

MATRIX: MISTICISMO E IRREALIDAD VIRTUAL

Miquel Barceló

Como sea que se acerca la tercera entrega de *Matrix*, bueno será desmitificar algunos aspectos de esa curiosa chapuza de la inteligencia aunque sea, eso sí, un brillante ejercicio de mercadotecnia. Para el gran público, *Matrix*, gran fenómeno mediático, parece relacionada con la informática, la inteligencia artificial y la realidad virtual. Nada más lejos de la verdad.

Matrix no sirve como ejemplo del futuro de ciertas tecnologías y, por si ello fuera poco, suelo negar que se trate de ciencia ficción. Uso para ella un nombre acuñado para la ocasión y que, creo, la define mucho mejor: "kungfu-ficción".

Me explicaré.

Para mí, la ciencia ficción puede aceptar, entre otras muchas, la definición que diera Isaac Asimov, al considerarla la narrativa que "*trata de la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología*".

En realidad, y éste es un hecho que por desgracia suele repetirse en la ciencia ficción cinematográfica, poca reflexión hay en *Matrix* respecto del impacto social de la tecnociencia. En *Matrix* hay otra cosa, principalmente acción y artes marciales, unidas a una estética sumamente atractiva ayudada por la utilización de espectaculares técnicas cinematográficas (el "*bullet time*", por ejemplo) usadas por primera vez en un largometraje en la primera película de 1999.

Ese mundo virtual en el que "vive" de forma irreal la gran mayoría de la población humana, no se sostiene. Vistos los extraños "milagros" de la física que llega a perpetrar Neo (devenido ya en un alter ego de Superman...), resulta evidente que la lógica no actúa en ese mundo virtual, que las reglas que la misma *Matrix* ha creado existen básicamente para ser alteradas, no sólo por sus casi infinitos "agentes Smith", sino por un líder ignorante de su propio destino como es Neo.

Aunque también puede detectarse en *Matrix* otro de los contrarios más habituales de la verdadera actividad tecnocientífica: el misticismo. La ciencia y la tecnología suelen basarse en la racionalidad, pero en *Matrix* encontramos absurdos como esa gran máquina (o sistema...) llamada *Matrix* que, al parecer, se alimenta de las "energías" que le ofrecen los seres humanos reales mantenidos en una especie de capullos tecnológicos, y entretenidos en sus vidas virtuales en el mundo simulado creado por *Matrix*.

Me temo que la única energía que *Matrix* pueda sacar de esos humanos sea de tipo místico, idea que queda reforzada por ese personaje central llamado Neo, un "elegido". No es ocioso detenernos, por ejemplo, en el nombre adoptado por la ciudad rebelde: Sión. Tal vez sea interesante recordar aquí que Sión, además de la referencia bíblica como la colina más oriental de la antigua Jerusalén; fue también, en cuanto a ciudad, la urbe cercana al lago Michigan, en Illinois (EEUU), fundada en 1901 por John Alexander Dowie quién la convirtió en el cuartel central de su *Christian Catholic Church*. Una ciudad que, al menos hasta 1935, fue gobernada teocráticamente por una iglesia que controlaba todas sus actividades. ¿Sería esa Sión de los rebeldes un futuro mejor que la irrealidad virtual de *Matrix*? Me permito dudar.

El "coitus interruptus" de la reciente *Matrix reloaded* (acaba con un ominoso "continuará" que nos remite a la tercera entrega), no parece aportar mayor novedad que sugerir que el mundo real (Sión y los robots que persiguen a la nave de los rebeldes) resulta incluso mucho más irreal que esa realidad virtual creada por *Matrix*. El aspecto kungfu vuelve a dominar y, si en la primera entrega Neo se enfrentó a un agente Smith, ahora ha de hacerlo con un centenar de ellos en una secuencia muy celebrada, pero en la cual se percibe

demasiado claramente cuando las facciones de Neo son reales o, simplemente, generadas por ordenador...

No me parece adecuado hablar de ciencia ficción, del dominio de las máquinas, del peligro de la inteligencia artificial o de las posibilidades de la realidad virtual con la excusa, pobre excusa, de unos filmes como la serie de *Matrix*. Divierten al niño que intentamos mantener vivo en nuestro interior, pero me temo que ofrecen escaso material para la reflexión inteligente.

Mejor olvídense de *Matrix*, vayan a su video club y vean "*El viaje de Chihiro*", un sorprendente *animé* japonés que rezuma sensibilidad e imaginación. Eso sí vale la pena... y no soy el único en decirlo: obtuvo el Oso de Oro en el Festival de Berlín (2001). No es poca cosa.