

De la Mancha a Matrix o los límites del mundo: Realidad, fantasía, visión y locura ante un mundo posible

Introducción

En un Matrix de la Mancha, a comienzos del siglo XVII, vivía un pobre hidalgo cincuentón dedicado en exclusiva a las lecturas ofrecidas por su completa biblioteca en materia de caballerías. Como vive solo con su sobrina y un ama en un pueblo sin distracciones, lo único que le queda es dedicarse por entero a su pasión favorita, la lectura: la lectura de unos libros que recuerdan un pasado de elevados ideales donde historia y fantasía se mezclan en una amalgama indefinible. Es el reino de Amadises y Esplandianes, un mundo de utopía con unos códigos de honor muy definidos. Quizás por el calor de la planicie manchega y según el historiador Benengeli, claramente causada por el abuso de lecturas, a nuestro hidalgo se le trastornan los humores hacia una sequedad en la imaginativa, que no del entendimiento o inteligencia. Pero ¿qué significa esto? El doctor Huarte de San Juan, contemporáneo de Cervantes, y atendiendo a su descripción física, aseguraría encontrarse ante un personaje de carácter colérico, de subido ingenio, de temperamento seco y caliente (Avalle-Arce 116-25). Explicaría asimismo que un daño en la potencia imaginativa del hombre provoca una percepción del mundo diferente, porque nuestros sentidos son sólo mensajeros de la realidad, y antes de llegar a ver, oír o tocar nada, nuestra alma necesita aplicar la potencia imaginativa a los estímulos para poder ofrecer una interpretación, reflejar y mostrar una imagen al alma. Podría ser entonces que a nuestro hidalgo se le atrofiase la potencia imaginativa (Avalle-Arce 109-111), enquistada en una imaginaria caballeresca a la que, a falta de otras de su interés, continuamente acudía mediante la lectura. Desde este punto de vista, a Alonso Quijano puede diagnosticársele la enfermedad de la locura, porque todo lo que ve acaba transformándose en su alma en irremediable caballería. O quizás ha decidido jugar (Torrente Ballester 51; Serrano Plaja 32-35), asaltado por la necesidad de cubrir un vacío en la existencia (el aburrimiento, un ideal de justicia, quizás una imposibilidad sexual, tantas cosas que un hombre de su edad y condición, probablemente no hizo); quizás como un niño grande, impelido por el deseo de ser otro

que siempre deseó ser, se ve destinado a jugar un papel que siempre ha admirado en los libros y que él cree ahora posible llevar a cabo: convertirse en caballero andante. Nace así, por el bautismo de su propia palabra, palabra que empieza a nombrar un nuevo mundo posible a imagen y semejanza de sus héroes precedentes, don Quijote de la Mancha. Visión, juego o locura, a partir de ese momento cruza el espejo por el que su vieja realidad quedará abandonada una madrugada y que desde entonces buscará reflejarse y reconocerse en otra (Dunn 5). Una vez hecha la elección y creado el proyecto, éste sólo triunfará si se mantiene fiel a sí mismo y a su código caballeresco, un código absolutamente anacrónico que está a punto de recrear y representar en el escenario que lo rodea: la Mancha.

En un lugar de Matrix, ya avanzado el siglo XXII, Thomas Anderson trabaja honradamente como muchos otros en una oficina de un altísimo edificio de una ciudad posmoderna. Por las noches, bajo el nombre de Neo, se dedica a piratear programas informáticos para otros. Un día, siguiendo la clave de un enigmático mensaje, va a descubrir que lo que él y todos los humanos de su comunidad sienten y perciben es completamente falso, el mundo es un perfecto constructo de realidad virtual creado por unas supermáquinas para adormecer a los seres humanos en una vida apacible y aparente sin que estos lo perciban. Trinity y Morpheo, líderes de un grupo de resistencia a esta vida aparente, se lo explican y demuestran. Como Alicia con la galleta mágica, Neo despierta a otra dimensión mediante una píldora que, tomada por propia elección, le enfrenta a lo que la realidad es: un desierto de seres humanos aislados y conectados por máquinas, hombres soñando que son libres en un mundo virtual de mera apariencia. Y todo para alimentar a las supermáquinas con la energía producida por la actividad del cerebro gastada en esas vidas soñadas. Neo ha cruzado el espejo y ya no puede volver atrás, sujeto a la visión inolvidable de su condición última. Todo lo que Neo ve es pura apariencia y siente la necesidad y la obligación de no aceptarla. Debe luchar por liberarse a sí mismo y ser modelo para otros. Según Morpheo, algunos como Neo sienten que en el mundo virtual algo falla, y es que no hay libertad para los hombres.

Alonso Quijano ya es don Quijote y, pertrechado o disfrazado con sus armas, sale en busca de aventuras que le den fama, honor, y justicia al ser humano. Pero donde su

espejo le muestra gigantes, hay molinos; donde su espejo le muestra ejércitos, hay rebaños; castillo, venta; doncellas, prostitutas. La realidad de los otros y la experiencia propia muestra que el mundo visionado por don Quijote no coincide con el otro mundo, el que todos llaman real y que para él está, sin embargo, al otro lado del espejo y es el irreal. Hay algo que falla: por qué no la realidad. ¿Qué se puede hacer sino dudar de las sensaciones que no concuerdan –el mundo nos engaña– y achacar las desconexiones a un encantador que manipula nuestra realidad? (Nadler 48-54; Avalor-Arce 126-136). Desde el punto de vista de la locura o el juego de don Quijote, su visión de un mundo ideal, quizás tal como debería ser el mundo según este miles Christi (cfr. Rielo), choca con la impresión de que un mundo diferente al que tiene en mente se le intenta imponer, un mundo de miserias y limitaciones humanas que se basa en la pobre literalidad de la relación nombre-cosa y donde cada una de esas cosas ocupa siempre el mismo lugar y la misma función, sin aspirar a ser otra que lo que la convención otorga. Parece que los molinos se resisten a ser gigantes. Probablemente porque están encantados y no pueden liberarse: el encantamiento domina casi todas las situaciones que envuelven a don Quijote, el aspirante a mago, que intenta desatar con su discurso la ligazón palabra-cosa, atadura que convierte al mundo en un constructo de convenciones de las que nadie escapa y de las que pocos son conscientes: un mundo monosémico y unitario, un mundo en el que Alonso Quijano se ha vuelto loco.

Neo y Don Quijote, espejos reflejos de Descartes, Hume y Kierkegaard (Nadler 53-54; Gaos 217,206-8 y 706-9; Litch 19) y azuzados por aquel demonio de las apariencias que confunden nuestra aprehensión del mundo, la duda y el escepticismo sobre lo que perciben se aúnan para provocar en nuestros héroes un cambio en su forma de ver lo que les rodea. Al cambiar su perspectiva cambia también su papel en ese mundo que habitan y así se desplazan (cfr. Boruchoff 3) respecto al resto de seres. Quedan al margen, en la marginalidad por el hecho de dudar lo convenido: Neo al margen de la vida social, don Quijote de la razón. Ambos al margen de lo que se espera socialmente de ellos, y al margen ya de lo que los otros llaman realidad. Habitan un reino que parece no ser de este mundo. Sin embargo, esta enajenación los convierte en el centro de sí mismos y sus acciones nacen de su soledad. Así comienza su tarea de deconstruir el mundo, partiendo de él y tanteando sus límites. Actuando sobre el mundo modificándolo, representando su

nuevo papel, como si el mundo fuese un teatro, como si el mundo fuese un sueño, una ficción de tema barroco con posibilidades por crear, y ellos fuesen magos o alquimistas. Pero pronto se hacen la pregunta: ¿cuánto me permite la realidad y quienes en ella viven actuar, modificarla? Don Quijote se encontrará con la oposición de la física newtoniana pertinaz en los molinos, la crueldad de algunos personajes que se sienten agredidos y al final, una divertida y extraña complicidad por parte de un grupo variopinto liderado por los duques, que decidirán participar en cierto sentido del mundo quijotesco, aunque a título de farsa, falso espejo. Neo se encontrará con dificultades semejantes para liberar su mente de las sensaciones aprendidas en Matrix: golpes y heridas virtuales que le siguen doliendo como reales, de nuevo Newton y su gravedad como asunción no le permiten volar en un mundo que ya es virtual porque lo sabe; y tras ello el omnipresente enemigo señor Smith, salvaguarda de los encantadores de Matrix. Si el mundo se descubre como no real, ¿por qué nuestros héroes tienen tantas dificultades para aceptarlo? Quizás porque no depende tanto del mundo sino de ellos, ese mundo es parte de sus vidas, de lo que son, e implica desaprenderlo, y asumir la novedad requiere un aprendizaje (batallar y deshacer entuertos al estilo de un don Quijote: “desfacedor de agravios, enderezador de entuertos, el amparo de las doncellas, el asombro de los gigantes y el vencedor de las batallas?” (DQ 1, LXII)); la realidad aprendida debe ser conquistada, y sólo se conquista si se aspira a la liberación de lo que aún nos ata a esa virtualidad en que se vive. Se trata nada más y nada menos que, en un ejercicio deconstruccionista, de la conquista de la libertad: la libertad de quién y cómo y dónde se es.

La idea de que vivimos en un mundo que no es plenamente real tiene larga tradición en la cultura de occidente. Las implicaciones de la alegoría platónica de la caverna en cuyas sombras vivimos imponen ya una sólida base. El renacimiento adoptó una visión del mundo que se cimentaba en una percepción del mismo donde media la fantasía como intérprete de sus imágenes, con lo que todo en cierto modo constituye una fantasmagoría percibida y manejada finalmente en nuestras almas (Culianu 253). El barroco español establece una específica cultura de masas (Maravall 57-103) sobre una cosmogonía de la vida como teatro o como sueño que hay que vivir como una actuación lo mejor hecha posible según las normas establecidas, bien reflejada en el auto sacramental

calderoniano titulado El gran teatro del mundo. Este teatro del mundo se dispone claramente como un escenario para el hombre, en el cual representa y cumple un papel asignado, regido por leyes universales y divinas. Finalmente, en el siglo XX, la teoría de los paradigmas científicos de Kuhn se ha matizado (Bohm y Peat 26-32) hasta adquirir una importancia decisiva en la historia de la cultura, en íntima conexión con el principio de simulacro (Baudrillard; cfr. Wilhelm 134) y virtualidad inmersos en una cultura de realidades regidas por imágenes (Cuadra). Según estas ideas, vivimos en constructos (cfr. sobre Matrix, Lawrence 183-8) de conocimiento (esquemas científico-sociales-culturales de mundo) que van modificándose según surgen nuevos descubrimientos o interpretaciones de mundo: es decir, la ciencia y los valores y las relaciones humanas y todo el sistema de elementos que nos permite formar un sentido y una actividad de vida hoy son en realidad simulacros que nos permiten mantener una sociedad con unas características de época, pero que a menudo tomamos como verdad absoluta, como mundo necesario e insustituible. Por ejemplo, poco se cuestiona que un hombre bien trajeado, usando unas formas de trato, y coronado con un corte de pelo determinado y otros accesorios acordes en el cuerpo, no pertenezca, por el mero hecho de vestir así, a una elevada categoría social y a un nivel profesional alto, y entra de lleno dentro de los valores de la respetabilidad más admirada. Este modelo de tecnología de los modos y las modas, de las formas y el vestido, ha sido construido y limado cuidadosamente por la sociedad y se modificará en el momento en que esa imagen modélica cambie al traicionar los valores que representa, aunque para toda una serie de generaciones el hombre trajeado representará el summum del logro social de una época. El señor Smith, oponente de Neo en la película, pervierte esos valores, y nos hace pensar que ese traje esconde todo aquello que nos amenaza porque busca mantener un modelo a toda costa. Por ello, solamente los llamados genios (a menudo tachados de locos, cfr. Brenot 78, 179), mediante la aplicación de una inteligencia creadora que en realidad poseemos todos y usamos incluso diariamente (Marina), generan mediante la creatividad un cambio de perspectiva que, aunque al principio nos asuste o desorienta, finalmente nos ayuda a cambiar algo que en nuestro Matrix ya no funcionaba y no sabíamos por qué. Esta situación crea ciertas crisis y abismos ante los que los paradigmas llegan a enfrentarse cuando viejas ideas están a punto de ser cambiadas o desarrolladas en otras, como quizás esté sucediendo ahora. La crisis actual queda

definida por el profesor Montoliú, acudiendo al efecto descubierto por él y narrado en la novela *La música del mundo*: “...si queremos entender Occidente, tenemos que entender el efecto... (...) el efecto somos nosotros, sus definiciones se encuentran por doquier... (...) todos somos libres artistas de nosotros mismos porque todos tenemos dentro de nosotros el impulso artístico: todos hemos nacido para crear una obra de arte, y esa obra de arte es no sólo mi YO, sino, más concretamente, ese tornasolado deslizarse del YO a lo largo del Tiempo, es decir, la Historia de mi Vida... usamos todas nuestras energías en la creación de esta obra artística, que desaparece con la muerte... lo más extraordinario es que ese impulso creador no es natural, sino cultural... es aprendido... (...) éste es el efecto... Occidente ha creado la novela, la ópera, la poesía lírica, el cine, y el YO como obra de arte... (...) nuestro yo y la historia de nuestra vida son una construcción artística –luego no tienen realidad, más allá de su propio entramado de convenciones... (...) ...estamos viviendo una vida que no tiene realidad... y puesto que las ‘convenciones’ en que se basa esa extraña obra de arte son, hablando grosso modo, la idea de la causalidad y la idea del tiempo, deberemos concluir también que ni la causalidad ni la idea del tiempo tienen realidad más allá de las fronteras del efecto” (103).

Como aquel Truman en *El show de Truman*, un día nos damos cuenta de que algo con lo que siempre contamos –es más, en lo que creemos por supuesto, como una relación familiar o profesional, por ejemplo– ahora no encaja en la vida y que esta fisura debe tener una explicación, el mundo ya no es válido ni seguro y debemos salir de la jaula de cristal. Truman, protagonista de una contemporánea alegoría de Teatro del Mundo, descubre que todo lo que le rodea son actores y un puro escenario mantenido 24 horas al día y 7 días de la semana. Vive un mundo de fantasmas y virtualidades porque la realidad ha dejado de ser para pasar a convertirse en pura convención, ficción, guión. Él mismo ha sido fabricado según esos patrones, producto directo de un encantador –el director del programa– que le muestra calles y casas y amigos y familia cuando en realidad son escenarios y actores, simulacros, vacíos con traje y atrezzo. Truman busca en la película, que es su vida misma, los límites de su ficción, los límites del mundo, y llega a ellos, incluso de forma física y palpable.

Don Quijote también siente la realidad como fantasma, muy en conexión con la teoría de la percepción renacentista, ya lo hemos visto, pero inmerso en un contexto de cultura barroca hispánica ortodoxa donde todo orden queda inamovible, precisamente porque es un paradigma en crisis. Don Quijote roza esos límites del mundo transformándolo todo, especialmente mediante el descubrimiento del lenguaje, en lo que para el resto es pura fantasmagoría: un recuperado mundo de la edad dorada de la caballería como posible modelo para salir de las coordenadas de su época. Un tanto al modo del personaje Montoliú, en lo posible don Quijote rompe mediante su juego o su locura las convenciones de causalidad y tiempo por sus acciones, quebrando la base agustiniana del que deriva nuestro concepto de Historia y penetrando en un tiempo mítico. En palabras de Montoliú, lo que don Quijote está intentando en su Matrix de la Mancha es “otra posibilidad, una posibilidad vastísima... Lo que sugiero es que si el yo es una construcción artística, entonces ha de ser posible salir fuera del yo... si el lenguaje conforma nuestro pensamiento, es posible salir por fuera del lenguaje... si todo eso es una gran construcción, es evidente que es posible salir de la construcción... es evidente que es posible salir del sentido, salir de la causalidad, salir del Tiempo, salir del YO: si el efecto existe, entonces es posible salir del efecto, y es posible ser libre...” (104). Esto significa abandonar al máximo el constructo en el que se vive, que es precisamente lo que intentan hacer nuestros personajes.

Don Quijote se ve continuamente apaleado por aquello que él concibe como falsa realidad, una realidad para él encantada; así, la causalidad tanto tiempo aprendida puede con él en forma de golpe-herida: los gigantes se convierten en molinos para apalearlo a él y no luchar a cara descubierta, y parece vencer la realidad del molino cuyas aspas arrojarán a cualquiera que se acerque a ellas. Sin embargo, su imaginación –su visión– cuenta con las armas necesarias para aprender a sobrevivir en su universo recién descubierto: el deseo de salir del viejo cosmos rutinario y consabido, la voluntad férrea de desear hacerlo. Y por último, don Quijote tiene la fe (cfr. Avalle-Arce 61) de llevar a cabo su empresa –animado por el amor al fantasma recreado de Dulcinea– que lo mantiene activo hasta su derrota final, cuando es la muerte quien lo haga abandonar su identidad quijotesca, pues morir y abandonar su papel constituyen un mismo episodio. Incluso la derrota como caballero andante de don Quijote en Barcelona es sólo una

derrota a medias, porque él persiste en seguir actuando y ser otro, en ser pastor, por ejemplo, utopía ucrónica renacentista por excelencia. Realmente, la renuncia sólo llega con la muerte, y de hecho la muerte es la misma renuncia, perdida la fe en su proyecto y en la existencia de Dulcinea (Quijote II, XXXII, LXXIII).

Algo similar sucede con Neo al buscar mediante la fe una salida a un mundo tambaleante hecho de fantasmas. Cuando Neo, que ha seguido un proceso iniciático al ir superando algunos límites aprendidos muere, es porque a pesar de su deseo y su voluntad en lograrlo, ha perdido la fe, y solamente el espíritu de esa fe en el amor, Trinity, lo recupera para vencer a una muerte segura. Sin una fe en sí mismos o en su misión mediada por la idea del amor no hay vida ni proyecto en ninguno de los casos. Finalmente Neo sale efectivamente de la causalidad y del tiempo, sale de Newton, y es entonces cuando descubre en toda su plenitud, como una gran iluminación, el código virtual que define lo que ha sido el escenario de su vida. En ese instante sabe que es el más sabio; como un dios lo ve todo en Matrix, sabe que se ha convertido en mago porque mago –otra idea renacentista– es el que conoce, influye e incluso manipula la relación entre los elementos ligados de un cosmos, y es capaz de controlar sus manifestaciones, a sus fantasmas. Neo es capaz de controlar su mundo desde sus propios límites. De manera similar, don Quijote es al principio un auténtico mago adánico que crea por el mero placer de nombrar y transformar (Camacho 101), cual alquimista del cosmos. Posteriormente, su mundo es tomado como modelo en la segunda novela y don Quijote ya sólo es simulacro de sí mismo (cfr. Camacho 102), y la farsa que le organizan es a la vez una victoria, porque otros participan de un nuevo mundo fuera del suyo habitual (McCrea 221). A su vez, es al mismo tiempo una derrota porque en este caso el juego es farsa o diversión, y no un verdadero juego (Torrente Ballester 198): quizás falte la fe en el amor, ese quinto elemento que liga todas las cosas del universo y provoca los cambios verdaderos. Algunos comentaristas (Camacho 106) dicen que desde este punto don Quijote se va desilusionado, ha perdido el control de su mundo porque es manipulado, y eso le da una nueva inseguridad, como si lo que buscara es el desequilibrio de la realidad. Quizás porque lo que se propone es que cada cual debe vivir y crear su vida, y no representar la de otros, que la auténtica libertad es descubrir ese propio mundo, ese ser otro pero no cualquiera, no al menos como parte de una farsa

que sólo sirva para crear una ficción a un tercero. Eso es sólo jugar a medias, no es suficiente. Se necesita una inteligencia totalmente creadora. ¿Se puede ir más allá?

Así, don Quijote ha cruzado los umbrales de la realidad y durante un tiempo pone en práctica su visión, hasta regresar de nuevo a su lecho y morir en paz, a pesar de la pena general que constituye, no tanto su muerte, ¡sino la desaparición de don Quijote! A comienzos del siglo XVII parece necesaria esta muerte cristiana en paz con el mundo que lo había educado y educado a todos los lectores. Además, don Quijote elige morir porque es la manera de salvar, no sólo el alma de Alonso Quijano, sino también la de don Quijote, y porque elegir es la clave (Wilhelm 136-9). Neo, por su parte, abre la puerta de su mente al superar las fronteras de la convención y queda en posesión plena de su voluntad y lo que le rodea sin fisuras, consciente de su control sobre lo que él mismo y de lo que lo rodea es. Ahora él controla la fantasmagoría en la que ha vivido. Pero, ¿qué hay de todo eso después? Neo, en sucesivos episodios, descubre que no deja de ser una parte del efecto, de Matrix, una partícula que tiene su opuesto en Smith y de cuya oposición o antítesis (al modo kantiano) surge la síntesis que es Matrix; el Arquitecto, cual encantador de un teatro de fantasmas, ha hecho del programa Matrix una posibilidad donde se desarrollan tanto Neo como Smith. Neo puede finalmente operar libremente dentro del sistema virtual (cfr. Zizek), pero su misión estará en el lado de la auténtica realidad, donde sus poderes están limitados por el nuevo marco. Finalmente morirá al cumplir su misión, pero se salvará de una destrucción aplastante a la humanidad. Consigue una tregua de las máquinas y la libertad de elección para los hombres que se planteen un mundo sin Matrix.

Es decir, detrás del telón de nuestro simulacro cultural, de nuestro escenario ahora descubierto, lo que hay es desconocido. Así termina El show de Truman, ante un principio de posibilidades en un mundo distinto para él. Para Montoliú, en estos momentos “lo más importante en un principio es darse cuenta de que el efecto realmente existe...” (106) ya que “desde el momento en el que somos conscientes de la existencia del efecto, en cierto modo ya estamos saliendo del efecto... si podemos hablar de ello, ya no nos posee...” (112); y, contra quienes sigan pensando que don Quijote era simplemente un loco divertido o un caso interesante de loco entreverado, Montoliú nos

advierte que “salir del efecto no conduce a la locura, sino a lo desconocido” (112). Ahora traigo a nuestro teatro de la memoria a otro protagonista de un mundo virtual, el joven y narcisista empresario César, que en la película *Abre los ojos* de Alejandro Amenábar sufre una serie de alucinaciones que nos lo hacen ver como un trastornado; pero poco a poco, dudamos, porque no es sólo él; algo extraño le sucede y ese algo no está bien en su mundo, hay contradicciones: nada concuerda con nuestras convenciones de mundo, descubrimos que debe haber una frontera que se nos escapa a la razón. Finalmente descubrimos que el personaje sufre alteraciones porque lo que está viviendo es una pura virtualidad, a modo de sueño tecnológico, y que en ese mundo todas las convenciones newtonianas no funcionan, es libre para hacer y soñar lo que quiera porque él es el protagonista de un programa informático disfrutado por él mismo. El único problema es que nuestro protagonista no sabe en un principio que está en un juego, porque el ingreso a él había sido inconscientemente, con lo cual no sabe que está en un mundo del espejo regido por leyes diferentes, y el miedo de su mente lo traiciona y lo asusta. Lo mismo que a los espectrales protagonistas de la película *Los Otros*, quienes liderados por Grace no aceptan su cambio de estado, de paradigma, es decir, que son habitantes de otro mundo. Sólo cuando superan el miedo y aceptan el cambio descubierto, son capaces de acabar su pesadilla de confusión y se les abre una nueva posibilidad de existencia, alejada de la ortodoxia del sistema que los inducía a sufrir y a no aceptar un crimen considerado imperdonable, a no aceptarse a sí mismos ni a sus decisiones y errores. En *Abre los ojos*, cuando nuestro protagonista, al final, tiene la oportunidad de acabar con el juego o bien despertar y regresar a un mundo del futuro que no va a ser para él menos extraño que el virtual, decide despertar (para lo cual debe morir). Tampoco sabemos qué le espera. Lo desconocido. Pero todos ellos, guiados por un deseo y la voluntad de descubrir qué puede cambiar en ellos o en su mundo, o qué ha creado una fisura en sus mundos perfectamente y aparentemente bien compuestos, todos, don Quijote, Truman, Neo, César, Grace, descubren y conquistan su libertad tras la duda, a veces la negación de la duda, de que en sus mundos algo no va bien, y por ella descubren que hay otras posibilidades que las meramente aprendidas, permitidas o consensuadas. Y al final de sus historias, tras rozar y rebasar los límites del mundo, siempre encuentran un destino elegido más que asumido. Un destino que les salva o ha salvado de la locura.

En este aspecto, y en la línea de algunos enfoques científico-filosóficos actuales (Bohm y Peat 152-171), de la experiencia de Neo y don Quijote en sus respectivos mundos aprendemos que es posible para el individuo, mediante la aplicación de actos de transformación creadora sobre la realidad y las convenciones ya existentes, construir y generar nuevos órdenes creativos que amplíen o diversifiquen el orden actual de las cosas. Son mundos donde, en cierto sentido, todo es posible, porque siempre hay posibilidad de definir la realidad en un diálogo con ella misma. Si todo forma parte de un constructo, entonces todo orden tiene una deconstrucción y una reconstrucción posible, distinta. Solo hay que aprender a modificar y manejar sus elementos adecuadamente, a la manera de los magos. Los poetas llevan siglos en ello, magos de la realidad mediante el uso de la palabra y sus imágenes, actuando silenciosamente sobre el lenguaje y el pensamiento. Los científicos, igualmente, parten de metáforas e imágenes para elaborar y luego demostrar teorías imaginadas. Y la virtualidad en desarrollo en el mundo digital actual podría ayudarnos también a comprender el constructo mejor, si no caemos locamente en sus múltiples reflejos. Imágenes e imaginación tendrán un papel importante para los magos del futuro, y de ello son conscientes los programadores de realidad aumentada en dispositivos móviles, realidad compuesta por la cual un escenario virtualizado se superpone al real combinándolos en uno solo. Nuestra percepción lo acepta pronto, eliminando el débil marco que provee el aparato electrónico, y entiende el resultado como una amalgama de información que se complementa en un todo con sentido completo para nosotros. Por ejemplo, podemos estar y ver un lugar con la superposición de su imagen de un siglo antes al mismo tiempo. El mundo de la virtualidad de aparatos móviles incorpora los fantasmas mediante la manipulación de la imagen y posee la capacidad de redefinir la realidad ante nuestros ojos. También nos redefinimos en las identidades virtuales que adoptamos al identificarnos en numerosas redes sociales virtuales, donde realidad y ficción borran sus marcos al otorgarnos nombres que creamos y nos damos nosotros y no la sociedad. Hoy día, Alonso Quijano hubiese abierto una cuenta en una red social con el nombre de don Quijote de la Mancha, como paso inicial a desafiar la realidad de su mundo convencional vivido hasta entonces. La simulación puede abrirnos puertas a realidades



no contempladas hasta entonces, y a contemplar la realidad dada como simulacros oxidados, especialmente en tiempos de grandes crisis.

Finalmente, esta aplicación de la inteligencia creadora la entiende don Quijote como un acto último de hacer justicia en el mundo y dirigirse hacia el bien común; Neo lo entiende como un acto similar de liberación de una humanidad esclava de las máquinas. Luis Vives decía que inteligencia y bien eran dos conceptos unidos (Avalle-Arce 100), y parece también, como opina el filósofo Juan Antonio Marina, que no hay inteligencia creadora si el proyecto diseñado por ella no tiende a definirse como un proyecto ético que busque en definitiva un bien a la sociedad (Marina). Los mundos posibles en éste tendrían sus límites, pero unos límites que desde la libertad son libremente (por lo tanto conscientemente) escogidos por el individuo o la comunidad. De la Mancha a Matrix sólo hay un paso, y ya lo hemos dado. ¿Cuál será el próximo?



© **Álvaro Llosa Sanz**