

**MATRIX, O EL MATERIALISMO DE LA
NEOESPIRITUALIDAD**
Por Nahuel Sugobono

**1. Explicación Materialista No
Metafísica de Matrix:**

La Matrix no puede ser el mundo moderno, Neo no puede ser el Mesías y Zion no puede ser la Ciudad Elegida. Más bien, cabría decir que el mundo es la Matrix, el Mesías es Neo y la Ciudad Elegida es Zion. ¿Parece lo mismo? Nada de eso: Una cosa es decir que Neo simboliza al Mesías, y otra muy diferente es decir que el Mesías simboliza a Neo...

En ese caso, se puede decir que, a lo sumo, existe una cierta correlación entre la explicación que se da en Matrix sobre el mundo virtual y la explicación que dan las filosofías orientales sobre el mundo (material), pero no sería acertado decir que la explicación es la misma, y que Neo simboliza al Mesías, etc., porque -en el traspaso- ha ocurrido un cambio fundamental: se ha pasado de una explicación no materialista a una explicación materialista, que es todo lo que se puede cambiar en una explicación para que deje de ser metafísica, entendida la palabra en sentido amplio.

2. Subcultura

De esta manera, Matrix ha marcado otro hito en la historia del cine: es una de esas pocas películas (o serie de películas) que han generado una "subcultura" en el universo urbano. Los casos más recientes y notables son las sagas de La Guerra de las Galaxias y El Señor de los Anillos (4), a las cuales se puede agregar Harry Potter.

Para muchos grupos estas películas se han convertido en modelos a imitar, y la ideología subyacente en cada film se convierte en normas a seguir o, al menos, en pautas que marcan conductas o, inclusive, virtudes.

3. Síntesis:

En un futuro no muy lejano, nuestro planeta se encuentra gobernado por supercomputadoras inteligentes, que se rebelaron

ante los humanos debido a que éstos agotaron la provisión de energía solar, indispensable para ellas. Las supercomputadoras mantienen a los hombres en estado larval (un virtual coma), alimentándose de ellos. Pero, para mantenerlos vivos por más tiempo, generaron un programa de realidad virtual mediante el cual los seres humanos creen vivir en la Tierra de manera habitual a como lo hacemos hoy en día, aunque en realidad están como dormidos. Lo que parece la realidad no es más que una ilusión, pero es tan real esa ilusión que cuando, por ejemplo, alguien muere en ese mundo virtual (el nuestro), ese alguien muere realmente, debido a su creencia integral en el mundo virtual (una cuestión de sugestión psicológica, en última instancia). Algunos rebeldes que han logrado evadirse de este siniestro juego de realidad virtual, buscan vencer a esas supercomputadoras. Ellos no viven en estado larval, sino que están (junto con sus cuerpos) en una nave, vagando ocultamente por el mundo real. Estos "rebeldes" saben cómo internarse en el mundo virtual para, desde allí, intentar cambiar las cosas. Ese mundo virtual se llama Matrix, la matriz.

4. Análisis de conceptos

A continuación se hará un desarrollo más o menos minucioso de los personajes y eventos de la película, para reconocer en ellos influencias filosóficas y religiosas tradicionales. (9)

- a) Concepción del mundo como ilusión.
- b) Concepción de lo real y de la mente.
- c) El rol del Maestro.
- d) El rol del Elegido.
- e) El rol del Destino.

a) Concepción del mundo como ilusión.

Lo que parece la realidad no es más que una ilusión, un programa de realidad virtual. La idea de que el mundo no es el fin último de la existencia humana es común prácticamente a todas las religiones. Ya en los orígenes de la filosofía occidental Platón afirmaba que las cosas

sensibles (materiales) son reflejos, imágenes, copias, de arquetipos inmutables, eternos. Una doctrina que, bajo el nombre de realismo (luego, idealismo) fue fundante para la Iglesia.

Vivir en un mundo ilusorio implica no tener control real de nuestros actos. Pero ese algo que nos domina, que en las religiones es algo completamente de otro orden de realidad –vale decir, Dios–, en Matrix pasa a ser algo casi decepcionante: otra entidad material, sólo que más poderosa, un primus inter pares, casi. Así es como numerosos actos que entran en el dominio de lo psicológico (o incluso de lo espiritual), en Matrix son explicados mediante una lógica materialista unidireccional que, si bien sorprende por la "explicación lógica", decepciona por su enorme chatura.

Esto es algo que se percibe claramente en la *Escena del dèja vú*.

Luego de la visita a la Pitonisa, Neo ve un gato sacudirse en un pasillo. Un instante después mira de nuevo al mismo lugar y ve la misma escena. "Dèja vú", dice, y entonces los demás se dan cuenta de que han sido descubiertos. Un dèja vú es, en realidad, un error en la Matrix, y ocurre cuando las supercomputadoras han cambiado algo en el programa de realidad virtual. La repetición queda como un "salto" en el ensamble con la corriente de los acontecimientos. (10)

Otras dos escenas de la película muestran con mayor claridad cómo se ha retraducido un concepto de realidad/ilusión perteneciente a doctrinas orientales, manteniendo la estructura aparente, pero apartando su significado original para introducir otro materialista.

Escena del espejo: Los rebeldes llevan a Neo (virtualmente todavía, aunque fuera de la Matrix (11)) a su nave, le dan una píldora y le colocan unos electrodos para poder rastrear su cuerpo real. En ese momento, Neo fija la mirada en un espejo roto, que de pronto se rearma. Lo toca y sus dedos se introducen dentro del espejo. Cuando retira la mano, la sustancia del espejo (como un mercurio pegajoso) empieza a tomarle el cuerpo.

La escena pretende mostrar de manera "tangible" que todo es ilusión: sabemos que lo que refleja un espejo no es real, ya que no tiene

identidad propia. Al meter la mano "dentro" del espejo, Neo percibe por la experiencia que "su" propia realidad no es tan real. El espejo que lo envuelve refuerza esta idea, en donde la sustancia del espejo "devora" al cuerpo de Neo. Ese cuerpo que pronto dejará de existir (porque nunca existió). [Ver más abajo: 4. El rol del elegido, Escena de la liberación.]

Escena del pequeño buda: Neo es llevado a la Pitonisa, para saber si es el Elegido. Lo hacen esperar en una sala en donde hay otros "potenciales" (elegidos, se entiende). Son todos niños. Entre ellos ve a uno de cabeza rapada, vestido con ropas de monje budista. El chico dobla cucharas soperas con la mente. Neo se acerca, el chico le da la cuchara.

"No trate de doblar la cuchara –le advierte–. Eso es imposible. En vez de eso, sólo trate de darse cuenta de la verdad."

"¿Qué verdad?" -pregunta Neo, curioso
."No hay cuchara."

"¿No hay cuchara?" -repite Neo.

"Entonces -concluye el niño- verá que la cuchara no se dobla. Es sólo usted (it is only yourself)."

Lo que se quiere decir -tanto en Matrix como entre los budistas- es que la mente es la causante de las diferencias (ver punto 2, tercer párrafo). La mente, confundida, le da estatus de realidad a las cosas, cuando en realidad éstas no lo tienen.

Pero Matrix, nuevamente, rebaja esta simbología al nivel de un juego de video. Las cosas no son reales, no debido a su estatus ontológico limitado, sino a que son parte de un programa de computación. La mente no es ignorante porque le da estatus real a lo material, sino porque cree en la apariencia de ser de las cosas debido a que existe un programa cibernético que engaña a nuestros sentidos..

b) La concepción de lo real y de la mente.

Prima en Matrix el concepto de realidad material, concreta. "[Lo real] son impulsos eléctricos que percibe e interpreta el cerebro", le dice Morpheus a Neo. En Matrix, en cambio, se trata solamente del concepto de realidad adoptado por el materialismo moderno, que no concibe una realidad que trascienda la materia. Antes de que las máquinas tomaran el poder, "lo real" era el mundo tal como lo conocemos (o creemos conocer) hoy en día, con las categorías tradicionales de espacio, tiempo, materia, forma, etcétera.

Esta diferencia es importante, ya que se toma una simbología cuyo objetivo es específicamente metafísico para incorporarla a una mentalidad específicamente materialista (y no al revés), que es la que predomina en el occidente industrializado.

Los escurridizos conceptos de "yo", "mente" e "inteligencia" también están llevados en Matrix al máximo nivel de materialidad posible. Mientras que el hombre común –aún ateó– podría aceptar de buen grado que hay aspectos de su ser que escapan a una reducción material (aunque fuera en el plano de los sentimientos), en Matrix todo tiene un asidero concreto. Existe una concepción materialista de la inteligencia, la cual es concebida como una compleja red de circuitos eléctricos. Este concepto es compartido por numerosos científicos de la actualidad: una inteligencia tal sería capaz de lograrse en una máquina creada por el hombre, sólo que en el estado actual de los conocimientos técnicos y científicos, lograr una "supercomputadora" con una complejidad similar a la del cerebro humano es inviable. (14)

"Matrix es la proyección mental de tu yo digital", le dice Morpheus, nuevamente, a Neo. Ese término, "digital", le da a la frase el sesgo cibernético que le permite apoyarse en lo material. El programa de computación genera ciertos estímulos en la mente, los cuales provocan un entorno determinado, que no es real, sino producido por la mente.

c) El rol del maestro.

Morpheus, mezcla de San Juan el Bautista con maestro zen, es quien adoctrina a Neo. Como el Bautista, debe preparar el camino para que se cumpla la profecía, y sabe que su discípulo superará al maestro, ya que ésta es su función (la del Elegido). En sus enseñanzas, Morpheus hace hincapié en que él no puede hacer que Neo desarrolle todo su potencial; él debe desarrollarlo desde su interior.

"Estoy tratando de liberar tu mente. Pero sólo tú puedes hacerlo. Yo sólo puedo mostrarte la puerta", dice en una ocasión. Y más tarde: "Es diferente conocer el camino que recorrerlo". Esta idea ya se encuentra en Platón, cuando habla de la transmisión del conocimiento, cuando afirma que se puede instruir a otra persona, pero que no se puede transmitir la comprensión de un sujeto a otro. Este precepto está en la base de la anamnesis, o "recuerdo" platónico; es decir, cuando reconocemos una verdad es porque estamos "recordando" esas verdades arquetípicas que el alma conoció en el ámbito intangible de las Formas, en su origen.

d) El rol del Elegido.

Neo, en una primera instancia, es el buscador, la persona que no está satisfecha con el mundo tal como lo ve, pero tampoco sabe qué es lo que lo deja insatisfecho. Por otra parte, es una persona fuertemente racional, lo que le hace difícil liberarse de los lazos de la ilusión. Más tarde, él descubrirá que es "el elegido" (the One, anagrama de Neo que, además, significa "nuevo"). En cuanto tal, Neo se hará cada vez más consciente de su verdadera naturaleza, con lo cual logrará vencer a "la Matriz", porque se dará cuenta, en su más íntimo ser ("realizará"), que la Matrix es una ilusión.

Pero este conocimiento no se agotará en él solo. Una vez que lo sepa, él podrá –y deberá– liberar a los otros seres humanos, envueltos en la ilusión de la Matriz.

Además del evidente componente mesiánico cristiano, quisiéramos destacar aquí la incorporación de una simbología hindú (y, nuevamente, budista) en el rol del "Elegido". Esto se ve, en primer lugar, en la Escena del segundo nacimiento.

Luego de la Escena del Espejo, Neo ve aterrorizado, cómo la sustancia del espejo lo va cubriendo. En el momento en que está por cubrirlo por completo, el programa de rastreo (recordemos que todo lo que se ve en imágenes en el mundo virtual) ubica su cuerpo. Neo despierta entonces en los "campos de cultivo" humanos, en un cubículo similar a un feto, sumergido en una especie de líquido amniótico y con una serie de cables insertados en su boca, en su nuca y en distintas partes de su cuerpo. Está totalmente desnudo y pelado. Se quita el cable de la boca, el resto de los cables se desprenden por sí solos, y luego cae por un agujero negro hasta un estanque cenagoso. No termina de reponerse cuando desde arriba surge una luz, de la cual sale un gancho que lo toma y lo sube a la nave de la Resistencia.

Como en segmentos anteriores de la película, ésta es una "materialización" del concepto hindú de "segundo nacimiento". El hombre que sigue un camino espiritual recibe una iniciación, que equivale a un "segundo nacimiento". Muere a su existencia corriente, rodeada de contingencia y materialidad, para trascenderla y vivir en una nueva existencia supramaterial.

Otra escena clave en cuanto al rol mesiánico es cuando Neo se da cuenta "vivencialmente" de que es el Elegido, en la Escena de la liberación.

Hacia el final de la película Neo se encuentra luchando contra los "agentes" (son personas virtuales, creadas por las computadoras, pero que tienen características especiales -una programación especial, diríamos- que les permiten desarrollar enormes "poderes"). Nadie ha sobrevivido a una lucha contra un agente, pero Neo también ha ido desarrollando poderes, a medida de que va tomando conciencia real de que la Matrix no es real. Después de ser baleado en la Matrix (y revivido por un beso de Trinity a su cuerpo real, en la nave), Neo resucita y se da cuenta de la ilusión de la Matrix. Los agentes le disparan una lluvia de balas y Neo las ve venir con una expresión mezcla de incredulidad y de toma de conciencia. Las balas se detienen antes de alcanzar su cuerpo y caen al suelo. En ese momento, Neo ve a la Matrix, y la ve en código,

la ve como es en realidad, sin el ropaje ilusorio. Neo ya es plenamente el Elegido.

e) El rol del destino.

Aquí ingresamos de lleno en el ropaje místico del filme. A pesar de constatar la materialidad (una vulgar computadora, por más poderosa que sea) de la causa del mundo ilusorio en el que vivimos (o en el que viven los integrantes de Matrix), la sucesión de acontecimientos de la historia está envuelta en una serie de causas y efectos que nada tienen que ver con la lógica empírica, sino más bien con una mística, o "espíritu de profecía", que sobreabunda en las escenas y diálogos de la película. Este último punto está encarnado en el personaje llamado The Oracle (La Pitonisa), extraído sin medias tintas de la religiosidad griega. Era de esperar que, en la segunda parte, se le diera un sustento "cibernético" a The Oracle, como efectivamente se ha hecho (20). En Matrix Recargado nos enteramos de que las máquinas han previsto la aparición del Elegido (no sería el primero), entendido como una anomalía del programa. En cuanto han previsto esta "falla", también han previsto su neutralización. La "profecía" verbalizada por The Oracle, entonces, no sería verdadera, ya que ella es parte del programa cibernético, y está a su servicio. Pero es de esperar que, finalmente, en la tercera parte (Matrix: Revoluciones), Neo venza a las máquinas, con lo cual el problema vuelve a replantearse: ¿se cumplió la profecía, que es el móvil fundamental de Morpheus y la Resistencia –con lo cual existe la predestinación–, o simplemente los hombres han vencido a las máquinas a pesar de sus esfuerzos (que incluyen la –falsa– predestinación de su derrota), con lo cual el destino es construido por los propios seres humanos? No hay que meditar demasiado para inclinarse por la segunda opción, teniendo en cuenta que es fundamental, para una mentalidad materialista, considerar que es el individuo -sin dependencia trascendente- el que realiza sus propios actos.