CONGRESO DE SEMIÓTICA

CINE E IMPERIO TECNOLÓGICO: de *Blade Runner* a *Matrix*

Francisco Javier Gómez Tarín
Dpto. Teoría de los Lenguajes. Universidad de Valencia

Las nuevas tecnologías digitales han disparado el fenómeno de los efectos especiales y cambiado significativamente la percepción espacio-temporal, fruto también de la moderna publicidad y las técnicas del vídeo-clip (acción inmediata, rápida, sin límite). *Matrix* (*The Matrix*), que realizan los hermanos LARRY Y ANDY WACHOWSKI en 1999, incorpora una trama argumental de indudable interés (confusión entre el mundo real y el virtual) y una brillante realización formal que responde en esencia a ese concepto de virtualidad. Pero antes de deternernos en *Matrix*, nos parece interesante construir un puente entre este filme y las dos versiones de *Blade Runner* (RIDLEY SCOTT, 1982/1992)

La asunción por *Blade Runner* de un esquema estructural aparentemente caótico refuerza el mecanismo de *culto* que ha beneficiado a este filme y lo ha convertido en un punto de referencia para toda una serie de materiales discursivos que se etiquetan como ciencia-ficción y que, en muchos casos, asumen particularidades de la situación socio-económico- política que hoy vivimos extrapolándolas a mundos imaginarios y generando alegorías y parábolas bien o malintencionadas según los parámetros ideológicos del discurso establecido en cada ocasión.

Sin embargo, *Blade Runner* supone, quizás a pesar del complejo entramado de su producción, una visión esclarecedora del mundo que nos ha tocado vivir en la postmodernidad: no un futuro, sino la consecuencia de un presente. De ahí su elección para el doble objetivo de establecer ejes comparativos tanto desde la perspectiva de los textos cinematográficos como desde la de su inserción en los textos sociales, es decir, la visión de mundo de los seres humanos. Precisamente su indefinición se acrecienta por la existencia de dos textos discursivos diferentes: el de 1982 y el etiquetado como *montaje del autor*, de 1992. Sabemos que difícilmente se puede adjudicar una autoría individualizada o personalizada -si es que ello es posible en alguna ocasión- y que, detrás de un producto aparentemente de ficción, hay una reflexión formal, ideológica y metafísica.

Blade Runner es una adaptación de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?***,** original de uno de los más reputados autores de ciencia ficción, PHILLIP K. DICK, y de quien se han adaptado otra obras para filmes de ficción. Esta novela data de 1968 y fija la constante del escritor en torno al tema de la identidad. Con el esquema general de un cine de corte clásico, basado en los parámetros de clausura y transparencia enunciativa, que pretende partir del relato en primera persona por parte de un detective al estilo Marlowe, para construir un filme estrictamente narrativo, la versión de 1982 traiciona las aspiraciones del equipo autoral (guión y dirección, esencialmente). La voz en *off* juega en tal caso como explicación reiterativa y situacional de la acción que se muestra, obligando a un proceso de identificación del espectador con el personaje de Deckard, tomado claramente como humano; ítem más, ejerce el proceso de clausura con otra serie de explicaciones sobre la longevidad de Rachel y un supuesto porvenir feliz para ambos protagonistas.

Por el contrario, la versión de 1992, abre la lectura y deja el final sin clausura (la presencia de Gaff se hace patente de forma metonímica, pese a no ser visible, y con ella la amenaza de muerte). Esa apertura permite la observación y la duda sobre la supuesta humanidad del protagonista (y por ende de todos los aparentemente humanos) y se ajusta mucho mejor a la visión caótica de la ciudad que brinda el resto del filme, extrapolable a un mundo como el de los años 80 (que sigue en pie) con su pérdida de objetivos y estructura social. Con el paso del

tiempo, el proceso de globalización confirma una deriva ideológica y vital ya proclamada por los pensadores de la casi siempre mal etiquetada postmodernidad.

Hemos indicado la existencia de una estructura caótica, pero ello es debido más a la puesta en escena que a los elementos constituyentes del discurso, que en su mayor parte son lineales. RIDLEY SCOTT hace uso de un esquema relativamente clásico basado en el cine negro de los años 40, con la presencia de detective investigador (Deckard, similar a Marlowe o a Spade) y trama compleja (relaciones poder - ejercicio del mal, que aquí se convierten en uso de los replicantes como herramientas industriales a las que se ha dotado de falsos recuerdos). No obstante, se aleja de esa visión clásica al no focalizar la acción exclusivamente en el saber del detective protagonista y enhebrar dos procesos paralelos de investigación (el del propio detective y el de los replicantes) en los que cada uno es accedido a través de su propia focalización.

Estableceremos una cronología de la acción basada en sus puntos de inflexión o nudos argumentales (*Puntos de giro -Plots-*, en la terminología de SYD FIELD). *Blade Runner* se ajusta a estos parámetros –propios del modelo de representación dominante- según un desglose en los siguientes términos:

1. ***Planteamiento*** → Presentación de los personajes y del entorno (Los Ángeles, 2019), que incluye un título previo con información sobre los *replicantes* y los *Blade Runner´s*. Figuran aquí en paralelo los datos relativos a los personajes y los correspondientes al entorno (que hay que considerar como eje esencial). Genéricamente podemos definir todo este bloque como informativo, pese a que se den acciones relevantes, como la muerte de Holden a manos de Kowalski.
2. ***Nudo de la trama (Plot)*** → Aparición de Rachel en la *Tyrrell Corporation*, como replicante perfecta, que desconoce su estatus. Aquí se genera el conflicto íntimo de Deckard. Con este nudo se lanza la información sobre las nuevas generaciones de replicantes y el objetivo de controlarlos. Se abre así el proceso de investigación.
3. ***Confrontación*** → El proceso de investigación lleva a Deckard hasta Zhora y Kowalski, mientras Roy y Pris acceden a Sebastian. Están desencadenadas dos investigaciones simultáneas. Al mismo tiempo se avanza en la reflexión implícita sobre la identidad, a través de las conversaciones entre Rachel y Deckard. Se hace esencial reivindicar este aspecto simultáneo del film, capaz de desencadenar acciones espectaculares que pueden dejar sumergidos los auténticos propósitos: contexto e identidad.
4. ***Nudo de la trama (Plot)*** → Muerte de Zhora y Kowalski, paralelamente a la de Sebastian y Tyrrell. La muerte de Kowalski a manos de Rachel, que salva la vida de Deckard, reequilibra la acción y abre una relación de intimidad entre replicante y humano. Este punto de inflexión queda reforzado por la conversación entre Roy y Tyrrell (Referencia a un grado de paternidad: mito de Frankenstein).
5. ***Resolución*** → Enfrentamiento final de Deckard con los dos replicantes y autoinmolación de Roy. Nuevamente se hace indispensable considerar la segunda versión del film, de 1992, que deja abierto el final: Deckard intenta salvar a Rachel de una muerte segura a manos de Gaff, pero no sabemos el desenlace.

Este esquema es estrictamente clásico y nos puede ayudar en el camino de reconstruir toda una serie de elementos en el seno del filme. Conviene superponer el aspecto contextual (relaciones replicantes-humanos, virtualidad, visión, interlingua, aparición de sentimientos, referentes cristianos, etc…) y el de la puesta en escena (lluvia permanente, humo, oscuridad). A todo ello añadimos una consideración sobre el aspecto formal del filme, desde el punto de vista de la planificación: salvo las mostraciones de la ciudad, en planos amplios, la acción es narrada en planos cortos que contribuyen a reforzar el aspecto claustrofóbico que impregna todo el filme, sumado a la oscuridad: tétrica visión de un mundo futuro que actúa como reflejo del actual. Por otra parte, los enlaces entre las diversas escenas suelen presentarse como amplias visiones del panel electrónico gigantesco que publicita sobre la ciudad: nexo y al tiempo mostración de un sistema social basado en la tecnología y la publicidad.

Un desarrollo más concreto del esquema genérico nos permite la fijación de grandes bloques, paralelos al cronológico e interligados por los mismos personajes:

- ***Información*** → Compuesta por:
  - Título inicial que da datos sobre lo que son los personajes y el mundo en que viven.
  - Imágenes de la ciudad
  - Dominación tecnológica - industrial. Caos.
  - Lluvia, humo, oscuridad

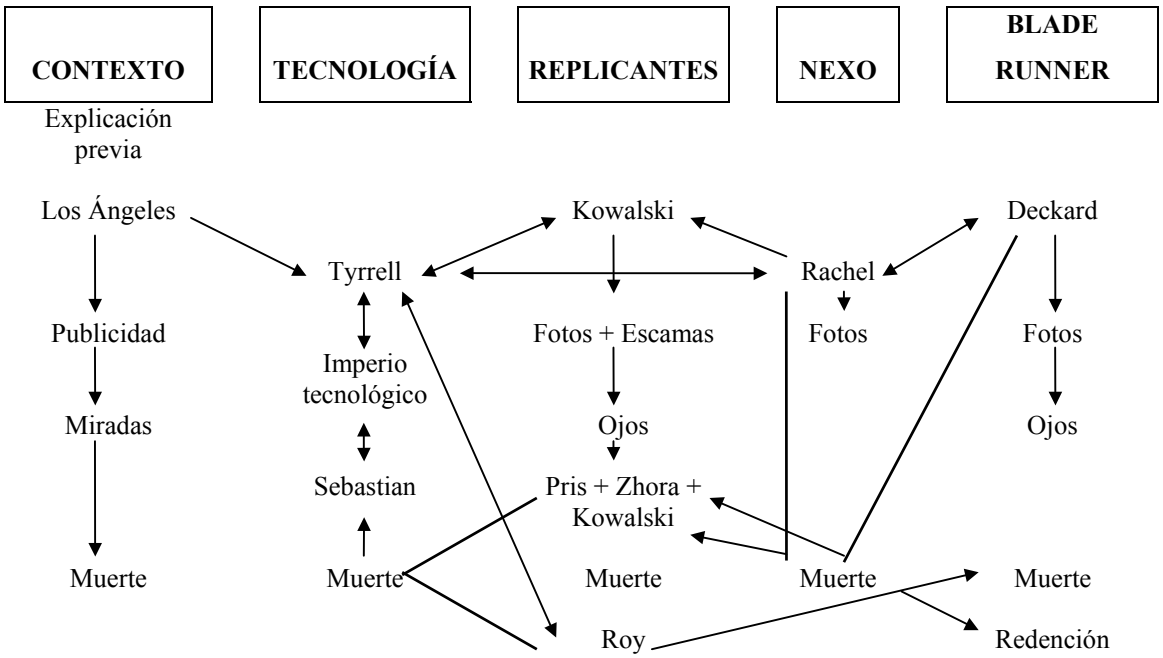
  Contexto.

Dos perspectivas:

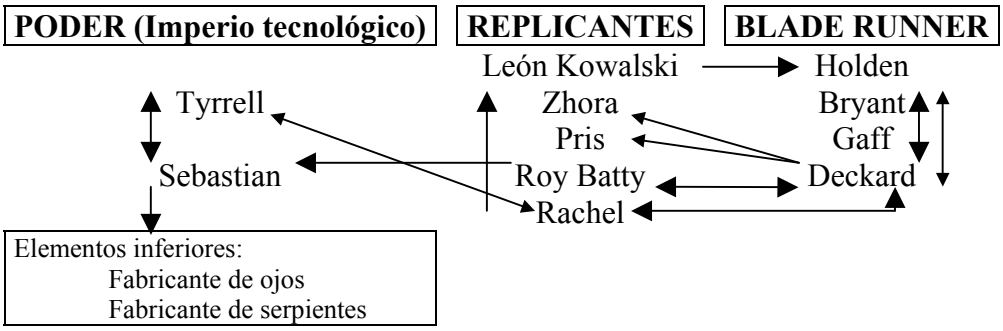
- Blade Runner: Deckard
  ↕ *Nexo* → Rachel.
- Replicantes

- ***Investigación*** → Compuesta por:
  - Focalización desde Deckard
    ↕ *Nexo* → Rachel.
  - Perspectiva de los replicantes
- ***Destrucción*** → Compuesta por:
  - De personajes humanos: Tyrrell y Sebastian
  - De personajes replicantes: Kowalski, Zhora, Pris.
    - ***Redención*** → Por parte de Roy. La redención se aplica sobre Deckard pero tiene una doble lectura:
      - Mito cristiano: Crucifixión.
      - Mito frankensteiniano: Creador y obra. Patente en el diálogo entre Roy y Tyrrell.

Las anteriores cronologías nos dan pie para la construcción de un diagrama al que se pueden incorporar nuevos referentes, más ambiguos pero de capital importancia en el discurso implícito que nos interesa destacar:



Las perspectivas y nexos se hacen patentes en el nivel de los personajes:



Ante la visión de *Blade Runner* caben multitud de reflexiones desde el punto de vista de la realidad social "mostrada" que se desmarca ampliamente de otros filmes de ciencia-ficción al uso. Nos interesa aquí examinar qué tipo de sociedad se nos muestra -la acción se sitúa en el año 2019, ni excesivamente lejano ni cercano, lo que es un acierto- y qué personajes y estructuras la conforman. Pero, y sobre todo, nos interesa detenernos en los aspectos de globalización y en las posibles relaciones que tal universo *re-creado* transmite con respecto a nuestra sociedad actual. En un primer intento necesariamente parcial de clasificación, podemos decir que inmediatamente nos saltan a la vista los siguientes elementos:

- **Visión apocalíptica:** Oscuridad, lluvia permanente, atmósfera contaminada, caos urbanístico, superpoblación, etc…
- **Alta tecnología:** Vehículos tierra-aire, profusión de medios informáticos avanzados, entorno publicitario digital, etc…
- **Incomunicación:** Relaciones violentas entre los humanos, automatización de movimientos, necesidad de preservar su legitimidad histórica (los recuerdos se convierten en el único bien tangible, si están representados por fotografías), etc…

Pero al mismo tiempo RIDLEY SCOTT ha construido puentes, potentes herramientas de identificación que nos remiten constantemente al presente en un ejercicio ejemplar de *feed-back* (posiblemente lo mejor del film):

- **Elementos urbanos:** Edificios abandonados, pertenecientes al pasado, en los que viven seres mal adaptados a la nueva sociedad.
- **Elementos humanos**: Algunos personajes son capaces de sentimientos. Incluso los "replicantes" buscan un sentido a su vida.
- **Elementos iconográficos**: El vestuario es actual, no futurista; aparecen algunos medios mecánicos reconocibles (ventiladores, piano, etc…).

Retengamos por un momento ambas clasificaciones de elementos visuales y detengámonos en los aspectos de globalización (de otra forma dicho, mundialización u homogeneización). En el filme el mecanismo de la puesta en escena, asistido por los elementos de "puente" antes mencionados, actúa como una permanente extrapolación del universo actual (postmoderno, en la fecha de realización); es decir, responde a la pregunta *"¿cómo será la ciudad de Los Angeles dentro de 30/40 años?"*. Para contestarla no genera un universo imaginario sino que da continuidad al actual partiendo de los elementos conocidos y que forman parte del proceso de globalización: desastre ecológico, violencia, masificación, **pérdida de identidad,** caos urbanístico, inmigración y un largo etcétera de cuestiones planteadas ya en la actualidad y que son relativamente fáciles de extrapolar al futuro con una visión más realista que pesimista. Hemos resaltado específicamente el parámetro ***"pérdida de identidad"*** porque creemos sinceramente que en él está la clave de la extrapolación entre ambas sociedades: la real y la imaginada. Hoy hablamos de globalización y de aglomeraciones urbanas de la población; la extrapolación lógica nos habla de ***universalización*** y de ***macrópolis***, pero el eje de partida es la situación presente. Y si seguimos los puntos de inflexión trazados por el film vemos que:

1. Los Angeles ha pasado a ser una ciudad caótica donde hay una explosiva mezcla de seres procedentes de cualquier parte del mundo, esencialmente orientales. *Hoy en día ya es una ciudad que amalgama culturas muy diversas, esencialmente orientales e hispanas*.
2. La mezcla de lenguas ha generado una jerga que casi todos conocen y hablan. Esa jerga se muestra en todos los escaparates y anuncios, que se han desprovisto totalmente del uso del inglés como consecuencia de la mayoritaria población oriental. Se trata de un lengua icónica, en apariencia similar al japonés, pero que, a poco que nos fijemos, nos revela una gran economía de escritura. *Hoy en día el inglés cada vez es menos utilizado en Los Angeles, los orientales usan sus idiomas en los ghettos y ha nacido una especie de spanglish*.
3. Mucho interés tiene la inserción de los "replicantes" como seres que buscan su identidad y que la basan casi exclusivamente en el hallazgo de fotos siempre falsificadas. Incluso los seres "creados" por el hombre se humanizan, mientras éste se deshumaniza. La aniquilación de los "replicantes" lleva consigo implícita la duda sobre la realidad personal de los propios humanos (¿y si les han implantado los recuerdos?… ¿qué diferencia tendrían con los no humanos?). *En el mundo de hoy la experimentación genética acaba de comenzar; por mucho que se alcen voces que apelen a la ética y a la moral, todos sabemos que el proceso es imparable*.

4. El avance de los negocios a escala planetaria ha llevado a construir seres *"más humanos que los propios humanos"* (slogan comercial en los diálogos del film). *En nuestro mundo actual las aspiraciones de beneficio por parte de las grandes transnacionales son capaces de generar guerras o transformaciones políticas y sociales*.

Vemos pues que hay una continuidad entre lo que somos y lo que seremos. El filme toma Los Angeles como referencia pero muestra abiertamente cielos oscuros y un sol amarillento en los fondos diurnos: Los Angeles pasa así a ser una ejemplificación del entorno vital en el 2019. *Blade Runner*, desde el punto de vista de su puesta en escena, nos muestra un mundo absolutamente descorazonador, triste y oscuro, en el que ni tan sólo los recuerdos pueden ser tomados con seguridad como pruebas de una existencia previa para los seres humanos. El proceso de globalización es total, afectando incluso a la lengua. Sus conexiones con el mundo actual son evidentes y no es en absoluto casual la iconografía; detrás de ella hay un estudio y unas teorías profundamente elaboradas.

Las nuevas tecnologías han hecho del mundo una aldea en cuyos arrabales habitan más de dos tercios de la población (para ellos las nuevas tecnologías no significan nada). Los medios de comunicación han cambiado nuestras vidas, espectacularizando la realidad y marcando pautas de comportamiento. La palabra ha sido sustituida por la imagen. La sociedad de producción se ha convertido en sociedad de consumo. El concepto de postmodernidad, aceptado o no el término y sus connotaciones, apunta hacia un debate necesario. No pueden negarse las transformaciones sociales y culturales que se están produciendo, de la mano de las nuevas tecnologías. No puede negarse la sociedad de la comunicación ni la globalización. El propio debate obliga a formar juicios sobre la Modernidad, y la revalúa en muchos casos; obliga a dar respuestas. Por otro lado, la postmodernidad es un fenómeno marcadamente cultural; sus teóricos resultan de un cambio social impresionante que pone en tela de juicio todas las concepciones previas, pero no hay que olvidar que el postmodernismo es un movimiento urbano y las desigualdades, lejos de remitir, se aceleran vertiginosamente.

Blade Runner resulta paradigmático y permite una lectura parabólica en torno a la sociedad postmoderna. La extrapolación al año 2019 no representa un obstáculo sino que, muy al contrario, permite un posicionamiento reflexivo por parte del espectador. Aquí se hace patente el objetivo manipulador de la productora al incorporar la voz en *off* y clausurar el discurso con un final feliz poco creíble en la versión inicial de 1982, obligando a una dirección de lectura. Del otro lado, la versión de 1992, propone una lectura abierta, más en consonancia con las ideas de la postmodernidad, tendentes a denunciar el caos y la falta de perspectivas: la situación del 2019 es únicamente un *estiramiento* del desconcierto social actual (de 1982, pero válido para nuestra sociedad de hoy -de ahí que el film no haya perdido ni un ápice de su vigencia, superando con mucho otras obras de similares planteamientos estéticos y narrativos-).

Los elementos estéticos, formales y de puesta en escena, refrendan esa pérdida generalizada de referentes. La oscuridad, la lluvia constante, el humo, el caos urbanístico, se ven como ampliaciones de los problemas de hoy, pero se trata de ampliaciones lineales, fácilmente comprensibles y perfectamente asumibles, creíbles ([re]conocibles). Otro tanto ocurre con un elemento tan singular como el idioma, ya comentado anteriormente: la *Interlingua* no es sino una constatación del caos verbal y una dinamización de la expresión visual a la que ya tendemos (desde una perspectiva de dominación, al poder le sirve ese proceso, que se perfila como un eje de manipulación ideológica).

El filme hace asimismo patente la subordinación de los mecanismos de dominación social (policía) a los comerciales: *Tyrrell Corporation* es tanto una gran industria como la imagen del poder absoluto, lo que nos lleva a la consumación del proceso de globalización económica, actualmente en curso. Desde esta perspectiva, deja de

tener sentido el planteamiento ideológico; se lucha por sobrevivir exclusivamente en un mundo caótico (el *fin de la historia* ya es un hecho). El perfil ideológico abandona la escala de las clases sociales o de la falsa conciencia para introducirse en el terreno mucho más enigmático e individualizado de la conciencia del ser, de la identidad personal: la necesidad de eliminar a los replicantes sirve una doble causa de acabar con la diferencia y defender la homogeneidad, pero oculta la duda sobre la identidad de los humanos: ¿no serán sus recuerdos también fruto de las manipulaciones?. En este sentido, replicantes y humanos no parecen tener diferencias más allá de las físicas. Resulta altamente esclarecedor el comentario final de Roy: "He visto cosas que vosotros no creeríais… Esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia… Es hora de morir". Acompañado del acto de autoinmolación, precedido por la crucifixión que simboliza con el clavo en su mano, Roy remite al mundo de los humanos y cuestiona su propio saber; lo que él ha visto no ha sido accesible a los humanos, pero son experiencias reales, con el mismo valor; pretenden las mismas respuestas a las eternas preguntas *de dónde vengo, a dónde voy, cuánto tiempo me queda*… La redención actúa sobre los humanos al tiempo que sobre los replicantes, unificando a ambos en un espacio - tiempo que viene de la Modernidad (progreso ineludible de la historia hacia un final siempre mejor) pero se sitúa más allá de ella (rechazo de la condición humana).

El imperio tecnológico no necesita explicitarse, es evidente a lo largo de toda la narración. La industria genética hace patente su discurso de dominación al crear seres *más humanos que los humanos*, dotándoles de recuerdos *para controlarlos mejor* y dándoles un plazo limitado de vida como medida de seguridad. En tal caso, ¿no son humanos esos seres?. La pregunta que queda en el aire hace referencia a la imposibilidad de distinguir entre humanos y replicantes, que se hace patente en el film a través de la cuestión de Rachel a Deckard: "¿Te has hecho el test a ti mismo alguna vez?". A continuación ella *mira* los recuerdos de él, plasmados en fotografías.

Otro nexo entre la conjunción de sociedad Moderna - Postmoderna, que remite a pasado y presente, es el diálogo entre Roy y Tyrrell. El autor - creador (como ente resultante de una sociedad determinada, de la que es encarnación alegórica) ha dado luz a un monstruo (mito frankensteiniano de la Modernidad), pero, ¿puede el creador reparar lo que ha hecho?. Esa reparación solamente es factible a través de la muerte del Padre y la Inmolación del Hijo (beso de Roy al que sucede el aplastamiento de los *ojos* de Tyrrell). Se conecta ahí el mito del pasado con el del futuro, automáticamente referencial para el presente por un proceso simbólico.

El simbolismo está hábilmente utilizado a todo lo largo del filme, tanto por los aspectos más puramente formales, estéticos, como por los explícitos. Así, la crucifixión es la culminación de una serie de puntuaciones paralelas que convergen en la metaforización del cambio que se produce en la década de los 80, etiquetada como el paso de la Modernidad a la Postmodernidad. Extrapolación, además, que se puede establecer con el uso de la lengua y la imagen, también un paso de la comunicación no mediada (verbal) a la mediada (icónica). La puesta en escena mantiene los elementos del pasado (presencia de la Modernidad): vestuario, objetos, etc… Hay una indefinición del cambio, lo que refuerza el carácter de pérdida de identidad, común a toda la etapa postmoderna.

El eje más relevante de la narración hay forzosamente que situarlo en el proceso de identidad, sólo asumible a través de la visualización (mirada), y plasmado físicamente en las fotografías y en la iconografía del entorno. Tal proceso, el de la mirada, se produce paralelamente al de la marginación del lenguaje verbal: el recuerdo sólo es posible si tiene plasmación en elementos físicos, de ahí la búsqueda de las fotos por parte de León ya que la posesión de las fotografías implica la de la identidad.

En el mundo icónico que nos propone RIDLEY SCOTT en *Blade Runner*, la imagen es omnipresente y la mirada es la única forma de conocimiento; de ahí la constante puntuación del film a través del mencionado panel y

la presencia permanente de referentes visuales: ojos, pantallas, ventanas, marcos… Nos encontramos en una confluencia. Por un lado, el sistema está generando modos de discurso y formas de entender y relacionarnos con el entorno que son reflejo expreso de la espectacularización, banalidad e irrelevancia (fragmentación); de otro lado, necesita proveerse de un substrato ideológico, al menos para transmitir unos modelos de comportamiento a la sociedad, que permitan el mantenimiento de la doble moral, el triunfo del dinero, la corrupción y la violencia, por medio de la catarsis (no andaríamos muy lejos de la visión de FOUCAULT en torno a la sociedad punitiva y el panóptico). El futuro conglomerado previsible de televisión - ordenador será una nueva revolución, esta vez al borde de la ficción absoluta: la imagen virtual. Una sencilla regla de tres nos lleva a la conclusión de que a esa imagen virtual le corresponde, lógicamente, una existencia virtual. Y es esa existencia virtual la que se manifiesta en el film a través de los replicantes, espejos en que se refleja la mirada de los humanos: la posesión de las fotografías es la posesión de los recuerdos; sólo se es humano si se es capaz de un reconocimiento espectacularizado; se trata del simulacro en su máxima dimensión.

Trasladándonos al universo macrocontextual, el proceso de deriva producido en la postmodernidad ha generado múltiples experiencias de virtualidad; ya no es posible la distinción de animales reales o virtuales, y ello presenta la duda para el caso de las personas. Los replicantes son miradas solidificadas de los humanos, están al otro lado del espejo, pero, ¿quiénes son los humanos?. Roy debe salvar necesariamente la vida de Deckard porque es consciente de hallarse ante un igual (no importa si es humano o no); su muerte se convierte en pervivencia de todos los seres, ya homogeneizados como entes. Deckard (mito cartesiano patente en el nombre), por su parte, debe intentar salvar a Rachel para dar fe de esa homogeneización (la fusión humano - no humano), pero no puede haber un final: solo la duda puede clausurar el filme. Por ello, el final de 1982 sitúa el filme en la Modernidad y hace pervivir discursos cerrados excesivamente miméticos en relación a los previamente existentes, pero el final de 1992 abre la perspectiva de la postmodernidad, va hacia el vacío, plantea la duda generalizada. El primero es una mirada sobre sí mismo, sobre la narración, la puesta en escena, la interpretación… El segundo es una mirada sobre nuestro contexto, sobre nosotros mismos y la vigencia de la duda como base del sustrato ideológico en que desarrollarnos. Los Ángeles, año 2019, no es sino la visión de un hoy parametrizado para que podamos extraer la mayor de las dudas, la de nuestra propia entidad en el mundo en que vivimos, sentando las bases de ese futuro que ya es hoy: el simulacro.

La larga inserción del comentario de *Blade Runner* nos ayuda sobremanera para abordar nuestra reflexión sobre *Matrix* puesto que en el propio desarrollo del relato se dan puntos de contacto muy concretos:

Aspecto	BLADE RUNNER	MATRIX
Tipos de seres (en orden jerárquico)	Humanos, replicantes, máquinas	Máquinas, vigilantes, humanos
Puesta en escena	Oscuridad, interiores Visión apocalíptica del mundo real (único) Alta tecnología Elementos urbanos con vestigios del pasado Elementos iconográficos: combinación presente-futuro	Oscuridad, interiores Visión apocalíptica del mundo real (alternativo al virtual) Alta tecnología Elementos urbanos que se radican en 1999 Elementos iconográficos: Combinación presente-futuro
Identidad	Basada en los recuerdos gráficos	Colapsada por la virtualidad
Elementos humanos	Capacidad de sentimientos tanto en humanos como en replicantes	Ausencia de sentimientos en vigilantes y humanos integrados en el sueño
Recuerdos	Implantados	Implantados
Ente transmisor icónico privilegiado	Pantalla publicitaria gigante del tipo televisión	Pantallas de ordenador
Entorno	Analógico	Digital
Referentes visales	Ojos, pantallas, ventanas, marcos, etc.	Entornos de duplicación: espejos, retrovisores, gafas
Parábola religiosa	Crucifixión, redención	Resurrección, liberación

Concretamente, en el caso de *Matrix*, interesa comentar:

- En la ficción propuesta por el filme existe un espacio real –el del entorno de las máquinas- y otro virtual –el generado por Matrix-. En el primero de ellos no tienen cabida los seres vivos, salvo para ser utilizados como suministradores de energía (se les mantiene conectados a una inmensa batería, en un estado de sueño permanente que les permite vivir en un mundo construido por la imaginación y que responde al de 1999 –la acción se sitúa en 2199 aproximadamente-). En el segundo, el virtual, es donde los seres humanos viven sus experiencias imaginarias; se trata de un entorno generado de forma ilusoria por las máquinas al que responden los sentidos de esos seres sin que para ellos haya ninguna duda sobre la *veracidad de lo real*. En el límite entre ambos espacios, humanos procedentes de la única colonia existente bajo tierra, Sion, y otros, liberados del mecanismo de Matrix, viajan en una nave y entran y salen del entorno virtual a la espera de "el elegido" (Neo, el protagonista) que se supone podrá superar la dicotomía entre realidad y virtualidad cuando alcance su grado de madurez. Por su parte, seres robotizados, creados por las máquinas y capaces de adoptar distintas máscaras, persiguen a los humanos para acabar con sus incursiones, detectar al elegido y destruirle.
- En consecuencia, tenemos un mundo de lo real y otro de la virtualidad. El primero es completamente diferente al nuestro y llama al referente que se apuntaba en *Blade Runner*, tal como hemos comentado, al tiempo que toma componentes plásticos de otros filmes (*Alien*, *Tron*, *Johnny Mnemonic, Brazil*); el segundo se asemeja a nuestro entorno cotidiano. Además, hay otros mundos virtuales que se producen por cargas del ordenador de los humanos y que no son otra cosa que espacios producidos por programas informáticos (la primera prueba en la ciudad, los combates con Morfeo).
- La conexión entre ambos espacios se produce a través de la telemática. Los humanos se mueven en el entorno virtual en estado de sueño, sus cuerpos quedan en la nave y cualquier suceso trágico en el mundo virtual afecta fatalmente a su vida real.
- Las relaciones de espacio-tiempo son diferentes en ambos entornos. Los seres "reales", una vez inmersos en el espacio virtual, no se rigen por la sucesión de linealidad y transitividad de éste sino que poseen mecanismos de captación múltiple y pueden reaccionar con extrema rapidez ante acontecimientos adversos.
- La plasmación formal del aspecto anterior se soluciona positivamente con los *ralentís*, pero, sobre todo, cumple con la esencia de esa virtualidad mediante desplazamientos de cámara que simulan constantemente la evolución de los juegos de ordenador en 3D, con el consiguiente aplastamientos de los personajes en la inequívoca pantalla de dos dimensiones. Por otra parte –y es el aspecto negativo- hay un sacrificio expresivo en aras de la espectacularidad: movilidad permanente de la cámara, planos excesivamente barrocos (sobre todo los cenitales, que corresponden a puntos de vista imposibles) o manifiesta utilización de efectos especiales que parecen ser el soporte esencial del filme.
- Lógicamente, la referencia a aspectos procedentes de las nuevas tecnologías informáticas deviene una perversión mostrativa, muchas veces un tanto gratuita: sucesión de dígitos en las pantallas y convencimiento de "leerlos como imágenes"; múltiples iconos propios de los aparatos audiovisuales (*stop*, *pause*, *record*, *play*, etc.); efectismo de la relación sonido-imagen que aboca en una permanente banda sonora que combina música y "ruidos"; posibilidad de entrar en relación con seres virtuales y respuesta de los sentidos a tales entornos.
- Aunque el relato es omnisciente, salvo el momento en que Morfeo narra los acontecimientos que han desencadenado la situación en que se encuentran, el virtuosismo de los movimientos de cámara entra en contradicción con la transparencia propia del M.R.I. provocando constantes extrañamientos que no apuntan a la condición crítica del espectador sino a una apuesta por la espectacularidad.
- Lo que parece evidente es que los dos espacios –real y virtual- coexisten de forma simultánea e imbricada, por lo que podemos hablar de un fuera de campo permanente de uno con respecto al otro (lo que denominamos mundos ficcionales diversos no separables, independientemente de que uno de ellos sea imaginario).
- De igual forma, el entorno virtual no se rige por la relación espacio – tiempo habitual –en atención al punto de vista de los personajes o a sus focalizaciones- y esto obliga a pensar en mecanismos de elipsis diferentes. Los *ralentis*, por ejemplo, difícilmente se pueden considerar expansiones temporales sino que obedecen a un aparato formal, estilístico, que pretende transformar en nuestra mente el concepto de lentitud por el de máxima velocidad (de ahí que el sonido permanezca lineal). En cualquier caso, la fórmula habitual para la elipsis es el corte neto, es decir, obedece a un esquema conservador.
- Hay aspectos que remiten a referencias icónicas provenientes del cine clásico y que se pueden detectar en algunos decorados y, sobre todo, en esos planos sobre los tejados que nos llaman la atención por su semejanza a los del inicio de *Vértigo*. Aunque este tipo de juegos quedan siempre como "privados", su aparición en *Matrix* tiene muy poco que ver con el intento de acomodar el relato al formato de los programas lúdicos de ordenador en 3D, objetivo este que sí está bien resuelto cuando los decorados aparecen sensiblemente vacíos de objetos que no han de ser utilizados en la acción posterior.
- La inseguridad con que el personaje protagonista vive las relaciones entre el sueño y la vigilia, tiene su contraposición en la fragilidad de los entornos, fluctuantes siempre, que los propios diálogos del filme tienden a fijar al decir que se trata de "un mundo puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad", ya que "somos esclavos en una prisión para la mente". Por ello Morfeo dice ofrecer la verdad y la única elección posible es entre sueño o realidad; la mirada virgen de Neo tiene dificultades para iniciarse porque "nunca habías usado los ojos". Todo esto remite con fuerza al sujeto fragmentario de la postmodernidad, ya comentado anteriormente, y a una concepción metafísica del mundo que duda

incluso de la adscripción a una verdad cierta: siempre hay procesos de mediación y, por lo tanto, la conciencia plena del ser resulta poco menos que utópica.

- Matrix es un organismo de control y el hombre tan sólo un suministro de energía para éste (una batería). Parábola, pues, de la sociedad en que vivimos (explotación perversa del capitalismo sobre un ejército de asalariados) y de los mecanismos de fruición espectatorial (cine y audiovisuales, que nos mantienen convencidos de un imaginario social que nos parece real, e incluso más que real).
- El punto de conexión entre los dos universos queda fijado por la secuencia en que se duplica el espacio-tiempo (el gato pasando por un pasillo adyacente). En el entorno global del filme, se trata de dos escenas diferentes y no de una duplicidad; sin embargo, desde el punto de vista de los universos habilitados, lo que hay es una retroacción temporal que deja a uno de ellos –el real- en el mismo tiempo mientras lo duplica en el otro –el virtual-. La consecuencia es el cambio de decorado que se produce de forma inmediata.
- Otro aspecto de gran interés, conectado a *Blade Runner*, es el de la metáfora religiosa: presencia de un "elegido", necesidad de que muera y resucite para que adquiera su estatus, redención del género humano y, entre tanto, sacrificio.
- Finalmente, la interpelación final a los espectadores, reclama el concepto de duda plena y clausura el filme en falso.

Si bien todas estas cuestiones nos parecen relevantes, lo que en verdad resulta apasionante es la constatación de una evolución del modelo de representación fílmica que se ha ido cargando en los últimos años de las experiencias televisivas y de *marketing* publicitario hasta consolidar una serie de mecanismos ligados a la acción permanente y el resumen absoluto de cualquier tipo de catálisis; el cine dominante de hoy parece buscar el efecto más espectacular y, con él, la máxima rentabilidad en el menor plazo de tiempo posible. Esta cuestión, el tiempo, pasa a ser de primer orden, porque ha cambiado radicalmente su concepción y percepción, como indicábamos antes, tanto por parte del emisor como del público en la sala. La utilización de elipsis por corte en el interior de una supuesta toma única (caso de un personaje que habla y del que solamente se muestran locuciones parciales sin continuidad) es una muestra de esta sutil modificación: se trata de fijar en la imagen solamente lo imprescindible. ¿Imprescindible para qué?: para una sucesión de acciones que, desde un climax del *teaser* inicial, descienda levemente para seguir de inmediato ascendiendo a lo largo de todo el filme hasta un climax final (lo que se pretende, en esencia, es una progresión ininterrumpida e *in crescendo* del climax).

Pero este progreso de la espectacularización, que ha contagiado todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana, pone en entredicho algunos de los parámetros básicos del modelo institucional. Por un lado, el barroquismo de los planos y la aceleración de las acciones, producen efectos de extrañamiento e imposibilitan la transparencia que, si bien tiene lugar en el territorio del montaje, no es capaz de generarse en el de la enunciación. De otra parte, la estilización generalizada produce actantes incorpóreos, no integrados psicológicamente en el devenir de los acontecimientos y, por ahí, los mecanismos de identificación tampoco pueden ponerse en marcha y cubrir un mínimo de las expectativas emocionales de los espectadores. Finalmente, la tiranía del objetivo espectacular conecta con el modelo primitivo más que con el institucional, por lo que la quiebra del marco espacio-temporal lleva consigo la del espacio habitable; la sutura no se produce y cada vez el espectador se ve más ante una sucesión de "cuadros" (*tableaux*) en los que suceden excesivas cosas para poder atender a todas ellas.

La conclusión es evidente: si el objetivo económico de las grandes empresas audiovisuales se cumple gracias al *marketing* con que ponen en el mercado los productos, el ideológico –el que apunta a la construcción de imaginarios- no puede tener eco en los espectadores puesto que han dejado de darse las condiciones para ello: ya no es posible 1) la habitabilidad del espacio y, en consecuencia, el viaje inmóvil (que se lleva a cabo ahora como testigo y no como partícipe), 2) la transparencia enunciativa, pues los filmes han quedado desautomatizados, y 3) la clausura, ya que los relatos tienden a la serialidad o, en todo caso, a la búsqueda de otras posibilidades de rentabilidad posterior. En una palabra, lo que ha dejado de producirse es la identificación espectatorial.

Podríamos pensar, y no sería ocioso, que todas estas conclusiones apuntan hacia un cambio de carácter positivo que dota al espectador de nuevas posibilidades críticas. Lamentablemente, la situación social ha cambiado hasta tal punto que la industria audiovisual ya no se ve en la tesitura de buscar una rentabilidad ideológica puesto que la obtiene a través de la homogeneización. Su control sobre los medios, el acaparamiento del mercado internacional por algunas multinacionales de la distribución, ha provocado que el modelo hegemónico sea hoy prácticamente único (al menos en el terreno de lo comercial-industrial) y, en consecuencia, el espectador se ve obligado a visionar una serie de materiales que repiten hasta la saciedad un mismo esquema narrativo y formal: es una homogeneización a la baja que ya no se preocupa tanto de crear imaginarios como de consolidar la nulidad y el conformismo más exacerbado. En un mundo así, parece oportuno hacerse las preguntas sobre la identidad que planteaba *Blade Runner* hace años y que, de alguna manera, están implícitas en los recovecos de *Matrix*.

BIBLIOGRAFÍA

BAUDRILLARD, JEAN, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.

FIELD, SYD, *El libro del guión*, Madrid, Plot, 1995.

FOUCAULT, MICHEL, *Tecnologías del yo*, Barcelona, Paidós, 1996.

FOUCAULT, MICHEL, *Vigilar y castigar*, Madrid, Siglo XXI, 1998a.

LYON, DAVID**,** *Postmodernidad*, Madrid, Alianza Editorial, 1996.

LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS, *La condición postmoderna*, Madrid, Cátedra, 1998.

POSTMAN, NEIL, *Divertirse hasta morir. El discurso público en la era del "show business"*, Badalona, Ediciones de la Tempestad, 1991