

La ironía cibernética

Quisiera, para bosquejar un comentario ontológico a la problemática de Matrix, aplicar a este constructo cósmico el concepto de ironía cibernética. Es interesante que esta ironía consiga, evidentemente, mostrar a otros haciendo aquello que, en tanto que ontólogo ordinario del fundamento, no se puede ver, es decir, aquello de ser-en-el-mundo (In-der-Welt-sein). Es ésta una posición que se caracteriza por poder ser vivida solamente en modo del ser-en (In-Sein) mismo, ya que no permite ninguna experiencia externa -se dice- por tener el ser-en-el-mundo la estructura de una inmersión absoluta.

La ironía cibernética es una forma de ironía que remite a las inmersiones, muestra que uno está metido en algo. Sostengo ahora que la ironización de la inmersión representa un nuevo criterio de civilización, y que a partir de este criterio son definidas también la función civilizatoria de la ciencia-ficción y formas lúdicas afines de tecnología especulativa. Lo que se llama ciberespacio es una disposición técnica de la inmersión bajo el presagio de su permutabilidad. El ciberespacio muestra también el reverso estético de la ontología fundamental. Se entra por entero en un espacio, del que todavía poseemos no obstante dos opiniones ontológicas opuestas: según una de ellas, decimos que es un espacio irreal o virtual, porque lo consideramos como no-visitantes, y que no presenta porción alguna del continuum público; según la otra, decimos que lo habitamos como un espacio real, en la medida en que somos sus visitantes y no ponemos el acento en su virtualidad. La humanidad antigua conquistó su experiencia por medio de esta diferencia, la alternancia del mundo de la vigilia y el mundo del sueño, uno de los cuales describía como verdadero, común a todos, y el otro como falso y privado. El cristianismo inauguró a su modo una ironía de inmersión con su creencia de que el hombre que emerge del agua del bautismo ya no era el mismo, sino otro diferente que el que se había sumergido en ella. El mundo de hoy colectiviza y tecnifica incesantemente el despertar de los sueños y la ironía bautista, ofreciendo variantes cinematográficas y alternativas cibernéticas en el espacio de la vigilia. En este sentido, el ciberespacio es el principal generador de ironía de nuestra época: no sorprende que esté poblado de androides, los cuales ya no se pueden diferenciar a simple vista, ni es necesario saber si son hombres verdaderos o replicantes. Con este problema de discernimiento la esfera del arte quiere contaminar ahora al mundo real. Ella lanza a hombres y máquinas a una carrera en torno a la representación de la subjetividad, carrera de la que al final salen perdedores ambos. En el ciberespacio el ser-en-el-mundo será elevado al grado de la permutabilidad técnica; en él, una conciencia (Bewußtsein) aparece como algo que puede ser cercado por una trampa integral. Y ésta entonces a su vez el equivalente funcional de la realidad.

Ahora bien, ¿de qué manera trabajaron los hermanos Wachowski para llegar a la visión de una simulación total neurocibernética llamada Matrix? Como visitante del film, debo decir que el mundo-Matrix ha sido elaborado él mismo sólo a medias, muy conservadoramente desde un punto de vista metafísico, pero que está dotado de un gran mérito: muestra que se tiene que llegar hasta el extremo si se quiere trabajar paranoicamente, si se quiere trabajar de un modo consecuente y conservador, pues en él existe todavía la diferencia de, por un lado, el mundo verdadero, en este caso un mundo terrible, siendo que nosotros, modernos, nos orientamos por un criterio de verdad, según el cual el dolor y lo terrible poseen por así decir la mayor cuota de realidad; y por otro lado, un mundo de apariencias, construido naturalmente sobre agradables ilusiones. Con lo cual, entre paréntesis, las máquinas se caracterizan por carecer del menor sentimiento estético, teniendo en cambio sobre todo un amor perverso por monstruos de las profundidades e insectos, lo cual, a partir de ellas, permite inferir un considerable déficit de la modernidad, pues la máquina inteligente no deja de parecer una máquina. Un punto en el que se puede mostrar que tras este film todavía otro distinto es posible...

Pero no era aquí a donde quería llegar. Aun cuando la estructura profunda de la película tiene una gramática del todo paranoica, la ida y la vuelta cinematográfica entre ambos lados produce un efecto contundente y muy subversivo de achatamiento entre ambos niveles, pues el film no puede hacer otra cosa que otorgar a ambos estados

precisamente la misma visibilidad. De este modo, entre ser-en-la-realidad y ser-en-la-matriz, se muestra una tercera dimensión: un ser-en-el-film, que es a la vez ambas y ninguna. Y así pueden las sospechas de una ontología polivalente, del interior hermético de los discursos nietzscheano y heideggeriano propagarse a la ideología de la cultura de masas. El mundo-Matrix sigue discutiendo el problema anunciado desde "El nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música", de si la liberación (Erlösung) filosófica de las apariencias no tendrá que ser revelada (abgelöst) por una liberación por medio de las apariencias; ahora sabemos que esta alternativa es incompleta, pues a ella se agrega afortunadamente una tercera opción a la salida del cine: la liberación de la liberación.