en la rutina de una vida que no lo permite.

Al final cuando el rompecabezas se ha completado, duele verlo en esencia, sin rodeos, o duelen sobre todo



Iris Aldegani

los propios ojos porque han dejado de ser los mismos y se han apartado de esa vida en la que, hasta hacía poco, se tomaba parte. Saber es un corrimiento de lugar. Las personas no vuelven a ser las mismas cuando se preguntan por los significados y se construye un mapa que termina por verse desde fuera. “Bendita ignorancia” dice uno de los personajes de la historia, bendita ignorancia que permite no tener el peso del saber en los hombros y suprime el remordimiento y la ira de conocer la vida que nos envuelve y que nos ata a su gusto. Neo no pertenece más a este mundo, no ha de regresar jamás.

Albert Camus menciona que este mundo “es absurdo” (Camus,1999). Que lo único es la rutina en que hemos caído y que esto vuelve sin significado la vida y con ella las acciones de los sujetos. Saber, hoy, es darnos cuenta de esta rutina de la que somos parte, cuestionarla y cuestionar nuestra forma de llegar a ello. ¿Por qué hago esto y no otra cosa? ¿Por qué tengo esto y no aquello? Despertar del sueño es sabernos soñados por otro, en un principio y trazar luego, poco a poco, nuestro cuerpo real y nuestro ahora sí.

En el mítico “Extranjero”, el personaje central menciona “Nada, nada tenía mucha importancia...desde que un único destino debía de escogerme a mí y conmigo a

millares de privilegiados” (Camus, 1949:153). Somos elegidos por un tiempo inmutable, imposible de evadir o cambiar de tajo. Pero, así como Neo es el “elegido” que ha de llevar a cabo la lucha en contra de las máquinas, nosotros también somos elegidos, no sólo por un tiempo histórico devastador si se quiere, sino por un destino que concierne a cada sujeto decidir.

Nuestro destino no es tan grande quizás, como el de Neo, no habremos de salvar al mundo como él, ni tendremos las grandes batallas como sus amigos, pero se trata de un destino que nos define, pues es parte de nosotros, y que es el único destino que “deberíamos” tomar. Decidir ser elegidos es escucharnos y pensarnos enteramente, de fondo. Si Neo se apoyó en el amor, para creer en la decisión que lo reclamaba, cada sujeto cuenta con sus propios métodos (aunque sea la fe, quizás, el

más fuerte) para tomar fuerza y completar su camino. Al final el destino depende de la elección, y la elección somos nosotros.

davidbaltazar2@yahoo.es

BIBLIOGRAFÍA

- VILLORO, Luis (1992). El pensamiento moderno. Filosofía del Renacimiento. FCE, México.
- ABBAGNANO, Nicola (1997). Introducción Al Existencialismo. FCE, México.
- GARCÍA CANAL, María Inés (2002). Foucault y el poder. UAM-X, colección la llave.
- CAMUS, Albert (1999). El mito de Sísifo. Biblioteca Camus, Alianza Editorial.
- _____ (1949). El extranjero. Emecé Editores.

Museo, del escritor

Hasta hoy, México carece de un museo del escritor, un sitio donde sea posible preservar archivos, libros, fotografías y objetos que pertenecieron a nuestros más grandes escritores.

Al carecer de un sitio semejante, el legado de muchos novelistas, poetas y dramaturgos se ha perdido irremisiblemente.

Para la Fundación René Avilés Fabila, es necesario, pues, su creación.

Esta idea no es novedosa, pero sí es importante retomarla y buscar la manera en que las instituciones de cultura y educación oficiales y particulares, como por ejemplo la UNAM y la Casa Lamm, contribuyan a buscar la forma de establecerlo y cuanto antes comenzar a formar su acervo a través de donaciones de los propios escritores, de sus familiares o de amigos e instituciones afines.

Por lo pronto, la Fundación René Avilés Fabila realiza gestiones a fin de disponer de un inmueble adecuado para tal objetivo y hace una atenta invitación a los propios escritores, maestros, alumnos, críticos, funcionarios, coleccionistas, organismos de educación y cultura, y a todo aquel interesado en este proyecto a hacerlo suyo, pues sólo la suma de esfuerzos y la participación decidida de todos y cada uno de los involucrados, permitirá alcanzar con éxito la meta fijada, la de constituir en nuestro país el Museo del Escritor.

Mayor información:

Fundación René Avilés Fabila

Yácatas 242, Col. Navarte, 03020, México, D. F., Telfax 56 39 59 10

