

## ¿CONOCIMIENTO O VOLUNTAD?

*The Matrix* es tal vez la primera de una serie de películas desconcertantes, en las cuales, a través de lo que experimentan los protagonistas, se quiere llevar al espectador mismo a poner en duda la realidad del mundo exterior. A diferencia de otras narrativas, tanto literarias como cinematográficas, donde se consigue una mezcla de realidad y fantasía que termina por difuminar los límites entre ambas, estas nuevas propuestas intentan más bien establecer una diferencia entre una realidad sensible, la del mundo cotidiano, y otra realidad sensible, una realidad virtual.

Desde la perspectiva de la existencia y conocimiento del mundo exterior, habría varios elementos de interés en *The Matrix*. En primer lugar, y de acuerdo con los planteamientos filosóficos más clásicos, poner en duda la existencia del mundo exterior y mostrar la irremediable insuficiencia de las justificaciones de nuestro conocimiento del mismo, son posiciones que exigen una distinción básica entre apariencia y realidad en su sentido más general. Uno de los elementos, también clásicos, que se utiliza para trazar esta distinción, es el recurso al sueño, donde se da una evidente apariencia de realidad externa y, a la vez, la aceptación general de la irrealidad de la misma. Morfeo, uno de los principales personajes de *The Matrix*, alude en su mismo nombre a este momento de transición entre una realidad y otra; en efecto, es sólo a través de él que Neo llega a darse cuenta del carácter virtual del mundo cotidiano.

Respecto del problema del conocimiento del mundo exterior, considero que la película introduce un aspecto novedoso: nuestra creciente familiaridad con los procesos informáticos y los avances tecnológicos prestan verosimilitud a la idea de un engaño universal, a la posibilidad de que cierto tipo de manipulaciones generen un simulacro de realidad que sería imposible de diferenciar de nuestra realidad cotidiana. Si a esto agregamos el hecho de que la información que recibimos depende cada vez más de los medios que nos la transmiten y cada vez menos de una verificación sensorial y directa, no resulta absurdo pensar que buena parte de lo que conocemos como real está fabricado, es producto de lo que se quiere hacernos creer más que de hechos que podamos eventualmente constatar.

Sin embargo, tanto en la película como en las múltiples versiones del problema de la realidad del mundo exterior, y como lo dice Morfeo en algún momento, la pregunta es: ¿a qué llamamos “real”? Al formularlo de esta manera, Morfeo señala un aspecto importante: “real” es un calificativo que nosotros asignamos, es un concepto que usamos y cuyo uso significativo depende de que establezca una diferencia con otros conceptos, tales como ficticio, artificial, soñado, imaginario. Poner en duda nuestra convicción práctica de la realidad del mundo exterior exige colocarnos en un lugar por fuera de él y del lenguaje cotidiano, hacer un uso que Wittgenstein llamaría “metafísico” de este concepto, pues en este caso no se opone a nada. Incluso si tenemos en cuenta las campañas publicitarias, las múltiples creencias inducidas por los medios, los peligros de la desinformación y todo el engaño al que podamos ser sometidos, esto sólo nos resulta evidente porque tenemos un punto de referencia que no está incluido dentro de este engaño. Y es allí donde la película y los escépticos dejan de ser convincentes;

**MAGDALENA  
HOLGUÍN**  
Universidad  
Nacional



necesitan preservar un mínimo de realidad convencional para que tenga sentido el lenguaje en el que formulan la realidad alterna, y al hacerlo imposibilitan la ilusión del engaño universal; la forma como se soluciona este impasse en la película es uno de sus recursos más simplistas: tomar una píldora azul.

Sin embargo, más que un problema de conocimiento, se trata de un asunto de voluntad: es necesario que Neo elija entre aceptar la realidad cotidiana o aceptar su irrealdad. Este elemento introduce un tema adicional e interesante que enlaza con los otros aspectos de la trama: para ser el héroe, el Elegido, no basta con saber que existe otra realidad; es preciso asumir como propio su destino, pasar por pruebas iniciáticas, prepararse física y mentalmente para cumplirlo. El oráculo, por ejemplo, no sabe lo que ocurrirá, pues esto depende del consentimiento del protagonista. Por esta razón el mundo perfecto no es el mundo feliz que había concebido inicialmente *The Matrix* para la humanidad, es el mundo impredecible que consigue Neo al eliminar *The Matrix*, donde cada cual forjará libremente su destino.

En este sentido, el problema del conocimiento está subordinado al de la acción. Si bien es preciso que Neo comprenda que el mundo sensible en el que vive no es más que una proyección engañosa, lo importante es que *actúe* con base en esta información. Sus compañeros saben que él es el Elegido por las decisiones que toma: rescatar a Morfeo contra toda probabilidad de éxito, por ejemplo. Como sucede también en las narraciones clásicas, son el valor del protagonista y su arrojo, no sus conocimientos, los que hacen de él un héroe. La película retoma así los temas clásicos de la ética más bien que de la epistemología, pues el fin que amerita incluso el sacrificio de la vida de los personajes es ganar la libertad y su irremediable incertidumbre. Por otra parte, son su inquebrantable voluntad y el amor los que finalmente salvan a Neo – no la maravillosa información que se le transmite por los medios cibernéticos más avanzados.

Para concluir quisiera señalar que hay otras lecturas más divertidas de la película en las que, en lugar de aludir a Descartes y a Sexto Empírico, se la puede considerar más bien como una versión contemporánea de las películas de vaqueros, donde los efectos especiales adquieren un protagonismo incluso mayor que el de nuestro clásico héroe, o la alternativa, aún mejor, de disfrutarla sin ninguna lectura.