

Ideology Reloaded

Slavoj Žižek

Hay algo inherentemente “naïf” en el hecho de tomarse en serio el fundamento filosófico de la saga de *Matrix* y de discutir sus implicaciones. Los hermanos Wachowski, que han escrito y dirigido las películas, no son filósofos, sino dos tipos que flirtean con y explotan, a menudo de forma confusa, algunas ideas “postmodernas” y New Age puestas al servicio de la ciencia-ficción. Pero *Matrix* es una de esas películas que funcionan como una especie de test de Rorschach, poniendo en juego el proceso universalizado de reconocimiento, como las típicas imágenes de Dios que parecen estar mirándote siempre de frente independientemente de desde dónde las mires tú; así, casi cualquier tendencia parece reconocerse en ella.

Mis amigos lacanianos me dicen que el autor tiene que haber leído a Lacan. Los partisanos de la Escuela de Frankfurt ven en *Matrix* la encarnación extrapolada de la *Kulturindustrie*, que de forma directa toma, coloniza nuestra vida interior, utilizándola como fuente de energía. Los defensores de la New Age ven en la película cómo nuestro mundo no es más que un espejismo generado por una Mente global encarnada en la World Wide Web. Otras veces, la saga es vista como una ilustración barroca de la caverna platónica, en la que los seres humanos comunes están presos, atados con firmeza a sus asientos y obligados a contemplar la representación de sombras de (lo que ellos consideran erróneamente) la realidad, posición en la que se encuentran los propios espectadores en el cine.

Esta búsqueda del contenido filosófico de *Matrix* es por lo tanto un cebo, una trampa que hay que evitar. Las lecturas que, como éstas, proyectan en el film distinciones filosóficas o psicoanalíticas refinadas son de hecho muy inferiores a la inmersión “naïf” de la que fui testigo cuando vi *Matrix* en un cine de Eslovenia. Tuve la oportunidad única de sentarme junto a un hombre a punto de cumplir los treinta que estaba tan absorto en la película que no dejaba de molestar a los demás espectadores con exclamaciones como: “¡Dios, guau, así que no hay realidad! ¡Somos todos marionetas!”

De todas formas, lo interesante es leer las películas de *Matrix* no como si contuvieran un discurso filosófico consistente, sino como si dieran cuenta, en sus mismas inconsistencias, de los antagonismos de nuestros dilemas ideológicos y sociales. ¿Qué es, entonces, *Matrix*? Tan sólo lo que Lacan llamaba el “gran Otro”, el orden simbólico virtual, la red que estructura para nosotros la realidad. El gran Otro mueve los hilos; el sujeto no dice, sino que “es dicho” por la estructura simbólica. El gran Otro es el nombre de la Sustancia social, por lo que el sujeto nun-

ca domina plenamente los efectos de sus actos; su actividad es siempre algo más de lo que había previsto o anticipado. Y las inconsistencias de la narrativa de la película reflejan perfectamente las dificultades de nuestros intentos de ruptura con las ataduras de la Sustancia social.

Cuando Morfeo trata de explicar a un Neo todavía perplejo qué es Matrix, la vincula a un fallo en la estructura del universo: “No puedes explicarlo. Pero lo sientes. Lo has sentido toda tu vida. Que hay algo que no funciona en el mundo. No sabes lo que es. Pero sigue estando ahí, como una astilla clavada en tu mente que te vuelve loco”. Una vez más, al final de la primera película, Smith, el agente de Matrix, da una explicación distinta, mucho más freudiana: “¿Sabías que la primera Matrix se diseñó como un mundo humano perfecto? ¿En el que nadie sufriera, en el que todos serían felices? Fue un desastre. Nadie aceptaría el programa... Como especie, los seres humanos definen su realidad a través del sufrimiento y la miseria”.

La imperfección de nuestro mundo es por lo tanto, al mismo tiempo señal de su virtualidad y de su realidad. Relacionada con esta inconsistencia se encuentra la ambigüedad de la liberación de la humanidad anunciada por Neo en la última escena de la primera película. Como resultado de la intervención de Neo, hay un “fallo del sistema” en Matrix. A la vez, Neo se dirige a la gente atrapada aún en ella como el Salvador que les enseñará cómo liberarse por sí mismos de las ataduras de Matrix; serán capaces de romper las leyes físicas, doblar metales, volar por el aire. Pero el problema está en que esos “milagros” son sólo posibles si permanecemos dentro de la realidad virtual que sustenta Matrix y nos limitamos a doblar o cambiar sus reglas; nuestra situación “real” sigue siendo la de esclavos. Estamos, por decirlo así, limitándonos a ganar un poder adicional para cambiar las reglas de nuestra prisión mental. ¿Qué pasa entonces con la perspectiva de abandonar Matrix juntos y de entrar en la “realidad real”, en la que somos unas criaturas miserables que viven sobre la superficie destruida de la Tierra? ¿Es acaso la solución una estrategia postmoderna de “resistencia”, de “subversión” o “desplazamiento” sin fin del sistema de poder, o un intento más radical de aniquilarlo?

Recordemos otra escena memorable de Matrix, ésa en la que Neo tiene que elegir entre la píldora roja o la azul. Su elección es entre la Verdad y el Placer: el despertar traumático a la realidad o la permanencia en la ilusión gobernada por Matrix. Neo escoge la Verdad, en contraste con el personaje más despreciable de la película, el chivato de los rebeldes, que pincha con su tenedor un pedazo de carne roja y jugosa y dice: “Sabéis, sé que este filete no existe. Sé que Matrix le dice a mi cerebro que es jugoso y delicioso. Después de nueve años, ¿sabéis de lo que me he dado cuenta? La ignorancia es la felicidad”. Sigue el principio de placer, que le dice que es preferible permanecer en la ilusión, incluso si uno sabe que es sólo una ilusión.

Así que la elección no es tan simple. ¿Qué le ofrece exactamente Neo a la humanidad al final de la película? No un despertar directo al “desierto de lo real”, sino la posibilidad de flotar libremente entre la multitud de universos virtuales: en lugar de ser simplemente esclavizados por Matrix, uno puede liberarse aprendiendo a cambiar las leyes

de nuestro universo y así volar o violar las leyes de la física. La elección no es entre la verdad y una ilusión placentera, sino entre dos formas de ilusión. El traidor está atado a la ilusión de nuestra "realidad", dominada y manipulada por Matrix, mientras que Neo ofrece a la humanidad la experiencia del universo como patio de recreo en el que jugar una multitud de juegos, pasando libremente de uno a otro, modificando las reglas que fijan nuestra experiencia de la realidad.

De una manera adorniana, estas inconsistencias de la película son sus momentos de verdad: señalan los antagonismos de nuestra experiencia social tardo-capitalista, antagonismos que se refieren a parejas básicas como realidad y dolor (la realidad como aquello que perturba el principio de placer), y libertad y sistema (la libertad como aquello sólo posible dentro de un sistema que impide su pleno desarrollo). Pero la potencia última del film reside en un nivel distinto. El impacto sin igual de la película reside no tanto en su tesis central (que aquello que experimentamos como realidad es una realidad virtual y artificial generada por Matrix, un mega-ordenador conectado directamente a nuestros cerebros), como en su imagen central de millones de seres humanos que llevan una vida claustrofóbica en cunas cubiertas de agua y que son mantenidos con vida con el propósito de generar electricidad. Así que cuando (alguna) gente despierta de su prisión, su despertar no es una salida al vasto espacio de la realidad externa, sino la toma de conciencia horrible de su encierro, en el que cada uno de nosotros es de hecho un organismo fetal, inmerso en un fluido prenatal.

Esta pasividad absoluta es la fantasía que sostiene nuestra experiencia consciente como sujetos activos, autodeterminados; ésta es la fantasía perversa fundamental, la idea de que somos en última instancia instrumentos del placer de Matrix, el gran Otro, que se alimenta de nuestra sustancia vital convirtiéndonos en baterías. Todo esto nos lleva al verdadero enigma libidinal: ¿por qué Matrix necesita la energía humana? La solución puramente energética es, por supuesto, absurda: Matrix podría haber encontrado otra fuente de energía más fiable, que no hubiera exigido un sistema extremadamente complejo de realidad virtual coordinada para los millones de unidades humanas. La única respuesta consistente es que Matrix se alimenta del placer humano. Y, de este modo, volvemos a la tesis lacaniana fundamental de que el gran Otro, lejos de ser una máquina anónima, necesita el influjo constante del placer de aquellos que lo definen, incluso lo constituyen.

Matrix Reloaded propone –o, más bien, juega con– una serie de formas de superar las inconsistencias de su precuela. Pero, al hacerlo, se ve atrapada en nuevas inconsistencias propias. El final de la película queda abierto y sin decidir no sólo narrativamente, sino también en lo que respecta a su visión subyacente del universo. El tono básico es el de las complicaciones y sospechas que hacen problemática la ideología simple y clara de liberación respecto de Matrix que dominaba en la primera película.

El ritual comunal extático del pueblo en la ciudad subterránea de Sión no puede sino recordar las reuniones religiosas fundamentalistas. También aparecen dudas sobre las dos figuras proféticas funda-

mentales. ¿Son las visiones de Morfeo verdaderas o se trata de un loco paranoico que impone cruelmente sus alucinaciones? Neo no sabe si puede confiar en el Oráculo, una mujer que prevé el futuro: ¿está también ella manipulando a Neo con sus profecías? ¿representa ella el lado “bueno” de Matrix, en contraste con el agente Smith, que se convierte en un exceso de Matrix, un virus desbocado, que trata de impedir que se le borre mediante su multiplicación? Y ¿qué decir de las afirmaciones crípticas del Arquitecto de Matrix, el programador de su software, su Dios? Éste informa a Neo de que está viviendo de hecho en la sexta versión actualizada de Matrix: en cada una de ellas ha aparecido una figura salvadora, pero sus intentos de liberar a la humanidad terminaron en una catástrofe de enorme magnitud. ¿Es la rebelión de Neo, no un acontecimiento único, sino parte de un ciclo mayor de perturbación y recuperación del Orden?

Al final de *Matrix Reloaded*, todo queda sometido a duda: la cuestión no es sólo si cualquier revolución contra Matrix puede conseguir lo que pretende o está abocada a terminar en una orgía de destrucción, sino si no ha sido prevista ya, incluso planeada, por la propia Matrix. ¿Son incluso los que se han liberado de Matrix libres de hacer una elección? ¿Cuál es la solución al riesgo inevitable, la rebelión directa o resignarse a jugar juegos locales de “resistencia” mientras permanecemos dentro de Matrix o incluso nos comprometemos con las fuerzas “buenas” de Matrix? Aquí es donde termina *Matrix Reloaded*: en un fracaso del “mapeo cognitivo” que refleja a la perfección la triste situación de la izquierda actual y de su lucha contra el sistema.

El final de la película nos proporciona un giro suplementario, cuando Neo, de forma mágica, detiene las máquinas en forma de calamar que atacan a los humanos limitándose a levantar la mano. ¿Cómo consigue hacerlo en el “desierto de lo real”, no en Matrix donde, por supuesto, puede hacer maravillas? ¿Indica esta inconsistencia inexplicada que “todo lo que hay es generado por Matrix”, que no hay realidad última? Aunque semejante tentación postmoderna –la salida fácil a la confusión ontológica– debe ser rechazada, hay una intuición correcta en esta complicación de la división simple y directa entre la “realidad real” y el universo generado por Matrix. Incluso si la lucha tiene lugar en la “realidad real”, la batalla clave hay que ganarla en Matrix, razón por la que los humanos vuelven a entrar en el universo virtual.

Para ponerlo en términos del viejo par marxista infraestructura/superestructura: deberíamos tener en cuenta la irreductible dualidad de, por un lado, los procesos socio-económicos materiales “objetivos” que tienen lugar en la realidad así como de, por otro lado, el propio proceso político-ideológico. ¿Que pasaría si el dominio de lo político es inherentemente “estéril”, es un teatro de sombras, y sin embargo es crucial en la transformación de la realidad? Así que, aunque la economía sea el lugar real y la política un teatro de sombras, la batalla principal ocurre en el dominio de la política y la ideología.

Consideremos, por ejemplo, la desintegración del poder comunista en el este de Europa a finales de la década de los 80. Aunque el acontecimiento fundamental fue la pérdida del poder estatal por parte de los comunistas, la ruptura crucial sucedió en un plano distinto, en aque-

llos momentos mágicos en los que, aunque los comunistas seguían en el poder, la gente perdió el miedo y dejó de tomarse las amenazas del estado en serio. Así que, incluso si los combates “reales” con la policía siguieron adelante, todo el mundo sabía que, de algún modo, el “juego” había terminado. El título de *Matrix Reloaded* es por lo tanto apropiado: si la primera parte estaba dominada por el impulso de salir de Matrix, de liberarse de las propias ataduras, la segunda parte deja claro que la batalla tiene que ganarse dentro de Matrix, que hay que volver a ella.

Los cineastas han subido de forma radical la apuesta de la saga, obligándonos a enfrentarnos a todas las complejidades y confusiones de las políticas de liberación. Y se han puesto a sí mismos en un lugar muy difícil: ahora tienen que enfrentarse a una tarea casi imposible. Si la tercera parte, *Matrix Revolution*, consigue funcionar con un final feliz, habrán conseguido nada más y nada menos que dar la respuesta adecuada a los dilemas de la política revolucionaria actual, un proyecto para la acción política que la izquierda busca desesperadamente.

Traducción: Hugo Romero
<hugo@sindominio.net>