

Una mirada a los “paraísos digitales”: *The Matrix**

Mariana Orozco Ramírez**

La historia comienza con una lluvia de letras y números verdes y luminosos que caen sobre un fondo negro. Después la pantalla se tiñe de oscuro y, al tiempo que se escucha una voz que pregunta si la línea es segura, la pregunta se escribe en la pantalla. Aparece una mujer vestida de negro, Trinité (Carrie-Ann Fisher), sentada con la bocina del teléfono en el oído. Le indican una ruta, una dirección para que escape. Irrumpen en el cuarto cuatro o cinco policías, ella los combate elevándose del suelo en una especie de arte marcial y huye. Abajo del edificio en donde sucede esta escena, está un agente que parece ser del FBI o de la CIA que pregunta al encargado de atraparla por qué hay tan pocos policías para hacerlo. Comienza una persecución por las azoteas. La mujer lleva ventaja; visualmente sus capacidades físicas son extraordinarias. Puede saltar azoteas a gran distancia sin siquiera disminuir la velocidad de su carrera. Llega a la dirección que le indicaron. Hay una cabina telefónica cuyo teléfono está sonando y, en el mismo momento en que toma la bocina desaparece ante un nulo intento por detenerla: el camión de los policías derribó la caseta. Hasta este momento pareciera irreal todo lo que

* *The Matrix*. Dirección: Andy y Larry Wachowsky

** Egresada de la carrera de Sociología, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

ocurre, pareciera un engaño de la magia del cine. Sin embargo, una mirada más minuciosa advertiría durante los más de 130 minutos que dura la película, regados por ahí, entre tanta ficción, aquellos símbolos y signos que caracterizan y a la vez construyen nuestro entorno social y cultural. Queremos referirnos a la *digitalización*, a la ansiedad por el conocimiento y, paradójicamente, a la incertidumbre, como signos interconectados que determinan los estilos de vida de las sociedades globalizadas en este horizonte de nuevo milenio: nuestros “paraísos digitales”.

Una de las imágenes-reflejo producidas por la digitalización que aparecen en la película, la constituye la constante lluvia de letras y números, que no es más que la representación visual de los datos con los cuales se estructuran y funcionan Internet y el ciberespacio, a los que hoy tienen acceso gran parte de la población global. Datos que viajan a la velocidad de la luz y que pueden contener inimaginables flujos de información decodificada, dispuesta a codificarse en cualquier momento en un lenguaje traducible al ser humano, como cuando nos mandan un correo electrónico con imagen y sonido. Las potencialidades de la digitalización en las telecomunicaciones (y en los efectos especiales de la película) nos llevan a pensar que *Trinit* desaparece, mientras que en la historia ocurre que se transporta por aquella lluvia verde luminosa. Tal transportación podría efectuarse si la materia con la que está constituida fuera decodificada, es decir, celularmente convertida en *bite*, susceptible de viajar a través de la autopista de la información, en la que no existen aduanas ni fronteras. Lo que está en juego en nuestros “paraísos digitales” es precisamente lo que ocurre con *Trinit*: la conversión de los átomos en *bites*, cuya posibilidad tanto nos presumen los teóricos del mundo digital y que sin duda revolucionará por completo la existencia del sujeto social en el mundo al concebirse como materia decodificable.

Estos detalles, cuidadosamente hilvanados, muestran las posibilidades tecnológicas actuales al grado de hacerlas parecer ficticias. ¿Cuántos podrían creer confiada y abiertamente en la posibilidad de decodificar nuestra materia? Y sin embargo es una hipótesis en la que hoy se trabaja. Los detalles contenidos en las imágenes que nos presenta la película se refieren a una sociedad —como la sociedad global de hoy— que depende del uso de las máquinas inteligentes y que adecua las actividades cotidianas a partir de las posibles interfaces sujeto-máquina. La relación entre tecnología y sociedad constituye la trama que devela los “paraísos digitales”, en los que el conocimiento se exagera y la sensación de incertidumbre permanece. Las imágenes que los reflejan, despojadas de aquellos elementos que las hacen pertenecer al género de ciencia ficción, no son otra cosa que los entornos sociales configurados continua y exponencialmente a raíz del impacto que tuvo en la sociedad la revolución de la

informática y la microelectrónica que derivó en la tendencia a la digitalización y cuya capacidad de penetración ha sido y seguirá siendo de alcance global. En la película se plantea que, al estar dotadas de sensibilidad y raciocinio, las máquinas cobran vida; es más, la vida humana es simulada cerebralmente por una computadora. En esta simulación el hombre es reducido a fuente de energía sin siquiera tener conciencia de ello, al tiempo que el consumo, como instrumento de dominio, lo seduce. La digitalización como tecnología, como ideología e incluso como forma de vida penetra en todos los rincones, al igual que las miles de franquicias de *Pizzas Hut* o que los *cibercafés* regados por todo el globo. Los "paraísos digitales", configurados por el desarrollo de la informática y la microelectrónica, son ya nuestro presente, tal cual lo plantea la película.

Las imágenes-reflejo presentadas a lo largo del filme nos permiten experimentar situaciones hipotéticas de lo que podría ser el mundo social generado por obra de la *interfaz* entre hombre y máquina, principio de la revolución en las tecnologías de la información, germen que se reproduce e incuba en las sociedades contemporáneas. *Interfaz* hoy expresada en los dispositivos sensibles a la voz (el procesador de palabras *vía voice*), en los sistemas de temperatura (los cuartos en los edificios inteligentes que la regulan acorde a la de los huéspedes) e incluso en los servicios disponibles "al gusto del consumidor" (como en las compras por televisión o la televisión programada por cable o señal), así como en las *experiencias virtuales*. La ciencia ficción, la aventura, la acción y las artes marciales convergen y hacen de esta creación de los hermanos Wachowski un híbrido cinematográfico —o bien una *interfaz* entre géneros— lo cual resulta estar muy a tono con la tendencia actual a la interconexión y a la revoltura, a la mezcla y a la combinación de todo aquello que existe en el mundo cultural y natural, por obra y gracia del exceso de información al que estamos expuestos cotidianamente. Esta *informatización* de la sociedad que nos presentan en escenarios *neoyorkinos*, también reflejan la tendencia actual al conocimiento de todo, absolutamente todo, expresada tanto en la constante búsqueda de verdad del protagonista como en el desciframiento de más del 90 por ciento del genoma humano.

Además de mostrarnos entornos y universos creados por la tecnología de punta, el filme también está dotado de leyendas y mitos tan antiguos como la existencia de la especie humana que continúan regenerándose. El protagonista, Neo (Keanu Reeves), es otro elegido a partir de que se le presenta la posibilidad de conocer la "verdad" acerca del mundo en el que vive y al que continuamente cuestiona, porque sueño y realidad parecen ser indistinguibles. La historia de *Morfeo* (Laurence Fishbourne), un *hacker* considerado sumamente peligroso por las autoridades, perseguido y a la vez

fugitivo, muestra la posibilidad de conocer la verdad, la liberación. Guiado por una pitonisa que lo contacta, el tiempo ha llegado para que *Neo* conozca la verdad. Desde ese momento, la duda y la curiosidad, la inquietud por conocer la verdad –la incertidumbre– serán actitudes constantes en este personaje, tal y como nos ocurre cuando, inmersos en flujos constantes de información acerca de diferentes culturas, de diferentes verdades, nos sentimos medianamente cerca de conocer alguna “verdad” y, al igual que el personaje, después de dudar hasta el agotamiento terminamos dando por falso aquello que no conocemos, hasta que no se demuestre lo contrario, y se establece así un círculo cognitivo y perverso que gira en torno de la digitalización de las sociedades. El protagonista, inmerso en ese círculo perverso, continuamente se ve expuesto a la amenaza del desempleo, de la justicia legal y de la violencia institucionalizada del Estado, del trabajo alienado, del trabajo ilegal, figuras de nuestra vida cotidiana que son llevadas a la pantalla en esta historia que pronostica una posibilidad de los “paraísos digitales”: el completo dominio mental y material de los sujetos sociales por obra de la *interfaz* entre máquinas y hombres.

La digitalización y la avidez de conocimiento son elementos centrales de esta película que plantea la posibilidad de cuestionar tanto las capacidades humanas como las de la naturaleza, la realidad y el sueño. Esta inquietud surge y se exagera a raíz de la revolución cognitiva actual que ha quebrantado las leyes, sean físicas, químicas o biológicas. Se trata de la incertidumbre, que se erige para regir nuestros comportamientos: la duda metódica llevada al máximo, el sueño indistinguible de la realidad y la realidad confundida con el sueño, la falsedad siendo verdad y la verdad falsedad, lo virtual por real, lo ficticio por virtual y lo real por ficticio, y viceversa. El tema central de *The Matrix* gira en torno a este círculo perverso, es decir, el continuo cuestionamiento acerca de las posibilidades de conocimiento de una realidad determinada. La película, enmarcada en un escenario en el que la tónica es la *interfaz* hombre–máquina, refleja de una manera verosímil la cultura digital contemporánea a la que accedemos por la vía de las *autopistas de la información*. Pero también plantea (¿o plasma?) la existencia de una dominación de los sujetos que ni siquiera llegan a ser conscientes de ella.