

Un lío en lugar de una película

written by Slavoj Žižek | enero 10, 2022



INTERVENCIÓN Y COYUNTURA
REVISTA DE CRÍTICA POLÍTICA

Un lío en lugar de una película



Slavoj Zizek

Para evitar el uso excesivo de petardos explosivos en el periodo de vacaciones, el Ministerio de Defensa esloveno publicó el 23 de diciembre del año 2021 un tuit titulado: «¡Conviértete en soldado!» que dice: «*¡¡¡NO TIRES PETARDOS!!! Hazte soldado voluntario, enciende un explosivo, ilanza una bomba!*». La razón pragmática es clara: Eslovenia no tiene servicio militar obligatorio y carece de soldados, además de que lanzar petardos puede causar ocasionalmente algún daño. Sin embargo, la brutal ironía de este *tuit* no puede dejar de llamar la atención. La sabiduría común es que, para evitar la violencia real, debemos canalizar nuestra necesidad de ella en sus formas más sublimadas, como los eventos deportivos de competición (boxeo). Leemos mucho sobre las consecuencias potencialmente nocivas de que los niños jueguen a videojuegos violentos en los que matan a sus oponentes; el debate es: ¿incitan estos juegos a la violencia real o permiten a los jugadores exteriorizar sus impulsos destructivos de forma inofensiva y, por tanto, evitan la violencia real? Pero el

caso del *tuit* del ministerio esloveno es casi lo contrario: Para evitar tirar petardos (que es, a pesar de los peligros, una forma de violencia mínimamente sublimada), ¡hazte soldado y entrénate para la violencia real de herir y matar gente! Esta lógica pervertida es la verdad oculta de muchas de las quejas actuales de que vivimos en un mundo virtual falso y que deberíamos volver a la vida real, sean cuales sean los riesgos. Lejos de oponerse a la fascinación por las ficciones, la huida hacia lo Real es su otra cara inmanente - ambos extremos caracterizan lo que en su día se llamó post-modernismo, y el problema de ***Matrix Resurrections*** es que propone una solución post-moderna en una época que dejó atrás el post-modernismo.

¿Qué es el posmodernismo reducido a su mínima expresión? En la escena inicial de la versión televisiva de *Hickory Dickory Dock*, de Agatha Christie, un ratón corretea por las paredes de una pensión de Londres en busca de bocados de comida. Tras llegar a un dormitorio del piso superior, se detiene y mueve los bigotes: las migas de una galleta para dormir están sobre un platillo, pero algo extraño está sucediendo y no se atreve a avanzar hacia el plato de migas: uno de los humanos está matando a la simpática joven que siempre come galletas a la hora de dormir. El ratón conoce la identidad del asesino, pero la policía está confundida hasta que Poirot entra en escena. De vez en cuando, el ratón aparece en un primer plano arrastrándose por el fondo; los humanos sólo se fijan en él al final, después de que Poirot explique el caso: en ese momento, el ratón aparece en la estantería detrás de Poirot, la secretaria de éste, la Sra. Lemon, se da cuenta y emite un grito aterrorizado. Entonces Poirot pone por fin en palabras lo que el ratón sabía todo el tiempo... Pero ya esta lectura de la presencia del ratón en contraste con la línea narrativa es demasiado, ignora la estúpida presencia sin sentido del ratón como un pedacito de lo real totalmente indiferente a las preocupaciones humanas -así funciona el postmodernismo. Y mi primera reacción a *Matrix Resurrections* fue que tiene demasiadas personas que, aunque oficialmente forman parte de la narrativa, no son en realidad más que ratones corriendo por ahí. Se alabó mucho la «complejidad» de la historia, como si la difuminación de las opciones claras hiciera que la película fuera psicológicamente más «realista». De forma propiamente posmoderna, esta

complejidad se inscribe en la propia forma narrativa como una riqueza de momentos autorreflexivos: «citas» de la trilogía anterior de Matrix, trozos de diálogo que evocan teorías sobre la serie Matrix o teorías que sirvieron de base (Baudrillard, especialmente) – como les gusta decir a los patanes derechistas sobre los intelectuales, Lana Wachovsky es a menudo demasiado brillante para su propio bien.

Lo primero que llama la atención en la multitud de críticas de Matrix Resurrections es la facilidad con la que el argumento de la película (especialmente su final) se interpretó como una metáfora de nuestra situación socioeconómica. Los pesimistas radicales de izquierda la leen como una visión de cómo, por decirlo claramente, no hay esperanza para la humanidad: no podemos sobrevivir fuera de Matrix (la red de capital corporativo que nos controla), la libertad es imposible. Luego están los «realistas» pragmáticos socialdemócratas que ven en la película una visión de algún tipo de alianza progresiva entre humanos y máquinas: sesenta años después de las destructivas Guerras de las Máquinas, «los supervivientes humanos se han aliado con algunas de las máquinas para luchar contra una anomalía que pone en peligro toda Matrix». La escasez entre las Máquinas condujo a una guerra civil que vio a una facción de Máquinas y programas desertar y unirse a la sociedad humana». Los humanos también cambian: Io (una ciudad humana en la realidad fuera de Matrix liderada por el General Niobe) es un lugar mucho mejor para vivir que Zion, su anterior ciudad en la realidad (hay claros indicios de fanatismo revolucionario destructivo en Zion en las anteriores películas de Matrix).

En este punto tenemos que introducir un factor clave y una nueva persona. La escasez entre las Máquinas se refiere no sólo a los efectos devastadores de la guerra, sino sobre todo a la falta de energía producida por los humanos para la matrix. Recordemos la premisa básica de la serie Matrix: lo que experimentamos como la realidad en la que vivimos es una realidad virtual artificial generada por «Matrix», el megacomputador conectado directamente a todas nuestras mentes; está en su lugar para que podamos ser reducidos efectivamente a un estado pasivo de baterías vivas que proporcionan a Matrix la

energía. Sin embargo, el impacto único de la película no reside tanto en esta premisa su tesis central, sino en su imagen central de los millones de seres humanos que llevan una vida claustrofóbica en una cuna llena de agua, mantenidos vivos para generar la energía para Matrix. Así que cuando (algunas de las) personas «despiertan» de su inmersión en la realidad virtual controlada por Matrix, este despertar no es la apertura al amplio espacio de la realidad externa, sino primero la horrible constatación de este encierro, donde cada uno de nosotros es efectivamente sólo un organismo parecido a un feto, inmerso en el fluido prenatal... Esta pasividad total es la fantasía excluida que sostiene nuestra experiencia consciente como sujetos activos y autopositivos - es la última fantasía perversa, la noción de que somos en última instancia instrumentos del goce del Otro (de la Matrix), succionados de nuestra sustancia vital como si fueran pilas. Ahí reside el verdadero enigma libidinal de este dispositivo: ¿por qué necesita Matrix la energía humana? La solución puramente energética carece, por supuesto, de sentido: Matrix podría haber encontrado fácilmente otra fuente de energía más fiable que no hubiera exigido la complejísima disposición de la realidad virtual coordinada para millones de unidades humanas. La única respuesta coherente es: Matrix se alimenta del goce humano, con lo que volvemos a la tesis fundamental lacaniana de que el gran Otro mismo, lejos de ser una máquina anónima, necesita la afluencia constante de goce. Así es como debemos dar la vuelta al estado de cosas presentado por la película: lo que la película presenta como la escena de nuestro despertar a nuestra verdadera situación, es efectivamente su exacta oposición, la propia fantasía fundamental que sostiene nuestro ser. Pero, ¿cómo reacciona Matrix ante el hecho de que los humanos produzcan menos energía? Aquí entra una nueva figura llamada «Analista»: descubre que, si Matrix manipula los miedos y deseos de los humanos, éstos producen más energía que puede ser succionada por las máquinas:

El Analista es el nuevo Arquitecto, el director de esta nueva versión de Matrix. Pero mientras que el Arquitecto trataba de controlar las mentes humanas a través de las frías y duras matemáticas y los hechos, al Analista le gusta adoptar un enfoque más personal,

manipulando los sentimientos para crear ficciones que mantengan a raya a las píldoras azules. (Observa que los humanos «se creen la mierda más loca», lo cual no está muy lejos de la verdad si alguna vez has pasado algún tiempo en Facebook). El analista dice que su enfoque ha hecho que los humanos produzcan más energía que nunca para alimentar a las Máquinas, al tiempo que evita que quieran escapar de la simulación.

Con un poco de ironía podríamos decir que el Analista corrige la caída de la tasa de beneficio de usar a los humanos como baterías de energía: se da cuenta de que sólo robar el disfrute de los humanos no es lo suficientemente productivo, nosotros (la Matrix) también debemos manipular la experiencia de los humanos que sirven como baterías para que experimenten más disfrute. Las propias víctimas tienen que gozar: cuanto más disfruten los humanos, más goce excedente se puede extraer de ellos -el paralelismo de Lacan entre la plusvalía y el goce excedente se confirma de nuevo aquí. El problema es que, aunque el nuevo regulador de Matrix se llama «Analista» (con una obvia referencia al psicoanalista), no actúa como un analista freudiano sino como un utilitario bastante primitivo que sigue la máxima de evitar el dolor y el miedo y obtener placer. No hay placer en el dolor, ni «*más allá del principio del placer*», ni pulsión de muerte, en contraste con la primera película en la que Smith, el agente de Matrix, da una explicación diferente, mucho más freudiana:

¿Sabías que la primera Matrix fue diseñada para ser un mundo humano perfecto? ¿Dónde nadie sufriera, donde todos fueran felices? Fue un desastre. Nadie aceptó el programa. Se perdieron cosechas enteras /de los humanos que servían de pilas/. Algunos creían que nos faltaba el lenguaje de programación para describir su mundo perfecto. Pero yo creo que, como especie, el ser humano define su realidad a través del sufrimiento y la miseria. El mundo perfecto era un sueño del que su cerebro primitivo intentaba despertar. Por eso Matrix fue rediseñada para esto: la cima de su civilización.

Se podría afirmar efectivamente que Smith (no olvidemos: no un ser humano

como los demás, sino una encarnación virtual de la propia Matrix -el gran Otro-) es el sustituto de la figura del analista dentro del universo de la película mucho más que el Analista. Esta regresión de la última película se confirma con otro rasgo arcaico: la afirmación de la fuerza productiva de la relación sexual:

El analista explica que, tras la muerte de Neo y Trinity, los resucitó para estudiarlos, y descubrió que dominaban el sistema cuando trabajaban juntos, pero que si se mantenían cerca el uno del otro sin entrar en contacto, los demás humanos de Matrix producirían más energía para las máquinas.

En muchos medios de comunicación Matrix Resurrections fue aclamado como menos «binario», como más abierto hacia el «arco iris! de experiencias transgénero - pero, como podemos ver, la vieja fórmula de Hollywood de la producción de una matriz de pareja aquí de nuevo: *«El propio Neo no tiene interés en nada más que en reavivar su relación con Trinity»*.

Esto nos lleva de nuevo al punto básico: ¿qué representa la máquina Matrix si la leemos no como una descripción directa de nuestra realidad, sino como una metáfora de nuestra situación actual? Representa dos grandes Otros, dos sustancias alienadas que nos controlan: el capital y el orden simbólico, el orden de las ficciones simbólicas que estructura nuestra realidad. En ambos casos, el peligro que hay que resistir es el de una lectura paranoica, como si el capital se personificara en los jefes de las empresas o en los directores de los bancos que controlan el juego, o como si el universo simbólico estuviera programado por una máquina tipo Matrix.

Hay una diferencia fundamental entre la alienación del sujeto en el orden simbólico y la alienación del trabajador en la relación social capitalista. Hay que evitar las dos trampas simétricas que se abren si se insiste en la homología entre las dos alienaciones: la idea de que la alienación social capitalista es irreductible ya que la alienación significativa es constitutiva de la subjetividad, así como la idea opuesta de que la alienación significativa podría ser abolida del mismo modo que Marx imaginó la superación de la alienación capitalista. La

cuestión no es sólo que la alienación significativa es más fundamental y persistirá incluso si abolimos la alienación capitalista, sino que es más refinada. La propia figura de un sujeto que supere la alienación significativa y se convierta en un agente libre dueño del universo simbólico, es decir, que ya no esté incrustado en una sustancia simbólica, sólo puede surgir dentro del espacio de la alienación capitalista, el espacio en el que interactúan los individuos libres.

La lección es, pues, que debemos rechazar cualquier referencia a la Vida positiva como fundamento que se pervierte en la alienación (como hace Marx a menudo) no hay ninguna vida real externa a la alienación que le sirva de fundamento positivo. El verdadero fetiche no es la inversión fetichista de la jerarquía «natural» (en lugar de que la vida real productiva sirva como fundamento de la vida espectral del capital, la vida real misma se reduce a un momento subordinado de la danza loca del capital especulativo); el verdadero fetiche es la noción misma de vida positiva directa que precede a la alienación, una vida orgánica cuyo equilibrio fue destruido por la alienación capitalista. Tal noción es un fetiche ya que reniega de los antagonismos que atraviesan el corazón mismo de la vida real.

La escena más conocida de la primera Matrix ocurre cuando Morfeo ofrece a Neo la posibilidad de elegir entre la píldora azul y la roja. Pero esta elección es una extraña no-elección: cuando vivimos inmersos en la realidad virtual no tomamos ninguna píldora, así que la única elección es «Tomar la píldora roja o no hacer nada». La píldora azul es un placebo, no cambia nada. Además, no tenemos sólo la realidad virtual regulada por Matrix (accesible si elegimos la píldora azul) y la «realidad real» externa (el devastado mundo real lleno de ruinas accesible si elegimos la píldora roja); tenemos la propia Máquina que construye y regula nuestra experiencia (a esto, al flujo de fórmulas digitales y no a las ruinas, es a lo que se refiere Morfeo cuando le dice a Neo «Bienvenido al desierto de lo real»). Esta Máquina es (en el universo de la película) un objeto presente en la «realidad real»: ordenadores gigantescos contruidos por los humanos que nos tienen prisioneros y regulan nuestras autoexperiencias.

La elección entre la píldora azul y la píldora roja en la primera película de Matrix es falsa, pero esto no significa que toda la realidad esté sólo en nuestro cerebro: interactuamos en el mundo real, pero a través de nuestras fantasías que nos impone el universo simbólico en el que vivimos. El universo simbólico es «trascendental», la idea de que hay un agente que lo controla como un objeto es un sueño paranoico - el universo simbólico no es un objeto en el mundo, sino que proporciona el marco mismo de cómo nos acercamos a los objetos. En este sentido, no hay nada fuera de la Matriz simbólica, ya que nosotros (los sujetos) no podemos salir de nosotros mismos, es decir, como si nos pusiéramos de pie y trazáramos una línea clara de distinción entre lo que sólo se nos aparece y lo que pertenece a las «cosas en sí». La Máquina en el sentido del gran Otro simbólico es el marco trascendental de Kant que estructura nuestra aproximación a la realidad. «Trascendental» no señala una superioridad del sujeto sino precisamente su limitación: todo lo que experimentamos, con lo que interactuamos, aparece dentro de un horizonte de sentido o espacio simbólico al que somos «arrojados», como diría Heidegger. Cuando Heidegger caracteriza al ser humano como «ser-en-el-mundo», esto no significa que seamos un objeto en el mundo, sino que, debido a nuestra limitación, no podemos nunca autoobjetivarnos plenamente: no podemos percibirnos y analizarnos como un objeto más en el mundo precisamente porque siempre estamos En el mundo.

¿Significa esto que el universo simbólico, como horizonte trascendental que regula nuestra aproximación a la realidad, es nuestro último punto de referencia, algo que está detrás o debajo de lo que no podemos alcanzar? Lo que elude la realidad (construida/mediada por el gran Otro) es lo Real en el sentido lacaniano, algo que se resiste a la simbolización. Ahora llegamos al punto clave: El nombre clave de Lacan para lo Real es goce, y es por eso que Matrix necesita a los humanos: para apropiarse de ellos el goce por medio del cual puede llenar (o, más bien, encubrir) sus inconsistencias y antagonismos.

Sin embargo, hoy en día estamos cada vez más cerca de máquinas fabricadas que prometen proporcionar un universo virtual en el que podemos entrar (o que nos controla contra nuestra voluntad). La Academia de Ciencias Médicas Militares de China persigue lo que llama la «intelligentización» de la guerra:

«La guerra ha empezado a pasar de la búsqueda de la destrucción de cuerpos a la paralización y el control del adversario». Podemos estar seguros de que Occidente está haciendo lo mismo -la única diferencia será (quizás) que si lo hace público, habrá un giro humanitario («no estamos matando humanos, sólo desviando sus mentes por un breve tiempo...»).

Uno de los nombres de «tomar la píldora azul» es el proyecto de «meta-verso» de Zuckerberg: tomamos la píldora azul registrándonos en el meta-verso en el que las limitaciones, tensiones y frustraciones de la realidad ordinaria quedan mágicamente atrás - pero tenemos que pagar un gran precio por ello: «Mark Zuckerberg ‘tiene un control unilateral sobre 3.000 millones de personas’ debido a su posición inexpugnable en la cúpula de Facebook, dijo la denunciante Frances Haugen a los diputados británicos mientras pedía una regulación externa urgente para frenar la gestión de la empresa tecnológica y reducir el daño que se está haciendo a la sociedad.» El gran logro de la modernidad, el espacio público, desaparece así. Días después de las revelaciones de Haugen, Zuckerberg anunció que su empresa cambiará su nombre de «Facebook» a «Meta», y esbozó su visión del «metaverso» en un discurso que es un verdadero manifiesto neofeudal:

Zuckerberg quiere que el metaverso acabe abarcando el resto de nuestra realidad, conectando trozos de espacio real aquí con espacio real allá, mientras subsume totalmente lo que consideramos el mundo real. En el futuro virtual y aumentado que Facebook ha planeado para nosotros, no es que las simulaciones de Zuckerberg se eleven al nivel de la realidad, sino que nuestros comportamientos e interacciones se volverán tan estandarizados y mecánicos que ni siquiera importarán. En lugar de hacer expresiones faciales humanas, nuestros avatares podrán hacer los icónicos gestos de levantar el pulgar. En lugar de compartir el aire y el espacio, podemos colaborar en un documento digital. Aprendemos a rebajar nuestra experiencia de estar junto a otro ser humano a ver su proyección superpuesta en la habitación como una figura de Pokemon de realidad aumentada.

El metaverso actuará como un espacio virtual más allá (meta) de nuestra fracturada e hiriente realidad, un espacio virtual en el que interactuaremos sin problemas a través de nuestros avatares, con elementos de realidad aumentada (realidad superpuesta con signos digitales). Será, pues, nada menos que metafísica actualizada: un espacio metafísico que subsume por completo la realidad, a la que sólo se le permitirá entrar en fragmentos en la medida en que se le superpongan pautas digitales que manipulen nuestra percepción e intervención. Y la trampa es que obtendremos un bien común de propiedad privada, con un señor feudal privado que supervisará y regulará nuestra interacción.

Esto nos lleva al principio de la película, donde Neo visita a un terapeuta (Analista) en recuperación de un intento de suicidio. El origen de su sufrimiento es que no tiene forma de verificar la realidad de sus confusos pensamientos, por lo que teme perder la cabeza. En el transcurso de la película nos enteramos de que «el terapeuta es la fuente menos fiable a la que Neo podría haber recurrido. El terapeuta no es sólo parte de una fantasía que podría ser una realidad, y viceversa /.../ Es sólo una capa más de fantasía-como-realidad, y realidad-como-fantasía, un lío de caprichos, y deseos, y sueños que existe en dos estados a la vez». ¿No se acaba de confirmar entonces la sospecha de Neo que le llevó al suicidio?

El final de la película aporta esperanza al dar el giro opuesto a esta idea: sí, nuestro mundo está compuesto sólo por capas de «fantasía-como-realidad, y realidad-como-fantasía, un lío de caprichos y deseos», no hay ningún punto de Arquímedes que eluda las capas engañosas de las falsas realidades. Sin embargo, este mismo hecho abre un nuevo espacio de libertad: la libertad de intervenir y reescribir las ficciones que nos dominan. Dado que «nuestro mundo se compone sólo de capas de «fantasía-como-realidad, y realidad-como-fantasía, un lío de caprichos, y deseos», esto significa que Matrix también es un lío: la versión paranoica está equivocada, no hay ningún agente oculto (Arquitecto o Analista) que lo controle todo y mueva secretamente los hilos. La lección es que «debemos aprender a abrazar plenamente el poder de las historias que tejemos para nosotros mismos, ya sean videojuegos o complejas narraciones sobre

nuestros propios pasados /.../ - podemos reescribirlo todo. Podemos hacer del miedo y del deseo lo que queramos; podemos alterar y dar forma a las personas que amamos y con las que soñamos». La película termina así con una versión bastante aburrida de la noción posmoderna de que no existe una «realidad real» definitiva, sino una interacción de la multitud de ficciones digitales:

Neo y Trinity han renunciado a la búsqueda de fundamentos epistémicos. No matan al terapeuta que les ha mantenido en la esclavitud de Matrix. En cambio, le dan las gracias. Al fin y al cabo, gracias a su trabajo, han descubierto el gran poder de la redescrición, la libertad que surge cuando dejamos de buscar la verdad, sea cual sea el significado de ese nebuloso concepto, y nos esforzamos para siempre por encontrar nuevas formas de entendernos a nosotros mismos. Y entonces, cogidos del brazo, despegan, volando por un mundo que es suyo.

La premisa de la película de que las máquinas necesitan a los humanos es, pues, correcta: nos necesitan no por nuestra inteligencia y planificación consciente, sino a un nivel más elemental de economía libidinal. La idea de que las máquinas puedan reproducirse sin los humanos es similar al sueño de que la economía de mercado se reproduzca sin que los humanos se equivoquen. Algunos analistas propusieron recientemente la idea de que, con el crecimiento explosivo de la robotización de la producción y de la inteligencia artificial, que desempeñará cada vez más el papel de gestor de la organización de la producción, el capitalismo se transformará gradualmente en un monstruo autorreproductor, una red de máquinas digitales y de producción que necesitará cada vez menos a los humanos. La propiedad y las acciones seguirán existiendo, pero la competencia en las bolsas se hará de forma automática, sólo para optimizar el beneficio y la productividad. Entonces, ¿para quién o qué se producirán las cosas? ¿No seguirán los humanos como consumidores? En el mejor de los casos, podemos incluso imaginar que las máquinas se alimentan unas a otras, produciendo piezas mecanizadas, energía... Por muy perversamente atractiva que sea, esta perspectiva es una fantasía ideológica: el capital no es un hecho objetivo como una montaña o una máquina que

permanecerá aunque desaparezcan todas las personas que lo rodean, sino que sólo existe como un Otro virtual de una sociedad, una forma «reificada» de una relación social, del mismo modo que los valores de las acciones son el resultado de la interacción de miles de individuos, pero aparecen para cada uno de ellos como algo objetivamente dado

Todos los lectores habrán notado que, en mi descripción de la película, me baso en una multitud de críticas que cito ampliamente. La razón está ahora clara: a pesar de su ocasional brillantez, la película no merece la pena ser vista, y por eso también he escrito esta crítica sin haberla visto. El editorial que apareció en Pravda el 28 de enero de 1936 descalificó brutalmente la ópera de Shostakovich *Lady Macbeth del distrito de Mtsensk* como «Barullo en lugar de música» (el título del texto). Aunque *Matrix Resurrections* está realizada con mucha inteligencia y llena de efectos admirables, en última instancia sigue siendo un embrollo en lugar de una película. *Resurrecciones* es la cuarta película de la serie *Matrix*, así que esperemos que la próxima película de Lana sea lo que la 5ª sinfonía fue para Shostakovich, la respuesta creativa de un artista americano a una crítica justificada.

BIBLIOGRAFÍA:

Description taken from Amazon.com: Customer reviews: Poirot - Hickory Dickory Dock

<https://gossipchimp.com/what-the-matrix-resurrections-is-telling-us-there-is-no-hope-for-humanity/>.

The Matrix Resurrections Ending Explained and Spoiler Questions Answered | Den of Geek

I refer here to my reading of the first *Matrix* movie available online at <https://www.lacan.com/zizek-matrix.htm>.

The Matrix Resurrections review - The Verge

I've written about this extensively in my previous books, so I don't want to loose

space here for explaining it.

I've dealt with the notion of the Real in most of my philosophical books - see, for example, *Absolute Recoil*, London: Verso Books 2015.

China 'brain control' warfare work revealed - Washington Times

Facebook whistleblower Frances Haugen calls for urgent external regulation | Facebook | The Guardian.

See <https://edition.cnn.com/2021/10/28/opinions/zuckerberg-facebook-meta-rushkoff/index.html>.

Nothing But A Brain: The Philosophy Of The Matrix: Resurrections
(ethics.org.au)

Compartir en facebook

Compartir en twitter

Compartir en whatsapp

Compartir en email