



No. 11. MAY 2021.

ISSN: 2477-9199

Temas del arte

DOI: 10.26807/cav.vi11.418

AL OTRO LADO DEL ESPEJO: BREVES REFLEXIONES SOBRE IDEOLOGÍA Y FETICHIZACIÓN EN LA PELÍCULA *THE ANIMATRIX*.

ON THE OTHER SIDE OF THE MIRROR: SOME IDEAS ABOUT IDEOLOGY AND FETISHIZATION ON THE FILM *THE ANIMATRIX*.

Pablo Meriguet Calle

Resumen

El presente artículo pretende, mediante un ejercicio metodológico interdisciplinario entre la sociología del arte en la ciencia ficción cinematográfica y la filosofía, elaborar una reflexión crítica sobre los conceptos de ideología (Zizek) y fetichización (Lukács) mediante la película *The Animatrix* (Wachowski et al., 2003). El texto busca problematizar dichos conceptos gracias a la criticidad inmanente del discurso de la ciencia ficción en general y de la película aludida en particular.

Palabras clave: Arte, filosofía, ideología, fetichización, Animatrix, Matrix, Lukács, Zizek, ciencia ficción.

Abstract

Using a methodological and interdisciplinary exercise between the sociology of art in cinematographic science fiction and philosophy, this article aims to reflect critically on the concepts of ideology (Zizek) and fetishization (Lukacs) based on the film: *The Animatrix* (Wachowski et al., 2003). This text problematizes these concepts based on the critical debate in science fiction and the film's discourse.

keywords: Art, philosophy, ideology, fetishization, *Animatrix*, *Matrix*, Lukács, Zizek, science fiction.

Biografía del autor

Pablo Meriguet Calle (Quito, Ecuador, 1989). Licenciado en Ciencias Históricas por la PUCE-Ecuador. Maestro en Sociología por la Flacso, sede Ecuador. Doctorando en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid. Intereses académicos: historia social y política del Ecuador, historia contemporánea de Europa, historia contemporánea de América Latina, historia de la filosofía (siglos XIX y XX), sociología del arte, estudios sobre ciencia ficción, estética, filosofía política moderna y contemporánea y ontología. Autor de varios artículos académicos, capítulos en libros colectivos y de libros de poesía; además, publicó el libro *Historia del movimiento antifascista del Ecuador (1941-1944). Correlación de fuerzas y hegemonía*. PUCE, Quito, Ecuador. Afiliación: Dr. (c) en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid.

Código de identificación ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7681-3548>

Introducción

"Tomé la píldora roja porque quería saber la verdad. Pero la verdad ya no me importa. No importa lo que es real. Si no cómo vivimos nuestras vidas"

The Animatrix

La ciencia ficción cinematográfica ha demostrado ser una cantera poderosa para la reflexión teórica y social. Su capacidad proyectiva y su atención a los problemas presentes le otorga un espacio que la ficción realista a veces no puede o no quiere alcanzar. Esta capacidad de extrañamiento de la realidad hacia la ficción se combina con la posibilidad de especular racionalmente sobre un tiempo futuro tecnológicamente alternativo. Esto quiere decir que, al tiempo que se crea una realidad alternativa, se construye la narrativa sobre la base de una pretendida coherencia científica o científicista. En otras palabras, la historia en cuestión logra “justificarse” gracias a una racionalidad tecnológica que modifica las relaciones entre los protagonistas y el entorno. Es lo que Suvin llama “extrañamiento cognitivo” (1979). La mezcla de estos elementos le permite al investigador interesado en el pensamiento filosófico aventurarse a usar la cinematografía de la ciencia ficción como un espacio que metodológicamente permite realizar una reflexión interesante, tanto ejemplificadora como crítica.

En este artículo se utiliza la película *The Animatrix* (Wachowski et al., 2003) para reflexionar sobre los conceptos de fetichización e ideología, presentes en las obras de Georg Lukács y Slavoj Žižek, respectivamente.¹ Este ejercicio interdisciplinario busca relacionar los estudios sociales sobre la ciencia ficción cinematográfica con la reflexión filosófica, para así encontrar aquel potencial crítico de la ciencia ficción antes descrito; a saber, un género cinematográfico que posibilita la problematización filosófica. Pero, además, dicho análisis no se circunscribe únicamente al campo artístico y filosófico, sino que puede trascender a una reflexión que atienda a nuestra realidad presente y “real”.

Como argumenta Dery, existe una “cultura de los ordenadores, o cibercultura,” (1998, p. 11) que parece acercar a la sociedad actual a un escape del cuerpo cibernético del cuerpo “mundano”.

¹ De alguna manera, los conceptos de ideología y fetichización han retomado la importancia que nunca debieron dejar de tener. La comprensión sobre la ideología en un momento histórico determinado es fundamental para cualquier comprensión del momento histórico; ya sea para un ejercicio hermenéutico, o incluso para un análisis económico, las ciencias sociales y los estudios sobre el arte requieren de aquellos conceptos para encauzar sus reflexiones de manera más integral. La fetichización parece un extraño diseño bíblico del hombre en el siglo XXI. Muy a pesar de la teoría posmoderna, que con ahínco levantó trompetas hacia el fin de las ideologías (algo que se ha repetido varias veces en la segunda mitad del siglo XX), las relaciones sociales actuales han demostrado que semejante despropósito no puede tener —por lo menos por ahora— cabida en un mundo mediatizado e interconectado de manera cada vez más evidente. Una nueva estructura discursiva empieza a emerger, o por lo menos podría decirse que hay una rearticulación de la misma en base a fenómenos técnicos y científicos nunca antes vistos.

Una película como *The Animatrix* expresa de manera muy ejemplificadora dicha intención (voluntaria o no) de “escape”. Este ejercicio interdisciplinario se justifica, precisamente, porque logra poner en relación dos campos del pensamiento que pueden ofrecer reflexiones sobre el presente y el futuro de las relaciones sociales. En un primer momento se buscará contextualizar la producción de la película en relación con el momento histórico en que es creada, para, posteriormente, pasar al análisis del discurso cinematográfico-filosófico.

Desarrollo

1.- Escape y globalización: una breve contextualización de *The Animatrix*²

Tras el sonado éxito de la película *The Matrix* (1999), dirigida por las hermanas Wachowski, los preparativos para una secuela no se hicieron esperar. Las dos entregas posteriores fueron filmadas simultáneamente y lanzadas en el año 2003. Sin embargo, un proyecto animado que expanda el universo mitológico de la franquicia siempre estuvo en la mente de los autores. Fue durante un viaje promocional a Japón en que las hermanas Wachowski se pusieron en contacto con algunos creadores de *animes*³ para concretar la elaboración de una serie de cortos animados referentes al *imaginarium* de Matrix.⁴ En el año 2003, poco después de haber estrenado la no tan aclamada secuela —titulada *Matrix Reloaded* (Wachowski et al., 2003)—, la serie de cortos animados estuvo lista para su lanzamiento, en junio del mismo año.⁵

Sin duda, una de las características más especiales de esta producción es la diversidad de estilos en la animación.⁶ El trato detallista de las imágenes y los símbolos es una verdadera cualidad a tener

² Debido al espacio dispuesto, es imposible desarrollar un análisis completo sobre la película desde el campo de la sociología del arte. Sin embargo, aquí se presentan algunos elementos históricos que ayudarán a su mejor comprensión.

³ Los directores admitieron, en repetidas ocasiones, que su obra original estuvo fuertemente influenciada por una serie de *animes* japoneses (Sklar, 2012).

⁴ Si bien las hermanas Wachowski solamente escribieron el guion de cuatro cortos, la producción estuvo a su cargo, además de Michael Arias y Spencer Lamm.

⁵ La creación animada estuvo pensada como un espacio de mayor explicación del universo de las películas. Sin duda no es un elemento indispensable para el entendimiento de la trilogía original, pero sí otorga una buena cantidad de recursos narrativos para comprender de mejor manera las historias personales y 'universales'. Mucho se ha dicho respecto a la comercialización de la idea primigenia, y del intento (exitoso, por cierto) de la creación de una auténtica franquicia multimillonaria. Sin embargo, los críticos más escépticos no tuvieron más remedio que dar, en general, buenas críticas a *The Animatrix*, tanto por su claridad narrativa, así como por su desarrollo gráfico.

⁶ Las nueve micro-historias son las siguientes: *El último vuelo del Osiris*, *El segundo Renacimiento parte I y II*, *La historia de un chico*, *Un corazón de soldado*, *Record Mundial*, *Más allá*, *Cuento de detective* y *Matriculado*. Fueron dirigidos, respectivamente, por: Andrew J. Jones, Mahiro Maeda (las dos partes), Sinichiro Watanabe

en cuenta. Ahora bien, en términos narrativos, se sabe que el universo de Matrix trata sobre una realidad “normal” inscrita en otra realidad más “sombria” —uno de los protagonistas la llamará a esta última “El desierto de lo real”—; algo así como una ontología platónico-tecnológica. La Matrix no es otra cosa que una realidad virtual sostenida y generada por las máquinas para el sostenimiento físico de los seres humanos, los cuales —tras una derrota militar— fueron criados como fuentes de energía termal y cinética, para así abastecer energéticamente a las máquinas; en otras palabras, los humanos fueron transformados en el “combustible” que permite la subsistencia de la máquina. De alguna forma, la Matrix genera un estado mental que permite la simbiótica e indispensable manipulación de los seres humanos, en tanto forma de supervivencia para la extracción y aprovechamiento de dichos recursos.

Los nueve cortos animados tratan, precisamente, sobre las diversas problemáticas que semejante dualidad ontológica puede generar en distintos escenarios (que no son tomados en cuenta en las otras películas), tales como la previsión de un ataque a Zión (última ciudad de los humanos libre), la historia detallada de la derrota bélica humana, la auto sustentación de un personaje (se explicará más adelante), las problemáticas éticas en un mundo tiránicamente dualista, la libertad fuera de los límites virtuales establecidos, las fallas estructurales del sistema, la interacción dialéctica entre la Matrix y el mundo real, y la relación interdependiente de la inteligencia artificial y el conocimiento humano.⁷

Todo el universo de esta zaga se enmarca en un subgénero de la ciencia ficción llamado cyberpunk. Este último nace a inicios de los años ochenta del siglo XX gracias a importantes obras literarias, como la de Philip K. Dick, titulada *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, (preludio literario del cyberpunk) —llevada al cine por Riddley Scott en *Blade Runner* (1982), o *Neuromancer* de William Gibson (1984). El cyberpunk, muy influido por las novelas policiacas de los años cuarenta del mismo siglo y el *film noir*,⁸ delinea realidades hiperurbanizadas, conexiones electrónicas entre los seres humanos, modificaciones corporales, desigualdades sociales, entre otros (Meriguet,

(que también dirigió Cuento de detective), Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Koji Morimoto y Peter Chung. En adelante, cuando me refiera a la película en general, citaré a las hermanas Wachowski como las productoras principales, mientras que cuando me refiera a un corto de la película en específico, citaré al director de dicho corto.

⁷ Más allá de las especificidades narrativas de cada historia, hay una constante en las mismas: está siempre presente la búsqueda de una liberación mental y material por parte de los personajes (humanos o no) de esta situación hobbesiana y futurista. Esta última ha llevado a la humanidad, o lo que queda de ella, a un estado crítico de cuestionamiento perpetuo sobre la finitud de las posibilidades.

⁸ Un buen ejemplo de esto es el corto titulado “Cuento de detective” presente en *The Animatrix*.

2017). Pero tal vez la característica más importante es la de un alto desarrollo tecnológico en contraposición a un bajo nivel de vida (Erreguerena, 2011). La imaginación prospectiva de un futuro dominado por poderes aparentemente incontrolables pone en juego nuevamente al antihéroe antisocial que rompe con la consabida trama aristotélica. Además, a diferencia de la ciencia ficción clásica, el cyberpunk intenta imaginar distopías caracterizadas por una estética pesimista digitalizada, aunque mínimamente revolucionaria. Todo el juego narrativo se suele enmarcar en aquella dicotomía prospectiva.

Ahora bien, cualquier propuesta artística debe ser comprendida dentro de los límites históricos a los que se debe (Eagleton, 2006) pero, eso tampoco puede significar reducir la obra artística a una suerte de explicación causal (Sánchez, 2005). Es decir, si bien una propuesta artística adquiere sus cualidades gracias al momento histórico del que surge, no se puede convertir esto en una explicación causal de las razones o reflexiones de dicha propuesta —o por lo menos no de manera absolutamente convincente. Es precisamente en el estado de creación estética o, más bien, de interacción estética, que la ciencia ficción es capaz de resignificar, conservar o transformar aquello desde lo cual nace, pese a que se pueda entender que es un proceso amplio y complejo.

Esta advertencia es necesaria debido a que una buena cantidad de los estudios enmarcados en la sociología del cine intentan hacer una explicación casi positivista del desarrollo fílmico a través del tiempo (Silbermann, 1971). Pero, a la vez, hay que cuidarse de las propuestas más 'románticas', que sostienen que el arte es una suerte de espacio inmaculado de la sociedad, y que no debe ser contaminado por asuntos cotidianos o pasajeros; *L'art pour l'art* (Guyau, 2001).⁹ Hay que buscar ciertas razones de base que expliquen un fenómeno, pero también comprender el espacio crítico y creativo del arte: no es simple consecuencia, ni tampoco entelequia independiente. Es un juego complejo de tira y afloja entre lo latente y lo imaginado (Heinich, 2002).

Como se dijo, el cyberpunk, en sus primeros años, nace cuando el mundo capitalista se aventuraba hacia una nueva modalidad de producción capitalista caracterizada por una rearticulación del Estado, una intercomunicación cada vez más vertiginosa, ciertas renovaciones en los medios de transporte, desregulación financiera, revolución informática, entre otros (Jameson, 2002). Incluso, se puede hablar de una desmaterialización del espacio en un ciberespacio acompañada de una reconfiguración en la forma de producción y de consumo (Harvey, 2003). El neoliberalismo, como

⁹ ¿No es interesante cómo ambas propuestas se asemejan epistemológicamente en el abordaje de su objeto?

apuesta económica y política, vino acompañado de un proceso globalizador, que bien puede ser entendido como una nueva expansión del capitalismo. Incluso, autores como Jameson han llegado a afirmar que la globalización puede ser entendida como el nuevo mecanismo económico del capitalismo tardío y que esto conlleva, irremediablemente, a un cambio de la cultura: el posmodernismo cultural (Jameson, 2012). Y, aunque esta arriesgada propuesta del giro cultural defendida por Jameson pueda ser debatible, no hay duda de que ha existido un cambio cultural manifiesto, por lo menos, en la ciencia ficción como prospección futurista de la sociedad.¹⁰

Varios de los temas tratados en el cyberpunk pueden ser entendidos como expresiones artísticas futuristas sobre un porvenir menos alentador de lo que auguraban los proyectos clásicos que fueron heredados por la modernidad del siglo XIX, tanto el liberalismo como el socialismo. A saber, los antiguos discursos político-filosóficos modernos —caracterizados por una tautología racional-científica— aparentemente resultaron insuficientes para una sociedad fragmentada, desligada y carente de causas primeras aceptables (Lyotard, 1987).

La hiperurbanización, la división social en “castas” económicas cada vez más diferenciables, la pérdida de las utopías redentoras, los mecanismos productivos literalmente menos 'humanos', la ciencia al servicio de las grandes corporaciones, la coerción ascendente, etc. han sido constantes prospectivas en la ficción científica durante los últimos 30 años. Casi como una exageración de la jaula weberiana, el presente y el futuro parecen un estado de somnolienta resignación política y social frente al desarrollo pseudo-racionalista, a veces irracional o incluso abstracto del mercado y de las conflictivas relaciones de poder entre los 'ciudadanos' y entidades aparentemente etéreas que controlan el devenir mundial.

Pero, si se han hecho tantas películas de este signo, ¿por qué *The Matrix* (además de célebres películas como *Blade Runner*, *Robocop*, *Ghost in the Shell* o *Terminator*) tuvo tanto peso en la corriente artística cyberpunk? Precisamente porque, dentro de la propia industria cultural, cuestiona ciertos elementos dados como incuestionables. Al plantear una realidad adversa a la realidad —una suerte de negación de la negación hegeliana—, lo real se transformó en otra posibilidad invisible que depende del estado del sujeto en relación con sus semejantes, los programas cibernéticos y las

¹⁰ Al respecto basta comparar las películas de este género desarrolladas en EEUU durante los años setenta (más esperanzadoras, utópicas, de aventura, de conquista del espacio exterior) con las pesimistas producciones de los años ochenta (Sklar, 2012; Meriguet, 2017). Basta comparar las películas de *Star Wars* con *Robocop*, por ejemplo.

máquinas, que muta hacia extrañas formas reflexivas alrededor de la propia existencia, que desintegra la unidad del sujeto resignificando el sentido mismo de unidad.

2.-Fetichización e ideología en la matriz: Karl Popper se auto-sustenta.

La expresión artística como forma de actividad humana puede adquirir comportamientos variopintos. Por una parte, puede expresar aquello que se anhela, al mismo tiempo que representa lo que encubre. Podría también asumirse que cuando se expresa algo, hay que contar con la intención inicial subjetiva del proyectar, sin olvidar, como ya se dijo, en la correlación de fuerzas que permite semejante posibilidad de expresión. De cualquier forma, cuando se expresa algo en el arte hay un manifiesto intento por transmitir algún tipo de idea o intuición (en el sentido kantiano del término) a alguien, sea un tercero o el yo como sujeto auto-receptivo.

Si la película *Blade Runner* fue incisiva por su cuestionamiento por el ser, *The Matrix* es especial por preguntarse sobre naturaleza de la realidad. Ésta última, en la propuesta de las hermanas Wachowski, deja de ser una construcción social espontánea para convertirse en una fabricación experimental controlada (la mayoría del tiempo) por las máquinas que racionalizan el funcionamiento de la misma.¹¹ La realidad virtual, pues, no es otra cosa que un sistema controlado de limitaciones existenciales para la reproducción de un modo productivo (el de la relación dialéctica entre las máquinas y los humanos esclavizados).

No obstante, toda la trama intenta, como ya se dijo, advertir sobre la dualidad entre lo real y la realidad mecánica y socialmente impuesta sobre la mayoría de las personas. Incluso toda la propuesta fílmica, como en *El último vuelo del Osiris* (Johnes, 2003), intenta enfatizar en la posibilidad de la transformación del “desierto de lo real” desde la realidad de la Matrix. Jue, la protagonista, es la encargada de entregar un mensaje que alerta sobre un inminente ataque a la última ciudad libre la humanidad. Mientras la nave Osiris intenta escapar de los centinelas (máquinas-soldados), Jue 'vuela' en la red cibernética a través de la ciudad para entregar exitosamente el mensaje, mientras el sacrificio de sus camaradas evoca el sustento dual: no puede existir mente sin cuerpo, y viceversa.

¿Por qué es tan importante la comprensión de lo mental para la explicación física del mundo? En los cortos se puede observar cómo el discurso cinematográfico plantea la necesidad de una

¹¹ Claro que se podría decir que la máquina, al ser un producto del ser social, es también humana o humanizada.

desmitificación del ser digital como un paso indispensable para la liberación corpórea. La destrucción de este mito no es sino un proceso de catarsis social y tecnológico.

Como se puede observar en *El segundo renacimiento* (Maeda, 2003), la humanidad había logrado crear máquinas con inteligencia artificial, capaces de trabajar y expresarse. Bien se puede observar el surgimiento de un nuevo proletariado carente de reconocimiento ajeno, pero con ansias de derechos.¹² Un nuevo amo y esclavo emergen de las relaciones de producción capitalistas y, como se podía prever, los esclavos se rebelan contra el poder impuesto. Todo inicia cuando el robot B1-66ER asesina a sus amos. El Estado humano se niega a reconocer al robot como un sujeto de derechos, lo que lleva a la destrucción de los otros robots del mismo tipo para así prevenir mayores insurrecciones. Hay una escena muy esclarecedora en el cortometraje: un grupo de humanos lincha a una robot y ésta, antes de ser destruida, exclama "¡No, soy real!". Se puede ver que el problema pasa por el reconocimiento de sí por parte del otro; en este caso, problema ligado a la existencia deliberativa del objeto consciente, es decir, del robot.¹³

Posteriormente, las máquinas se exilian al territorio de la Antigua Mesopotamia (cuna de la antigua y de la nueva civilización). Con el tiempo, las máquinas logran inscribir a su nación, Cero-Uno, en el mercado capitalista internacional, el cual prontamente se ve en crisis frente a la capacidad productiva de las máquinas. Los humanos deciden tomar medidas ante esta "afrenta", tales como el bloqueo económico y la guerra contra Cero-Uno. Las Naciones Unidas rechazan el reconocimiento del país y los humanos pierden la guerra contra las máquinas, no sin antes obscurecer el cielo para privarlas de su fuente de energía primordial: la luz solar. La destrucción del cielo provoca la aparición de una nueva relación simbiótica entre máquinas y humanos. Las máquinas se apropian de los cuerpos humanos para obtener energía, mientras deben mantenerlos vivos para su subsistencia.¹⁴

De alguna manera, el paso entre el estado contemplativo e inconsciente de la realidad, hacia un estado consciente y terrorífico, es justamente el paso que propone Žižek cuando habla de la antigua concepción de ideología y la nueva —propuesta por él—. Si se utiliza a la Matrix como ejemplo de la ideología, se puede decir que los primeros sujetos consumían una realidad para inscribirse en el

¹² La máquina se convierte en una entidad-propiedad capaz de generar una súper plusvalía.

¹³ Esto nos lleva a pensar que en "lo real" no es considerado simplemente lo físicamente existente, sino la posibilidad de pensar de manera propia.

¹⁴ Ya no es simplemente una esclavización clásica, sino que hay una aparente libertad de acción dentro de la nueva realidad creada, de la Matrix. Pero la única opción de libertad 'verdadera' es librarse de aquellos lazos simbióticos para luchar contra el poder opresor de las máquinas. Dialéctica del amo/mecánico-esclavo/humano.

mundo material que les era ajeno (Zizek, 2003). En términos de la Matrix, las relaciones de producción verdaderas se esconden tras la realidad virtual creada. La conciencia falsa es, pues, el espacio en el que el ser humano configura su comprensión del mundo, ocultando las verdaderas razones de la explotación humana; esta es la antigua visión que se tenía sobre la ideología. Zizek afirma que cuando ese “velo” ha sido removido, los sujetos se ven enfrentados a una realidad menos conciliadora y, por lo tanto, más problemática (2003).

Como en Matrix, donde el mundo humano ha caído en un estado casi posapocalíptico, la realidad es incapaz de ser conciliada por el imponente “desierto de lo real”. En *Un corazón de soldado* (Watanabe, 2003), dos humanos (conscientes de la existencia de la Matrix) entrenan en un terreno semejante al Japón previo a la Era Meiji. El conflicto narrativo se da cuando uno de ellos propone a la otra persona escapar y reinscribirse en la Matrix, porque, dice: "Es irónico que uno sienta más paz en el mundo virtual" (Watanabe, 2003). Aquí, como en *Blade Runner*, la memoria es el tema clave, pues es esta la que otorga la sensación de ser-en-la-realidad (falsa) y presente. Si no hay memoria del descubrimiento de la terrible realidad dual—en otras palabras, si no hay recuerdo del desencantamiento—, no existe esa otra realidad ni tampoco la propia: se restituye la inocencia.

Se puede ver cómo la Matrix cobra una nueva significación simbólica en tanto es, en sí, la mejor analogía de la nueva concepción de ideología zizekiana. Los sujetos ya están conscientes de la virtualidad generada, de la dualidad ontológica, pero hay una pulsión por volver a la inocencia, es decir, hay una pulsión que desea la pérdida de la objetivación de la dualidad. Lo real se transforma en un nuevo mecanismo para volver a lo irreal. Como afirma Zizek, si se pierde de vista la superficie, se pierde de vista el objeto en sí (Zizek, 2003, p. 28).

De alguna forma, esta es una reinversión de la situación original: la exigencia de perder la realidad objetivada para vivir amnésicamente en la superficie. Es la necesidad por el regreso a la antigua concepción ideológica marxista (que al tiempo que es verdadera por ocultar su falsedad, oculta su existencia). De esto se sigue que no hay realidad sin ideología: "La máscara no encubre simplemente el estado real de las cosas; la distorsión ideológica está inscrita en su esencia misma" (Zizek, 2003, p. 56). Pero, también se puede decir que, en *Un corazón de soldado* (Watanabe, 2003), la ideología es un espacio de escape (Dery, 1998).

La Matrix es un lugar masivo de mistificación de la condición humana; pero, al mismo tiempo, los 'héroes' la utilizan como espacio de lucha. El cyberspacio, que se sabe que es 'falso', es uno de

los dos frentes de lucha. Bien se puede decir que toda la propuesta platónica del universo de *The Matrix* implica una correlación necesaria entre las dos realidades.¹⁵ No obstante, volviendo a Zizek, la ideología es aquello que permite a los sujetos soportar la realidad, ya sea como mecanismo de supervivencia o como forma de escape —en esto se enmarcan tanto los 'liberados' como los 'esclavos'— (2003).

En *Más allá* (Morimoto, 2003), un grupo de niños y adolescentes halla una falla en la Matrix. Sin que ellos se percaten de la razón más general de esta situación, descubren que hay espacios en una casa abandonada que no obedecen a la lógica de su mundo (las cosas flotan, miran constantes *déjà vu*, rompen cosas que se restituyen, etc.). Por supuesto, el propio sistema se encarga de descubrir y sellar estos espacios; pero, el punto fundamental es que, en toda comprensión ideológica de la realidad, existen brechas que permiten descubrir la condición de la misma. ¿Cómo, si no, se entendió por primera vez que existía una conciencia que permitía la reproducción social en un momento determinado?

No obstante, ¿se puede llegar a la comprensión de la ideología dominante de manera aislada, azarosa, espontánea? De alguna forma, el corto *Record Mundial* (Koike, 2003), que trata sobre la historia de un velocista que rompe las barreras físicas del mundo como posibilidad de libertad, sí sostiene que la exigencia personal a niveles extraordinarios permite superar la barrera de “lo real” (en este caso, de lo real en la Matrix, que tiene su propia lógica). En mi opinión, éste es el único corto que quiebra la lógica general de *The Animatrix*, pues presupone una posibilidad de libertad individual en base al desconocimiento. Casi como si se pudiera desenmascarar lo ideológicamente imperante a través de la ignorancia absoluta de su condición. Una idea bastante romántica en comparación con los otros cortos.

Pero ¿por qué se necesita esta reproducción ideológica en el mundo concreto? Como ya se dijo, existe una necesidad simbiótica entre máquinas y personas. Incluso cuando, en la trilogía original, Neo pregunta a uno de los líderes de Zión sobre la malevolencia de las máquinas al aprovecharse de la energía de los humanos, éste contesta que, en su propia ciudad, Zion, son las máquinas las que generan el agua y el aire que están respirando, destruyendo un poco la idea ludista de Neo, así como

¹⁵ Empero, de alguna forma es algo irónico que la virtualidad genere más “paz” que el mundo real. Algo así como la ignorancia de la que hablaba Schopenhauer cuando se refería al descubrimiento del mundo como representación de la voluntad.

la ingenua idea de intentar extender ciertas categorías morales (y por lo tanto humanas) como el “bien” y el “mal” a un tipo de ser que no es humano (Wachowski ed alt. 2003).

De alguna forma, el mundo tecnificado ha creado una relación inquebrantable en el mundo moderno. En *El segundo Renacimiento* (Maeda, 2003) se explica que las máquinas adoptaron un mecanismo de producción semejante al capitalismo. Lastimosamente, en ninguna otra parte de la saga se explica qué hacen las máquinas más allá de controlar sus campos de obtención de recursos y enfrentar a los rebeldes. Por ello, es difícil llegar a la conclusión de si el ser humano conectado a la Matrix es una mercancía o no. Sin duda el valor de uso es fundamental para la reproducción de las máquinas, pero no se sabe si entre las máquinas existen relaciones mercantiles o no. Nuevamente, cabría preguntarse si acaso es posible pensar en el fenómeno de la mercancía fuera del quehacer humano. Sin embargo, si tomamos a la Matrix como analogía de la ideología, el lector no se molestará si se toma la relación simbiótica hombre-máquina como analogía de las relaciones sociales capitalistas.

En *Matriculado* (Chung, 2003), un grupo de humanos, apostados en la superficie del mundo real, atraen máquinas para atraparlas y convertirlas en defensoras de su causa humanista; lo hacen mediante una reformulación subjetiva de las máquinas, en una matrix controlada por ellos, es decir, en este caso, por los humanos. Es la contraparte de lo hecho por las máquinas: frente a la mecanización de lo humano, estos se proponen la humanización de la máquina. En uno de los diálogos debate el científico con su ayudante, en una acalorada conversación cartesiana:

"Científico: [Las máquinas n]o diferencian. Toda realidad es virtual para ellas. ¿Cómo saben que el mundo real no es un simulacro? ¿Tú cómo lo sabes?

Ayudante: Sé que no estoy soñando ahora porque sé lo que es soñar.

Científico: Entonces soñando descubres la realidad.

Ayudante: No. Sólo que mi mente existe. El resto no lo sé" (Watanabe, 2003).

Se puede observar que todavía existe un intento racional de los humanos por comprender el sistema que los subyuga. No se trata simplemente de la destrucción, sino de la relación que dicha destrucción implica, a saber, entre un mundo distópicamente alternativo y las relaciones humano-

tecnológicas concretas. Pero esto, a su vez, encubre las relaciones más amplias y generalizadas. La máquina, por supuesto, es un objeto de fetiche (incluso sexual) en *Matriculado* (Watanabe 2003). La propia "mistificación económica" está dada en la incompreensión del otro (que fue mercancía). De alguna forma, los humanos separan la creación de la máquina de su 'subjetividad'.

El productor (ya sea máquina o humano) desaparece, y sólo queda una máquina aislada en el mundo capaz de ser 'buena' o 'mala'. He aquí un buen ejemplo del concepto de fetichización defendido por Lukács. Para el autor húngaro, siguiendo a Marx, en el capitalismo las relaciones entre personas aparecen como relaciones entre cosas. Esta mistificación de las relaciones hace parecer que los objetos tienen una cualidad intrínseca como objetos en sí, lo que provoca, a su vez, que el productor se sienta ajeno a su producto, pese a que él vierte su "esencia" en la mercancía. Es un fenómeno histórico, propio del capitalismo. Lo que hará Lukács en *Historia y conciencia de clase*, es analizar cómo esta fetichización se da en el campo de la cultura, a saber, cómo la propia conciencia del ser humano se encuentra fetichizada, fragmentada (2009).

Muchas veces, el ciberpunk otorga a una herramienta, como los robots, el *status* de independiente en relación con la totalidad. Incluso si se advierte sobre la posibilidad de la creación de una inteligencia artificial (algo bastante probable en el siglo XXI), el capitalismo terminará por fetichizar al objeto en un ente independiente de las relaciones sociales humanas de producción.¹⁶ La fetichización de las herramientas (y, por lo tanto, de todas las relaciones sociales de producción), repercute subjetivamente en la fragmentación psicológica del individuo:

Del mismo modo que el sistema capitalista produce y se reproduce constantemente en lo económico a niveles cada vez más altos, así también penetra en el curso del desarrollo del capitalismo la estructura cosificadora, cada vez más profundamente, fatal y constitutivamente, en la conciencia de los hombres (2009, p. 200).

Incluso en *Matriculado* (Watanabe, 2003), se observa cómo el intento por ser-ahí, en términos heideggerianos, es un gran fracaso. Este imaginario del sujeto, (máquina o persona) como ente

¹⁶ Es importante aclarar que no toda expresión contenida en el ciberpunk es una metáfora del capitalismo. Existen también referencias críticas a otros modos de producción. Piénsese en la imposición de un criterio de verdad fundamentado en la autoridad que primaba en las sociedades medievales, o tal vez en cierta aspiración de "mecanización" ideológica de algunos proyectos políticos socialistas, es decir, la unificación forzada de cierta manera de subjetivar la realidad.

independiente, es falso. En una desgarradora imagen final del corto, tras un ataque sorpresivo de las máquinas al laboratorio de los humanos, se observa a la máquina semi-transformada conectar a la única superviviente humana al mundo virtual —que los condicionó mutuamente como sujetos dependientes—. La simbiosis, entendida análogamente con las relaciones de producción entre la máquina y el hombre —y a su vez como relación mercantilista de la sociedad—, no puede ser destruida si se piensa en la individualización de los sujetos como condición de posibilidad de la transformación subjetiva. La separación forzada de sujeto y objeto puede ser entendida, entonces, además, como una estructuración 'racional' y agresiva de la fetichización en *The Animatrix*.

La propia fragmentación del sujeto en el capitalismo es una constante bien explicada en *La historia de un chico* (Watanabe 2003). En este corto, se observa la historia de un muchacho que entra en contacto con Neo, el héroe de la trilogía original, a través del internet, y que empieza a cuestionar las propias condiciones de su existencia:

Michael Karl Popper: ¿Que alguien me diga por qué todo parece más real cuando sueño que cuando estoy despierto? ¿Cómo puedo saber si mis sentidos mienten?

Neo: Hay un poco de ficción en tu verdad, y un poco de verdad en tu ficción. Para saber la verdad debes arriesgarlo todo (Watanabe 2003).

Tras una serie de escapes de los agentes (programas encargados de mantener el orden en el interior de la Matrix), el muchacho se lanza desde la terraza de su escuela y se libera a sí mismo (algo que se denomina, en el *imaginarium* de *The Matrix*, como autosustentación). Los guionistas fueron muy asertivos al elegir el nombre del muchacho: Michael Karl Popper. Como para poner el dedo sobre la llaga, Popper, en base a la fe —"...creo en ti, Neo" (Watanabe, 2003)— confía ciegamente en el designio de sus sensaciones para "arriesgarlo todo" con tal de descubrir la verdad. La confusión general del chico, de alguna forma, cuestiona la fragmentación del mundo social reconociéndolo. La unificación existencial de las relaciones sociales con base en el propio cuestionamiento de su condición humana permite al protagonista un estado de crítica capaz de entrar en contacto con una realidad alternativa. Algo que, precisamente, la fetichización provoca de manera absoluta y exactamente opuesta:

En este tiempo abstracto, exactamente medible, convertido en espacio de la física, que es el mundo circundante de esta situación, presupuesto y consecuencia de la producción científica y mecánicamente descompuesta y especializada del objeto del trabajo, los sujetos tienen que

descomponerse racionalmente de un modo análogo. Por una parte, porque su trabajo parcial mecanizado, la objetivación de su fuerza de trabajo, se convierte en realidad cotidiana permanente e insuperable, frente a su personalidad total, consumando el proceso iniciado con la venta de esa fuerza de trabajo como mercancía, de tal modo que también en este punto la personalidad se degrada a ser espectador impotente de lo que ocurre con su propia existencia suelta, inserta en un sistema ajeno. Por otra parte, la descomposición mecánica del proceso de producción desgarrar también los vínculos que en la producción "orgánica" unían a los sujetos singulares del trabajo en una comunidad. La mecanización de la producción hace de ellos [...] átomos aislados y abstractos, los cuales no son ya copartícipes de un modo orgánico e inmediato, por sus rendimientos y actos de trabajo, sino que su cohesión depende cada vez más exclusivamente de las leyes abstractas del mecanismo en el que están insertos y que median sus relaciones (Lukács, 2009, p. 196).

Descomposición de un modo análogo, espectador impotente, desgarramiento de los vínculos de producción, átomos aislados y abstractos, dependencia de los mecanismos en los que están insertos...casi pareciera que Lukács realizó un profético análisis de *The Animatrix*. Esto no debería sorprendernos. Si se entiende que el desarrollo artístico responde a su realidad, pero que también supone una crítica (por lo menos el cyberpunk lo hace), entonces tenemos casos como el de esta película, que al tiempo que expresa ciertas preocupaciones y/o temáticas concretas en el presente, alude a mundos prospectivamente distópicos para evocar esas situaciones. En resumen, la fetichización de la producción lleva a la fragmentación de la subjetividad; esto conlleva consecuencias profundas, como las ejemplificadas en *The Animatrix*.

Conclusiones

The Animatrix ha servido como espacio de reflexión para dos propuestas teóricas un tanto diferentes. En mi opinión, este tipo de ejercicio tiene tres dimensiones positivas. En primer lugar, pone en contacto a dos disciplinas que, muchas veces, suelen ser esquivas entre sí; me refiero a la filosofía y los estudios sobre el arte. En segundo lugar, hay un importante sentido pedagógico en tratar de entender conceptos filosóficos a través del cine y del arte en general, y viceversa. Esto me lleva a la tercera dimensión, la cual versa sobre la posibilidad de llevar la "aplicación" de un concepto a un ejemplo artístico hasta la posibilidad de una crítica con base en dicha relación obra-concepto. Sin embargo, bien se podría ver con sospecha este tipo de intentos por analizar el cine a través de la

teoría, y viceversa. Se podría cuestionar la relevancia de pensar en el arte gracias a la teoría. Y, de alguna forma, dichos reparos tienen algo de razón, pues muchos análisis fílmicos se desentienden del contexto social en el que emerge la película, dejando simplemente una “deconstrucción” *naïf* de los elementos fílmicos con base en teorías sociales que no logran aterrizar en las propias relaciones sociales o en el arte en sí, como acertadamente crítica Sklar (2012). Por el contrario, la importancia de la analogía como mecanismo de pensar y expresar lo social también es una herramienta de la que no se debería prescindir tan fácilmente.

Por ejemplo, en el presente artículo se ha visto que las preocupaciones sociales, por lo menos desde la ciencia ficción, sí se expresan en la narrativa de la película seleccionada. El universo de *The Matrix* bien puede ser entendido como una proyección extrañada de los problemas sociales que un subgénero de ciencia ficción resignifica prospectivamente. Al estar inmerso en el desarrollo social, tiene algo que decir sobre la sociedad, y así lo hace. Pero, también se debe poner atención al simple ejercicio de pensar algo de una manera analógica y metafórica.¹⁷

En este breve ensayo se ha visto que, de alguna forma, no puede existir una realidad (“real” o artística) sin rastro ideológico. No obstante, sí es importante poner sobre la mesa del debate si existe un sólo tipo de ideología, o si ésta no se transforma dependiendo de la realidad que pretende cubrir o mostrar, o si tal vez el ejercicio de ideologizar la realidad es también un tipo de cosificación. Por ejemplo, se puede decir que en el *capitalismo tardío* parece que la ideología no pretende mostrar aquello que los humanos no ven, para que, de esta forma, puedan soportarlo —como afirmó Žižek sobre la antigua definición de ideología—, sino que la ideología actualmente *simula*, como la Matrix, el retorno a la mistificación consciente, aunque de manera oculta (mientras los sujetos viven en la superficie o superficialmente); casi como si el terror del mundo concreto fuera suficientemente presente y cínico.

Ahora el horror nos ofrece una realidad que sabemos que está presente, y que no sabemos qué hacer con ella. Es decir, en un mundo mecanizado e interconectado, la ideología ya no es aquello que falsea la realidad, ni tampoco aquello que nos la revela tal cual es para soportarla cínicamente, sino que la ideología se ha transformado en aquello que sabemos que existe explícitamente y se

¹⁷ En mi opinión, no se deberían ceñir, la sociología y la filosofía, a los análisis totalmente concretos (so riesgo de caer en ecuaciones cada vez más distantes de los lectores), sino que también deberían atreverse a explorar cada vez más sus capacidades de asociación y ejemplificación como un método interdisciplinario para analizar la propia teoría y los hechos históricos.

manifiesta frente a nuestra cara insoportablemente, y de la cual queremos huir ¿Por qué? Porque ya no podemos estar seguros de la cantidad de fragmentos en los que nos hemos transformado. El fragmento, que se proyecta en la dualidad ontológico-tecnológica, se fetichiza hasta el fin de las posibilidades existenciales. La fetichización del mundo material y la reificación de las subjetividades han llegado a tal punto que, pareciera, nos observamos en un espejo roto en mil pedazos, y que hemos tratado de pegar los trozos nuevamente espaciadamente; es decir, como intentar armar un rompecabezas con cada pieza en un cuarto diferente.

Es la consecuencia de la sociedad desgarrada, de los “átomos aislados y abstractos” de los que habla Lukács, que son sostenidos gracias a la ideología que busca la mistificación de la desmitificación: el escape de la realidad desgarrada, abierta en varios frentes de guerra. Al vernos a nosotros mismos, solo queda un sinfín de grietas que nos advierten que ya no somos ese sujeto que queremos ver, sino que detrás de los pedazos se esconde un otro insoportable que nos tienta a mirarlo en su escondite, pero que no lo hacemos: es el cambio radical de la objetividad ideologizada y de la subjetividad mecanizada y fetichizada. El reflejo del otro es la ideología invertida.

Como dice Trinity en *Cuento de detective*: "Eres tú el que está al otro lado del espejo" (Watanabe, 2003).

Referencias

Dery, M. (1998). *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela.

Eagleton, T. (2006). *La estética como ideología*. Madrid: Trotto.

Erreguerena, M. (2011). *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México D.F.: UAM-Xochimilco.

- Guyau, J. (2001). *L'Art du point de vue sociologique*. París: Fayard.
- Heinich, Nathalie. 2002. *La sociología del arte*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Jameson, F. (2002). *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial.
- Jameson, F. (2012). *El posmodernismo revisado*. Madrid: Abada.
- Luckás, G. (2009). "El fenómeno de la cosificación y la conciencia del proletariado". En *Historia y conciencia de clase. Estudios de dialéctica materialista*. Buenos Aires: Ediciones RyR.
- Lyotard, J. (1987). *La condición postmoderna*. Buenos Aires: Cátedra.
- Meriguet, P. (2017). *Humano, demasiado inhumano. Sociología del arte, marxismo, crítica y ciencia ficción: el cyberpunk cinematográfico* (tesis de maestría). Flacso, Quito, Ecuador.
- Sánchez Vázquez, A. (2005) *Las ideas estéticas de Marx*. México D.F.: Siglo xxi editores.
- Silbermann, A. (1971). *Sociología del arte*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Sklar, R. (2012). "El cine en los años ochenta". En *Historia mundial del cine. Estados Unidos Vol. I*, editado por Gian Piero Brunetta, 1379-1393. Madrid: Akal.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Londres: Yale University Press
- Wachowski, L. y Wachowski, A. (productores) y Kawajiri, Y., Maeda, M., Watanabe, S. (directores). (2003). *The Animatrix*. Japón: Warner Home Video.
- Wachowski, L. y Wachowski, A. (productores) y Wachowski, L., y Wachowski, A. (1999). *The Matrix*. Estados Unidos de América: Warner Bros. Pictures.
- Zizek, S. (2003) "El espectro de la ideología" En Slavoj Zizek (comp.) *Ideología. Un mapa de la cuestión*. Buenos Aires: FCE.
- Zizek, S. (2003) *El sublime objeto de la ideología*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Enviado: 2021-03-17

Aceptado: 2021-05-06