

# LA VIDA COMO SUEÑO O LA REALIDAD COMO HIPÓTESIS: DE CALDERÓN A MATRIX

Pilar Vega Rodríguez  
*Universidad Complutense*

Sin duda el título de mi comunicación no sólo suena pretencioso sino que tal vez lo es. Sin embargo, quiero aclarar que mi trabajo no pretende la revisión exhaustiva de un tópico tan viejo como la literatura, la vida humana como sueño, sino más bien su rememoración a propósito de una versión reciente, la planteada en el film de los hermanos Wachowski, *Matrix* (1999). Aunque la combinación resulte extraña, un cómic que salta al celuloide junto a una de las grandes obras de nuestro dramaturgo español, *La vida es sueño* (en que se plantea con enorme profundidad la pregunta por la naturaleza de lo real) como se verá, la asociación de las dos obras no resulta tan disparatada, especialmente si comenzamos la lectura del topos en un orden inverso al detallado en el título; esto es, de *Matrix* a Calderón. Sirvan estas breves notas como homenaje a nuestro genial autor barroco en el año de su centenario.

Como iba diciendo, la génesis de esta vinculación surge a partir del visionado de *Matrix* y a través de la alusión directa en esta cinta a otro arquetipo literario, la Alicia de Lewis Carroll, en sus dos obras, *Through The Looking-Glass* y *Alice's Adventures*. Estos dos cuentos maravillosos dan salida a las disparatadas correrías de su protagonista merced a la explicación clásica, el desenlace de un sueño, con más inseguridad la primera que la segunda. En efecto, finaliza *Through The Looking-Glass* con la reflexión decisiva de Alicia, ¿quién ha soñado su sueño?. “Es una cuestión muy seria, cariño” —advierte a su gato— “o fui yo, o fue el Rey Rojo. El por supuesto, figuraba en mi sueño, pero también yo figuraba en el suyo. ¿Existió el rey Rojo, Mino?” (TE, 274) Según declaran los productores de *Matrix* en su página oficial son éstas también las angustiadas preguntas que plantea el film: cómo diferenciar lo real de lo soñado y cómo tener la certeza de que somos nosotros quienes construimos la cultura y no los contruidos por ella. Esta es la idea generatriz de la película al juicio Carrie-Anne Moss (la actriz principal de *Matrix*, Trinity). Y afirma Peter Collias (*scenary artist*) que a la delgada línea entre realidad y pensamiento definida por las nuevas tecnologías se suma la inseguridad de no estar completamente ciertos de quien protagoniza la propia experiencia. Pues si es la conciencia propia lo que se debilita ¿cómo estar tan seguros de que somos nosotros los que conducimos nuestra vida? De manera que la gran pregunta filosófica (abierta desde Platón y asumida por Descartes y Hegel) pasa a inspirar un argumento terrorífico que enlaza bien con las previsiones

del género utópico en cuanto diseño de catástrofes futuras. El miedo a la tecnología, o más bien a un desarrollo tecnológico desprovisto de cualquier signo de orientación moral es el nudo de esta trama. El hombre moderno teme acabar siendo víctima de una opresión tecnológica que le prive no ya de la libertad exterior sino del interno albedrío. Este es, en efecto, el planteamiento de varias entregas cinematográficas recientes como *El Show de Truman* (1998), o *Gattaca* (1998).

Pero antes, quisiera plantear en qué medida un trabajo como este podría ser encuadrado en el apartado destinado a la sátira de este congreso. En cuanto dibuja un mundo utópico, terrible en el caso de *Matrix*, donde la confrontación entre la sociedad permitida o autorizada y la cultura alternativa da pie a una revisión joco-seria de nuestros estereotipos, sí podría considerarse la efectividad satírica en la transferencia de este tópico cultural. La historia de *Matrix* propugna una revolución social a la que antecede la metamorfosis del concepto de naturaleza humana. Como ha destacado el principal biógrafo de Lewis Carroll, Morton Cohen, también en los libros de Alicia “Oculto bajo los personajes, por muy distorsionados y exagerados que sean, aparece la férrea sociedad victoriana, sus dogmas, jerarquía de clases, costumbres, convenciones, normas sociales, tabúes, y, sobre todo, manías e insensateces” (179). Por lo que se refiere a Calderón si no *ridendo* es evidente el propósito desengañoso e instructivo de su comedia. La lección del sueño es, por otra parte, estructura favorita de la sátira; y el género fantástico, enseñó Bajtin, por lo que alberga de contestación a las verdades instituidas, cuenta entre sus antepasados a las menipeas.

De acuerdo al orden de lectura que antes me había propuesto, paso a analizar las citas expresas a Lewis Carroll en *Matrix*. Para dar forma a los sentimientos del protagonista principal, Morfeo sugiere a Neo que tal vez ahora se sienta como Alicia descendiendo por la madriguera de conejos. Sólo unas horas antes, el mundo de Neo —dividido entre su identidad de hacker y su apacible existencia de oficinista en una empresa informática— ha comenzado a ser trastornado. Su ordenador le ha puesto en guardia contra la persecución de *Matrix*, proponiéndole una ruta de acceso al transmundo a través del mensaje: *follow the White Rabbit*. Poco después tiene lugar su primer encuentro con Trinity en la discoteca, tras haberse dejado llevar por la llamada misteriosa del tatuaje que una chica techno luce en el hombro (por supuesto el del conejo blanco). Así, entre sueños y veras, Neo sufre la persecución de los siniestros agentes, recibe la llamada de Morfeo, y se encuentra finalmente en un gótico aposento, frente al espejo, y ante la opción de elegir entre la pastilla roja y la pastilla azul. Madriguera<sup>1</sup> y espejo blando son, pues, dos de las citas evidentes del libro de Carroll en el ingreso de Neo al mundo real. Pero existen otras.

[1] Varias secuencias del film sugieren la caída en el túnel, al final del cual se encuentra la luz, o el agua (el espejo) con una imagen clásica del traspaso al mundo maravilloso.

Al igual que Alicia cuando bebe de la botellita y come la galleta, o cuando mordisquea por turno sus dos pedazos de seta, también Neo experimenta una extraña metamorfosis de su cuerpo recién salido de *Matrix*. La caída a través del túnel –tal vez metáfora de la muerte– permite su ingreso en el país del oro, como anuncia significativamente el traidor Cifra. Pues, en efecto, en *Matrix* el mundo real es el reino de Midas, un lugar donde las cosas son verdaderas y valiosas pero no placenteras. No lo será tampoco para Neo, entumecido y dolorido por la experiencia del traspaso al mundo real que exige la rehabilitación y reconstrucción artificial de su cuerpo (en unas escenas que recuerdan estrechamente el proceso de creación de Frankenstein en la película de Branagh, 1994). De hecho, es la levedad del mundo real lo que hostiga la traición de Cifra, más dispuesto a disfrutar del bistec virtual que de la horrible y real papilla proteínica. Es esta observación la primer pista hacia el sincretismo y la intertextualidad, tan características de nuestra época, como lo han sido de todas las etapas empobrecidas en su inspiración y ansiosas de originalidad. A modo de ejemplo, otra leyenda viene a sumarse al conjunto heterogéneo de mitos barajados en *Matrix*; esta vez, la del durmiente despertado por el beso del amor, tal como se ofrece en las escenas finales de la película, cuando Trinity es capaz de devolver la vida a Neo, por la inversión de los clásicos papeles del príncipe y la princesa en el cuento de *La Bella Durmiente*. Al mismo nivel sitúan los autores de *Matrix* un buen número de referencias religiosas tomadas del cristianismo así como figuras y sentencias más o menos arcanas, o la alusión al antiguo precepto estoico *gnosce te ipsum*. Una nueva cita que recuerda a Alicia tiene lugar en la cocina del oráculo, cuando la vieja adivina le advierte que no debe preocuparse por el jarrón que va a romper –aún no lo ha roto– y añade desconcierto a la perplejidad de Neo con esta pregunta: “Lo que de verdad hará que te rompas la cabeza es pensar ¿lo habrías roto si yo no te lo hubiese dicho?” Retrata este episodio el asombro de Alicia ante la evidencia de que en el país de las maravillas el tiempo marcha al revés. Por esto, el mensajero del rey está en la cárcel castigado, cuando aún no ha empezado el juicio, y ni siquiera se ha cometido el crimen. A lo que Alicia opone estupefacta: “¿Y suponiendo que no cometa ningún crimen?”. “–Tanto mejor, ¿no crees?” le contesta la reina. Otra cita evidente del libro, son numerosas, es el pasaje en que el oráculo ofrece a Neo una galleta para calmar su desconsuelo, como la Reina Roja hace con Alicia para apaciguar su sed.

A diferencia de lo ocurrido con Lewis Carroll, no hay alusiones explícitas a Calderón en este film. Pero resulta inevitable no acudir a su comedia, *La vida es sueño*, a la hora de examinar el tópico, dado que en ella se dan cita varias de sus formulaciones clásicas. En primer lugar, la ineludible evanescencia del sueño como adocinan los viejos refranes serfarditas compilados por Kayserling (curiosamente el refrán no aparece en otros repertorios medievales): *La vida es un sueño*; esto es, un pasavolante, un perdigón que avanza a toda prisa, acción ligera que apenas deja otra

huella en el devenir del mundo que el humo de un fuego, prontamente desvanecido. De otra parte, enseñan las tradiciones centenarias es el sueño imagen de la muerte y lección de vida, “porque del acaso de la phantasia y lo propuesto de la imaginación, podría sacar el fruto de la memoria de la muerte, y de ésta la enmienda de la vida o el hacer bien por los muertos” recuerda en su refranero Luis Galindo (646M).

Es decir, de la brevedad del sueño se infiere la brevedad e insignificancia de los placeres terrenos comparados con la posible eternidad. *Los sueños, sueños son*, repite Segismundo con doctrina del Eclesiástico: “como el que se abraza con una sombra y persigue al viento, así es el que atiende a sueños engañosos” (Ecless.33 3.1.34). Por extensión, podría aplicarse esta sentencia a todo negocio que exigiendo gran esfuerzo no deja otro beneficio que la inutilidad, el vacío o el descrédito (Galindo, 206S) y por lo que se ve, es esta la tentación que asalta a todo el que se compromete con una tarea filantrópica, como sucede en *Matrix*. El traidor Cifra, fascinado por el pragmatismo y la felicidad inmediata acabará por repudiar la obra salvadora de Morfeo. Su deseo es regresar al mundo de las apariencias, sí, pero también el ámbito de la satisfacción inmediata. Por esto, la única condición que opondrá al trato con el agente Smith será la del olvido, recomenzar su vida una mañana como si todo lo anterior hubiese sido una triste pesadilla. El sueño es vida, podría citarse con Grillparzer. Y en efecto, soñar para siempre es el anhelo hedonista del que experimenta ensueños placenteros. Si el sueño es breve, mucho más lo es el favor de la buena fortuna. De ahí que Clarín (y Cifra, en la película de los hermanos Wachosvski) aspiren a vivir durmiendo el sueño del placer y no despertar a la verdad de la vida. Algo semejante sucede a Segismundo en su primera visita al país de los sueños, incapaz de dar crédito a lo que ven sus ojos y escuchan sus oídos pero dispuesto a disfrutar mientras pueda de este maravilloso accidente.

Pero sea lo que fuere,  
¿quién me mete a discurrir?  
Dejarme quiero servir,  
y venga lo que viniere (II, esc.3 vv.1244)

Dos Segismundos van a presentarse a nuestra contemplación. Pues tan caprichosa y breve es la buena fortuna, quiero gozar de ella mientras durare, proclama el primero. El segundo, por el contrario, razona a la inversa, ¿por qué perder la eternidad del goce a expensas de un placer momentáneo? Conviene obrar con tiento y calma, como si todo fuese a acabar, pues a última hora todo bien pasado, todo bien perdido es como sueño.

Pero antes de continuar con mi argumento quiero detenerme a describir las características del transmundo al que llegan los héroes de las tres obras. Como se ha

dicho, mientras en Calderón el sueño es morada del placer y la libertad, y el mundo real significa para Segismundo –al menos por un momento– la prisión y el sinsentido, el mundo soñado de Lewis Carroll presenta características algo diferentes. En *Through The Looking-Glass* es cierto que la casa del espejo abre las puertas a un mundo ajeno a la noción de autoridad; pero no lo es menos que ese mundo dista bastante de ser amigable para la heroína. Alicia desea entrar en el jardín de la casa del espejo, y sin embargo, el camino que conduce a él frustra una y otra vez sus expectativas devolviéndola a la casa. El país de las maravillas (*Alice's Adventures*) es el lugar donde todas las cosas suceden al revés (lo que no siempre es cómodo para quien lo visita): en él es preciso repartir primero los trozos de la tarta y después cortarlos. Se celebran continuas fiestas de incumpleaños, los bebés tienen hocico de cerdo, las niñeras arrojan todo tipo de objetos a la cabeza de los infantes, el lenguaje carece de significado, el tiempo camina hacia atrás, las tiendas abundan en objetos inasibles e incomprables, los jinetes no saben montar a caballo, los personajes que encuentra son groseros e imprevisibles y en los cruces de caminos los indicadores apuntan simultáneamente hacia todas partes. Es el mundo de la locura, sólo la insensatez permite traspasar la frontera de acceso al país de las maravillas afirma el gato de Cheshire. Quiere esto decir, que el placentero sueño de la libertad, paulatinamente desemboca en la pesadilla y el arrepentimiento de haber ingresado en el transmundo y que si el héroe inicialmente soporta las dificultades de su nueva condición abstraído en la contemplación de las novedades, finalmente acaba por añorar el espacio cotidiano, el único desde el que es posible disfrutar de la ficción. Aún más, cuando lo fantástico y lo insólito se instalan con derecho de propiedad en nuestro ámbito ordinario la consecuencia suele ser el terror: los cuentos de hadas, parece concluir Alicia, tan sólo son maravillosos cuando se disfrutan junto al sillón del hogar, no así en el interior de la madriguera (W, 49).

El mundo real en *Matrix* aparece hosco y desértico, mientras el virtual acumula las experiencias de goce y también la noción de autoridad y reglamentación. Es la cárcel de la mente, explica Morfeo. Por él transitan apresurados todos los emblemas de la tradición, el poder y la riqueza: religiosos, agentes de la policía, militares, ejecutivos adinerados, mujeres objeto, etc. Y así, resulta enormemente significativo que todos los individuos que cruzan la calle en dirección contraria a Morfeo y Neo, durante una de las sesiones de instrucción, luzcan un ropaje monocromo (blanco y negro) a excepción de la explosiva y tentadora mujer de rojo. No menos elocuente se presenta el atuendo de los liberados, Morfeo y sus compañeros, vestidos a la usanza tecno y contracultural: ropa de cuero, gafas oscuras, ademanes sofisticados e indiferentes. La pregunta ¿qué es Matrix? podría ser traducida en términos filosóficos por la cuestión ¿qué es el mundo? ¿qué es la realidad? ¿qué es el no yo? Y todavía más, ¿quién diseña las reglas del mundo que no dicto yo? Matrix fue construido por los hombres en contra del hombre, diseñado para que los fuertes suprimiesen y explota-

sen a los débiles, hasta que el último de los creadores del sistema, antes de morir, liberó a algunos de los esclavos. Matrix es fruto de la voluntad de poder. Se trata de un mundo utópico exactamente igual al que conocemos: esa es la originalidad de Matrix, y la desdicha de los nacidos en él, la imposibilidad de reconocer su cautiverio. En suma, Matrix, es la historia virtual de nuestro mundo real.

2. Volviendo ahora a nuestra hipótesis inicial, parece que la asociación del sueño y la vida brinda a los escritores una excelente oportunidad de construir relatos terroríficos, más o menos saludables según la moraleja a que apunten. En primer lugar, el terror a perder la capacidad de discernir entre el estado de sueño y el de vigilia. Por este último se sobreentiende la consciencia, la atención del yo a los hechos externos e internos que implica un juicio de los mismos, el movimiento y la acción consecutivas a la reflexión, y en resumen, la posesión de sí. El sueño, más frecuentemente, es asimilado a la imagen de la muerte: dejación, abandono, pasividad, expectación, aún cuando seamos nosotros mismos los protagonistas de acciones inusitadas o imposibles en la vida real. Del mismo modo que el durmiente muere a la realidad, el que despierta nace a la vida, a la posibilidad de la transformación.

En especial cuando el paso de uno a otro mundo se realiza sin previo aviso, como una incursión subrepticia, en una superposición de planos en que se simultanean realidad física y virtual, la angustia y la confusión en que se sumergen Neo y Segismundo alcanza espesor transcendental. Es lo que sucede a Neo cuando recibe la llamada de su ordenador. “Estás en peligro” dice la pantalla— “Matrix te posee”. Es el momento en que tanto la pantalla de la máquina como los golpes en la puerta anuncian una visita. Lleno de confusión Neo abre la puerta y encuentra al otro lado a un viejo conocido (acompañado de sus amigos) que viene a buscar un programa pirata por el que Neo cobrará dos mil libras. A las recomendaciones de Neo, nervioso por la posibilidad de ser investigado, responde el amigo: “Tranquilo, chico, tú no existes”. Es decir, estás a punto de volverte virtual, o por mejor decir, real; pues, de hecho, Neo despierta de su larva en uno de los inmensos campos de cultivo humano.

Un padecimiento similar sufren los personajes de Carroll y Calderón si bien éste último permite al espectador asistir al desconcierto de Segismundo pero sin participar de él, pues bien conoce el público que todo es obra de la estratagema de Basilio. Carroll ofrece al lector alguna pista acerca de la naturaleza soñada de las aventuras de Alicia cuando advierte que la niña, sentada en el sillón de la chimenea se siente torpe y adormilada. En el ínterin, Segismundo es observado por el público del teatro, y Neo por aquellos que lo juzgan el salvador, o bien un posible colaborador.

Pero inquirir por la frontera entre la vigilia y el sueño, como también experimentar con el relato fantástico asegura Bésiere (1974) atrae inmediatamente la pro-

posición de dos cuestiones. La pregunta por la propia identidad, y por el sentido, en otras palabras ¿quién soy yo? y ¿qué debo hacer aquí y ahora?. Así le sucede a Alicia, inquieta ante la extraordinaria facilidad con que se le brindan en el mundo del espejo oportunidades de metamorfosear su cuerpo “¿habré cambiado durante la noche?” es su pregunta. En el espacio del sueño, ajeno a la voluntad ha podido ocurrir algo no permitido por nosotros, sospecha Alicia: “¿era yo la misma al levantarme esta mañana?. Casi creo recordar que me sentía un poco distinta. Pero si no soy la misma, la pregunta siguiente es: ¿Quién diablos soy?. ¡Ah, ese es el gran enigma!”. Y añade irónicamente Carroll, “se puso a pensar en todas las niñas amigas de su misma edad para ver si se había transformado en una de ellas” (W, 33). Lo mismo sucede a Segismundo en la obra de Calderón, incrédulo ante la transformación que ha sufrido su cárcel. La conciencia de sí, parece probar su estado de vigilia pese a todos los indicios que le sugieren lo contrario

¿Yo despertar de dormir  
 en lecho tan excelente?  
 ¿Yo en medio de tanta gente  
 que me sirva de vestir?  
 Decir que sueño es engaño  
 bien sé que despierto estoy  
 ¿Yo Segismundo no soy? (ibid.)

E idéntica experiencia atraviesa Neo en *Matrix*, cuando recorre la calles de Londres antes de entrevistarse con el oráculo, meditando que todos los recuerdos de su vida pasada son ilusión. *Matrix no puede decirte quién eres* –le ataja Trinity– ni tampoco el oráculo. Por otra parte, la vieja adivina más bien parece desengañarlo acerca de su misión. Ser el elegido es algo que sólo él puede saber, le advierte.

La prueba fundamental de la consciencia o vigilia –y consecuentemente de la identidad– sería la experiencia sensorial. Pero es la información obtenida por los sentidos el primer campo sometido a vacilación. En el segundo sueño de Segismundo, el personaje ha aprendido a desconfiar de sus sentidos. “No sueño, pues toco y creo / lo que he sido y lo que soy” (act.II, esc.vii). Pero ya no es posible apelar de modo inflexible a lo que vimos con nuestros ojos o tocamos con las manos. “Ya os conozco, ya os conozco” opone Segismundo a las sombras que bajo la figura de gente armada proponen su entronización. Ya otra vez Segismundo vio “clara y distintamente / como ahora lo estoy viendo” y todo acabó en sueño y desengaño. Voces, cuerpos, gloria, hermosura y poder, sombras huera de lo que a poco se desvanece entre las manos, esa es la única verdad, concluye el protagonista de Calderón. Y sin fueran ciertas todas las hermosas fantasías no menos recomendable resultaría tomarlas por sueño, es decir, relativizar su atractivo dada la brevedad de la vida comparable a la

del sueño. Por tanto, si lo palpable y cierto se resuelve en sueño a última hora, puede ser entonces que lo soñado resultase real. Lewis Carroll introduce de lleno al lector en esta espantosa intuición cuando fuerza a Alicia a admitir lo que ve con sus ojos: por ejemplo, la metamorfosis de la Reina Blanca en una oveja tendera. Por más que Alicia se restriegue los ojos no puede sino aceptar lo que ve. Y sin embargo, ironiza Carroll, mientras somos incapaces de aceptar un imposible sensitivo nos mostramos dóciles a recibir un imposible lógico. De hecho, en el mismo pasaje, la oveja tendera aconseja a Alicia que mire enfrente y a los lados, pero no todo alrededor, –la propuesta de la niña– a no ser que tenga ojos en la nuca (202). Algo similar narra el episodio del encuentro de Alicia con Twedlee y Tweedledum, cuando la extraña pareja intenta persuadir a la niña de que ella no es más que un objeto del sueño del Rey Rojo. Si el rey se despertara Alicia se apagaría como una vela, afirma el segundo de los hermanos con una imagen característica de la muerte. Es decir, es la vida un sueño que termina cuando el creador deja de pensar en el hombre. “¡No es verdad!”, exclamará indignada Alicia. “Además, si yo fuera solo un objeto de su sueño, ¿queréis decirse qué seríais vosotros?”. “Lo mismo”, contesta impasible Tweedledum. Ante semejante afirmación Alicia se echa a llorar desconsolada, pero aún tiene ánimos para objetar que si no fuera real no sería capaz de llorar (de nuevo la prueba de la experiencia sensorial para justificar el estado de vigilia). A esto responde esta vez Tweedledum con lógica aplastante: “¡No irás a tomar esas lágrimas por auténticas, supongo!”.

Posiblemente Carroll –profesor de matemáticas en el Christ College– jamás pudo sospechar hasta qué punto sus palabras eran proféticas. Como explica el físico Deutsch, la consecuencia inmediata de las nuevas tecnologías es que nuestras certezas, aún las más incuestionables –como la experiencia de la gravedad etc.– han sido reducidas a meras hipótesis de trabajo<sup>2</sup>, sobre la base de teorías plausibles y datos más o menos conocidos. Es ya posible la modificación de la experiencia sensorial por el control artificial, generadores de imágenes que persuaden de modo indefectible<sup>3</sup>. En la era de los simuladores, y si es cierto lo que preconiza Alan Turing<sup>4</sup>, –la posibilidad inminente de construir un generador universal de realidad virtual– la experiencia sensorial ha dejado de garantizar el estado de vigilia, o al menos la ocasión de juzgar y actuar correctamente según las informaciones transmitidas por la percepción. No en vano Morfeo aconseja a Neo que deje de juzgar las cosas en términos de correcto e incorrecto una vez afincado en el mundo real. Un ejemplo claro lo constituye el lema anunciado en la carátula de Matrix: *crearás lo increíble*. Efectivamente, el espectador de esta película goza del privilegio de ver con sus propios ojos lo físicamente imposible: Trinity aprende en tres segundos a manejar un helicóptero. Neo

[2] David Deutsch (1999) *La estructura de la realidad*, Barcelona, Anagrama, p. 251.

[3] *Ibid.*, p. 185.

[4] Cfr. Deutsch, *op. cit.*, p. 140, 325.

vuela –literalmente– por el espacio. Morfeo es capaz de caminar por las paredes. Es decir, en la era digital no sirven ya las pruebas *de visu*. ¿Qué es lo imposible en Matrix? Tal vez forzar una voluntad libre o arruinar la fe ardiente, como en el caso de Morfeo, razón por la que los agentes nunca llegarán a hacerse con los códigos de Sión. Es aquí donde los productores de Matrix cometen un error imperdonable. Morfeo, que ha conocido las atrocidades de la sociedad de la IAE, que ha visto con sus propios ojos los campos de cultivo de humanos, que ha presenciado el horror de la necrofagia; sin embargo, utiliza y propone la violencia como alternativa al estado de cosas. Hasta el advenimiento de un salvador, el resto de Sión tan sólo tiene a su alcance el enfrentamiento armado con las máquinas para resistir la injusticia. Es decir, llegará la utopía previo paso por la revolución.

3. Si la experiencia sensorial defrauda, ¿cómo estar seguros de la propia identidad? ese es el gran temor de los personajes. Pero cuando alguna prueba verifica que lo soñado fue cierto, el temor se acrecienta ¿cómo asegurar que somos nosotros los que conducimos nuestra vida? Crece ahora el horror de los protagonistas ante la evidencia de que un Otro no sólo es espectador de la propia existencia sino también su escenógrafo o dictador teatral. Se plantea así el vínculo entre el topos de la vida como sueño, y el de la vida como teatro –de antiguo cuño estoico. Hallarse en manos de otro que es quien dirige y prevee nuestros pasos es tanto como encontrarse preso de su arbitrio. El sueño parece real y no lo es, se identifica con la representación teatral, parece vida pero no es sino paréntesis animado, y el reflejo, es igual a la realidad y carece de materia.

Segismundo es prisionero de su torre, tras haber sido víctima de las especulaciones astrológicas de Basilio. Alicia se encuentra prisionera de la arbitrariedad con que las cosas del trasmundo contradicen sus deseos. Y Neo, según afirma Morfeo, es esclavo de su mente, programada para aceptar Matrix, esto es: para aceptar el mundo del orden, las reglas, los límites físicos, las aspiraciones empobrecidas. También el mundo virtual, tal como lo define el agente Smith, es una prisión nauseabunda en la que se ve obligado a existir mientras sea necesaria su misión: localizar al elegido y transformarlo o eliminarlo.

¿Pero de qué liberación habla Matrix? Para empezar, una vez franqueada la puerta del mundo maravilloso –en este caso el mundo real– Neo se convierte en prisionero de su sabiduría. Ya nunca podrá regresar a lo que él juzgó la vida ordinaria. Esta situación simboliza tal vez el conocimiento, irreversible y reorientador para el que no existe retractación posible. La ignorancia habría sido la felicidad, argumenta Cifra. Del mismo modo, el conocimiento de la verdad es una experiencia imborrable en Segismundo. Nada puede modificar el hecho de que, en verdad, él es el heredero del trono de Polonia. ¿Es entonces, la verdad una prisión? Hemos vivido durmiendo,

sin conocer la verdad, parecen indicar estas obras. Quien sueña despierta; es decir, nace a una identidad nueva:

en mundo tan singular  
 que el vivir sólo es soñar  
 y la experiencia me enseña  
 que el hombre que vive, sueña  
 lo que es, hasta despertar (act.ii, esc.XIX, 2148)

Así pues, en la medida en que consigue el juicio humano abandonar el terreno de la opinión, enseña la doctrina platónica, es decir, cuando alcanza a salir de la caverna, se hace tanto más digno y feliz, y consciente de su excelsa condición. Despierta a la verdad, con todo lo que esto implica. El agente Smith define con estas palabras Matrix, es decir, el mundo virtual. “Yo odio esta prisión, esta cárcel, esta realidad”, que es la imagen de la ignorancia en que vive el ser humano mientras transita en este mundo instalado en el más ínfimo de los grados de conocimiento, la opinión. Es, por otra parte, la opinión –el juicio según apariencias– la más común de las certezas, y casi el único criterio por el que se guía la sociedad parecen sugerir los hermanos Wachosvski. Esto es lo que sucede a Segismundo, en un principio atrapado en las pasiones y suspenso en el poder de los instintos, pero paulatinamente más capaz de la sabiduría del amor, la piedad y la justicia, es decir, conocedor de los verdaderos bienes. También Alicia supera su ignorancia tras la expedición al mundo de las maravillas. Si en un principio se esfuerza en anudar los comportamientos de los extraños personajes de Wonderland al esquema de la lógica autorial, –la que le ha servido a ella misma para desenvolverse en su limitada sociedad– más tarde acabará por comprender cuánta arbitrariedad y cinismo conllevan esas reglas. Se hará sabia, o lo que es lo mismo, lo suficientemente insensata para sobrevivir en ese mundo. Por su parte, Neo llega progresivamente a la convicción de que él es el elegido a medida que gana en conocimiento propio. Este es el consejo que la vieja adivina le había proporcionado. Adviene a este conocimiento al mismo ritmo que consigue liberar su mente y concluir que nada del mundo virtual es cierto. En el caso de Neo significa asimismo aceptar la idea de Destino y llegar a comprender exactamente cual es el contenido de su llamada. En síntesis, el mismo reto propuesto a Segismundo.

A la conclusión de que ese Otro existe y nos observa llegan los personajes mediante la prueba de la vigilia. La prueba de que el prodigio obrado en el sueño fue real es en el caso de Neo la mordedura del insecto, y en el de Segismundo la mordedura del amor

... luego fue verdad, no sueño  
 y si fue verdad, que es otra

confusión y no menor  
 ¿cómo mi vida le nombra  
 sueño? (act.III, esc.X, vv.2930)

Pero esta certeza arroja a los personajes a una confusión peor que la duda. También Alicia encuentra su señal. De pronto se esfuman de su presencia el león y el unicornio, quien por cierto ha estado dispuesto a juzgarla a ella real solo si Alicia no se empeña en tomarlo por un ser imaginario. Por un momento Alicia piensa que toda la escena no ha sido más que un producto de su imaginación. “Sin embargo, allí estaba, a sus pies, la gran bandeja sobre la cual había intentado cortar la tarta: Así que, al fin y al cabo, no he estado soñando –se dijo a sí misma– a menos que todos fuésemos parte del mismo sueño”, como así es, parte de su mismo sueño (TE, 235). Por tanto, los avatares sufridos no son producto del sueño sino de la estratagema con que alguien traza nuestro destino. Por huir el destino Basilio rey ha encerrado en una torre lóbrega a su hijo Segismundo. Por salvar su trono, el padre ha reducido al hijo a la condición de fiera, privándole de todo conocimiento de su dignidad aunque no en términos absolutos de la sabiduría del mundo. Precisamente por esta instrucción previa –la obrada por Clotaldo– se hará cargo Segismundo de la injusticia cometida con él. El desengaño de un sueño convierte a Segismundo en un príncipe justo con los próximos y con su pueblo, sobrio y templado consigo mismo. Las estrellas vaticinaron que Basilio se encontraría bajo las plantas de su hijo y no mintieron. Juzgó equivocadamente Basilio lo que mostraban los cielos. La piedad por el padre y la justicia con sus súbditos, ante un dilema similar, transforma a Segismundo en un gobernante ejemplar. Trabajos vencen señales es la moralidad final de Calderón. Si la fortuna o el hado son injustos, no es la injusticia lo que las vence, concluye Segismundo, pues

quien vencer aguarda  
 a su fortuna, ha de ser  
 con prudencia y con templanza (act.III, esc.XI, 3214)

“Mi nombre es Neo” contesta el protagonista de Matrix a la provocación del agente Smith. Al conjuro de estas palabras desaparece el último resto de la personalidad dubitativa del Sr. Anderson y surge el héroe preparado por el destino. En un caso singular de presciencia, análogo al planteado por Calderón, el oráculo aporta la información suficiente para comprometer la libertad de Neo, que buscando salvar a Morfeo se convierte en el salvador de la Humanidad. Es también la fe en sí mismo lo que transforma a Neo en el salvador de la Humanidad. “No pienses que eres superior, sabes que lo eres”, le dice Morfeo. Y le aconseja Trinity: ten confianza, sé sincero. Es decir, cree en ti mismo, escúchate a ti mismo. Deja que tu corazón hable, sólo tú puedes saber si eres el elegido. La salvación se cifra en el conocimiento propio, o dicho de otro modo, en la consciencia de la vida. Creer en uno mismo vendría a

significar creer que en nosotros reside la fuerza para oponernos a cualquier obstáculo, lo que de algún modo proporciona la pista a uno de los primeros terrores del hombre contemporáneo, el miedo a un fallo de voluntad.

La liberación que proclama Matrix, es la liberación de los límites impuestos por la naturaleza, leída en este film como mundo virtual, anhelo anclado en el país de los sueños donde no tienen efectividad leyes físicas ni morales. La posibilidad que vaticina Neo al final de su aventura es la de una metamorfosis física, la liberación de la mente, por la cual el ser humano recupere la clarividencia y la fuerza intelectual. Será así como los pensamientos y deseos humanos no sólo lleguen a formularse sino a tomar efectividad. Si en Alicia las palabras alcanzan un considerable grado de performatividad (pronuncia *remos* y se encuentra en una barca remando), en el Matrix liberado voluntad y acción coincidirán plenamente. Para ello es preciso abolir el miedo—instruye Morfeo—, la inquietud, la duda, el conocimiento, incredulidad. Así pues, el sueño de libertad que promete Matrix es el del imperio supremo sobre la materia, obediente a la voluntad y pensamiento humano, aunque paradójicamente ha sido ésta la causa de la invasión de las máquinas. La misión de Neo (One) es la de rescatar a la Humanidad del sueño tecnológico a través de la misma fe prometeica que la ha sumido en la inacción. Juguemos a que tú eres el Rey Rojo y yo la Reina, propone Alicia a su gatito. Es decir, probemos, ensayemos, querámoslo firmemente y finalmente el espejo se volverá niebla. Podremos entrar en el ensueño del poder.

## Documentación citada

- BÉSSIERE, Irene (1974) *Le Récit fantastique: la poétique de l'incertain*. Paris: Larousse.
- CALDERÓN DE LA BARCA, Pedro (1635) *La vida es sueño*. Madrid: Clásicos Planeta, 1978.
- COHEN, Morton (1999) *Lewis Carroll*. Barcelona: Anagrama
- DEUTSCH, David (1999) *La estructura de la realidad*. Barcelona: Anagrama.
- DOGSDON, Charles /Lewis Carroll/ (1865) *Alicia en el país de las maravillas*. Barcelona: Plaza y Janés 1988(W).
- (1899) *Tras el espejo*. Barcelona: Plaza y Janés 1988 (TE).
- GALINDO, Luis (1659) *Sentencias filosóficas*. Biblioteca Nacional de Madrid, ms. 9772-9981.
- KAYSERLING (1890) *Quelques proverbes judeo-espagnoles*. Strasbourg.
- [www.whatisthematrix.com](http://www.whatisthematrix.com)