

## LAS FUENTES DE MATRIX

Siempre me he preguntado cómo narices los hermanos Wachowsky escribieron un guion tan perfecto, lo realizaron asombrosamente y después estropearon con una segunda parte deleznable y una tercera que solo ponía fin a un expediente, por lo demás, comercial.

*The Matrix* es una película que se puede ver mil veces en épocas distintas de la vida y siempre te sorprende y arrastra. Sus ideas son poderosas, porque poderosa es la idea que asume que todo sale de la mente, y todo de lo que habla *Matrix* sale de la mente humana: sus simbologías religiosas, sus homenajes a Lewis Carroll con los suelos ajedrecísticos apropiados para la invocación de demonios de otras dimensiones, la creación de una IA más efectiva e implacable en el exterminio (que ya es ir lejos) que la propia mente que la ha creado, la teoría de la alienación marxista donde un individuo sometido al reino de lo virtual sin sensaciones, pensamientos o acciones propias, se convertirá en un agente y querrá matar a los que intentan liberar el mundo.

Suena de algo, sí.

Las ideas no tienen propiedad intelectual, afortunadamente. La ironía intertextual está presente y lo estará a lo largo de toda la historia. Thomas De Quincey decía que: «Toda literatura es plagio de otra literatura». ¿Es esto cierto? ¿No se puede innovar? ¿No se puede crear algo nuevo, totalmente nuevo, parcialmente nuevo? ¿Estamos sometidos al pensamiento mediocre de mediocres que sí plagian (Luis Alberto de Cuenca, Anarrosa Quintana) y ostentan cargos de poder, como en *Matrix*? Rotundamente no. Cada situación literaria responde a una motivación, momento histórico, vivencia personal y voz narrativa distinta. Que uno utilice de partida la *Piel de zapa* de Balzac para escribir *Portrait of Dorian Gray* no implica plagio (se parecen muy remotamente, además, contrariamente a la opinión algo envidiosa —increíble viniendo de quien viene— del gran Umberto Eco), sino mejora: la introducción de todo un mundo subconsciente con vivencias e invenciones mágicas del mago Oscar Wilde.

—Yo solo puedo mostrarte la puerta, Neo, eres tú quien tiene que atravesarla.

Ignoro de dónde salen las ideas de los hermanos Wachowsky, indudablemente adaptadas a nuestro presente y futuro, pero imagino que fueron buenos lectores de Philip K. Dick y Daniel Galouye. Philip K. Dick necesita poca presentación. Es el autor de *Lotería solar*, *Valis*, ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, *Ubik* y una larguísima lista de obras de narrativa larga y breve. En los cuatro volúmenes de cuentos completos editados en España por Minotauro podríamos encontrar numerosos candidatos a entroncar con la filosofía, quizá advertencia que cada año

que pasa se torna más real, presentada en *The Matrix*.

Por ejemplo (encontramos ideas muy parecidas en muchos otros relatos de una antología inagotable) en *Los defensores*, en el que un reducto humano escondido en un pasaje subterráneo después de una supuesta guerra nuclear que cubre el mundo de radiactividad y lo vuelve tan caliente que solo los plúmbicos o plúmbeos, una inquietante hibridación de humano y cyborg, pueden pasearse por la superficie llevando todo tipo de armas de un sitio a otro y transmitiendo la información de la guerra entre bloques a través de fotografías, ondas de radio y televisión. Vamos descubriendo poco a poco que los plúmbicos no dan toda la información, solo la que les interesa. Después llegamos a saber que la información que les interesa dar es sesgada, más que incompleta. En un intento de expedición humana al exterior que cuesta vidas y destruye a muchos plúmbicos, nos enteramos de que los robots han decidido que el ser humano no está preparado para ser la cima de la evolución en ese planeta y lo engañan para que en un momento dado se vea tan necesitado que tenga que colaborar con el bloque enemigo para sobrevivir. La lógica humana que conduce, generalmente, a la guerra y a la destrucción aquí encuentra una respuesta más creativa y optimista. Quizá el agente especial Smith se salió del tiesto:

*—Quiero compartir una revelación que me sobrevino estudiando a su especie, Morpheus. Descubrí que mientras los demás organismos vivos desarrollan un equilibrio natural con el medio en el que viven, ustedes los humanos agotan todos los recursos y después se desplazan a otro lugar para repetir el proceso. Existe otro organismo en el planeta que funciona con esos mecanismos: un virus. Es lo que son ustedes, un virus, y nosotros la vacuna. Porque claro, ya se habrá dado usted cuenta de lo que estamos hablando. De evolución, Morpheus, evolución. Cuando ustedes dejaron de pensar y nos pasaron el testigo, su civilización se convirtió en la nuestra.*

Da un poco de miedo el señor Smith. Pero sí, en esencia lo que dice Smith es algo a lo que todos podríamos asentir ahora mismo. La paradoja de crear algo de la materia muerta más eficiente y sensato que nosotros mismos que nos reconduce a su voluntad (en el caso de Dick hacia un mundo mejor que el que nosotros mismos hemos destruido, en el de los Wachowsky a servir como ganado energético y a la extinción con un mundo casi destruido por la guerra con la IA) es tan poderosa como el conflicto arte-vida.

El matemático John Conway demostró en su *juego de la vida* que en un universo bidimensional determinista (en el que debemos suponer que una vez que empieza la vida programada las leyes determinan ya qué ocurrirá en el futuro) los propios objetos se replicaban a sí mismos produciendo objetos de su mismo tipo y mayor complejidad: los cuadrados originales crearon objetos inteligentes que se autorreplicaron a su vez como máquinas de Turing universales. Algunas generaciones después de suministrar ciertos *inputs*, los resultados ya podían leerse

como evidentes *outputs* al resultado de los cálculos. Si usted tiene vello en los brazos y en la nuca, ahora mismo debería tenerlo enhiesto.

Pero Conway ya tenía a tipos como Philip K. Dick, Stanislaw Lem o Daniel Galouye para inspirarse. A menudo el arte abre caminos que a ninguna mente seria (o racionalista, no confundir con ‘racional’) se le ocurrirían.

Dick tiene también relatos en los que la realidad virtual se ha apoderado de la conciencia de sus integrantes y creen vivir una auténtica realidad. Pero como es posterior a Galouye, será mejor continuar con él.

Todo el que haya visto la película *Nivel 13* sabrá de *Simulacron 3*. La película es un excelente ejercicio que simplifica el libro demasiado complejo de Galouye: no es que sea complejo de entender, es que la forma de desarrollar la trama de Galouye es, simplemente, desastrosa. Esto suele suceder cuando, en lugar de dejar que el instinto guíe el proceso narrativo, como pedía Bradbury, uno hace esquemas y más esquemas con el fin de que no se escape nada y el lector (o la crítica) no pueda reprocharle mucho al escritor. Esto solo lo hace un mal escritor o un escritor que no confía demasiado en su voz narrativa. Hay que reconocer que la traducción que he leído un par de veces es muy deficiente, pero eso no oculta las carencias de Galouye. Me ocurre lo mismo que con Asimov: grandes ideas, mente preclara, pero ingrato desarrollo de los personajes (todos parecen el mismo actuante levemente modificado por un bigote, unos pechos o unas gafas), demasiada reflexión filosófica que debe desprenderse de la misma acción narrativa y no explicarse (como sí sucede en los libros de Lem o de Dick) y diálogos que parecen estar compuestos para aflojar la tensión narrativa, cuando deberían hacer avanzar la narración.

Pero las ideas, como digo, son poderosísimas. Un tipo que trabaja de programador en una empresa multinacional ha inventado, asociado con otro hombre mayor que él, un nuevo sistema de publicidad a gran escala llamado ‘Simulacron 3’. El Simulacron 3 genera una realidad virtual en la que los usuarios pueden descargar su conciencia a un habitante de Simulacron y vivir sus sensaciones: la idea original es utilizar las percepciones de los simulatrónicos para hacer estudios de mercado y cosas por el estilo. En las simulaciones alguna cosa falla de vez en cuando, hasta ahí no hay nada extraño: todos hemos visto un *glitch* o un reescalado de píxeles que enturbia una imagen de bits. Pero aquí viene lo gordo: el protagonista se da cuenta de que algunas cosas cambian o desaparecen en su propia dimensión: después, alguna que otra persona.

Por supuesto él también es un simulatrónico y alguien ha estado transfiriéndose a su conciencia desde una realidad no simulada. La asombrosa capacidad de dos de los simulatrónicos, el protagonista y su socio, como descubrió el matemático John Conway con la máquinas replicantes de vida a otro nivel, es crear otro nivel de inteligencia artificial por debajo del suyo. Nunca olvidaré cómo reaccionó mi epidermis cuando intuí, no recuerdo si a estas alturas o un poco antes, que el narrador también estaba en una realidad simulada. Aquí es fácil que el

lector piense: «¿Soy el sueño de otro listillo?» Pero lo más probable es que ya sepa desde la página dieciséis o veinte que el protagonista es un simulatrónico más. Hay que ser un Lem, un Bradbury, una Le Guin o un Dick para convencer al lector de que el personaje vive una dualidad físico-psíquica en la que no sabe si lo que lo ocurre es producto de una realidad alterada conscientemente por los que la han creado o el fruto de su psicosis. Mantener la cosa narrativa en esa ambigüedad en la que no sabemos si el duende que destruye el motor del avión es real o el pasajero es un chiflado agresivo y paranoide (Richard Matheson en *Pesadilla a veinte mil pies*), es la ardua tarea que emprenden Lem en *Solaris*, Bradbury en *Crónicas marcianas* o Dick en *Valis*. Por desgracia el libro de Galouye es previsible por esto, pero aun así intenso e interesante desbrozador de caminos.

Volvemos con Neo:

—*En ese local solía comer unos fideos buenísimos. Y ahora sé que no existe. ¿Qué quiere decir?*

—*Que Matrix no puede decirte quién eres.*

Cierto. Es un aviso de esa maravillosa Carrie Ann-Moss ataviada con cuero brillante y la uzi nueve milímetros de atrezo: la realidad simulada no puede decirte quién eres. ¿Pero la *realidad real* sí? Me temo que tampoco, hasta que los Wachowsky, Conway, Lem o Galouye te ponen delante de la cara que:

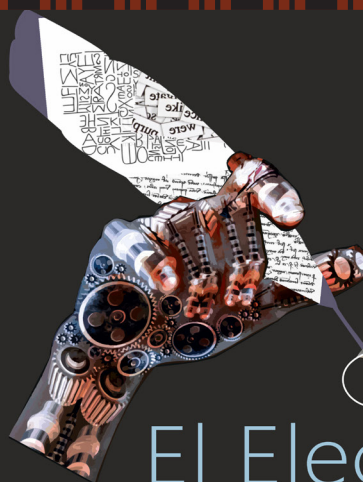
—*Eres un esclavo, Neo. Nacistes en cautividad. Vives en una prisión que no puedes ver, saborear ni tocar. Matrix es una simulación interactiva neural creada para generar un mundo virtual que convierte al ser humano en esto [una pila de Duracell].*

Ozú. Solo el arte es como todo. Y todo es como todo.

**RUBÉN MUÑOZ HERRANZ**



Narrativa y gramática on line  
[www.electrobardo.com](http://www.electrobardo.com)



Waller de narrativa  
**El Electrobardo**