

De Alicia a Matrix. Reescribir los clásicos

Lic. Rafael Gutiérrez¹

Resumen

Los caminos de la lectura han variado desde que se inventó la forma de registrar la memoria humana sobre diversos soportes. A principios del siglo XXI nos encontramos con nuevos soportes que convocan elaboraciones culturales de distintos momentos generando nuevos efectos de sentido.

La clasificación de géneros ha relegado culturalmente a algunos ordenándolos o denostándolos en función de otros, sin embargo una mirada desprejuiciada puede permitirnos potenciar lecturas en producciones que no han sido consideradas dentro de cánones que convalidan qué es merituable leer.

La ciencia ficción como género ha estado signada como una producción menor y hasta marginal, sin embargo si atendemos no sólo a los temas sino a su modo de tratamiento podemos descubrir redes intertextuales capaces de captar la atención de los jóvenes lectores en proceso de formación, abriendo puertas a otras lecturas que se consideran culturalmente importantes.

A partir de la saga cinematográfica *Matrix* exponemos algunas posibilidades de lectura que pueden explotar los docentes.

Palabras clave: literatura - cine - ciencia ficción - intertextualidad - didáctica

Abstract:

The ways in which people read have changed since human memory recording on different supports has been invented. At the beginning of the XXIth century we are in front of new supports that lead to different cultural productions that generate new meaning effects.

Genre classification has relegated some genres from the cultural point of view subordinating or disqualifying them as regards others. However, a look without prejudice may permit us to read works that have not been considered within the canon of what deserves to be read.

Science fiction has been regarded as a minor and even a marginal production. However, if we pay attention not only to the subjects but also to the way in which they are dealt with, we can discover textual networks that may attract the attention of young readers in their formation process, giving way to other readings that are considered culturally important. From the film saga *Matrix* we present some reading possibilities that may be pedagogically exploited.

Key-words: literature - films - science fiction - intertextuality - didactics

1- Lic. Rafael Gutiérrez: Jefe de Trabajos Prácticos de la cátedra de Problemáticas de la literatura argentina e hispanoamericana, Auxiliar docente de la Cátedra de Literatura Argentina, miembro de Instituto de Investigaciones de Literatura argentina e hispanoamericana "Luis Emilio Soto". Miembro del Trabajo de Investigación N° 1497 "La literatura argentina e hispanoamericana, palimpsesto de la historia, del arte y de otras prácticas culturales de emergencia popular"

1- Introducción

Desde que ingresé al sistema educativo formal he oído quejas de mis mayores sobre las distracciones que atentan contra la alfabetización de los niños y jóvenes acusando a -y cito en orden de aparición- la radio, las revistas, el cine, la televisión, los videos, las computadoras e Internet.

Creo que lejos de demonizar a los medios, los docentes más avezados encontraron el modo de negociar e incorporar estos complejos sistemas semióticos para incentivar el aprendizaje de los estudiantes e incluso para volver sobre contenidos que los docentes apocalípticos consideraban que los docentes integrados estaban dejando de lado.

Para mostrar las potencialidades de un texto producido con los parámetros de escritura del siglo XXI voy a tomar un caso para ejemplificar cómo un texto aparentemente producido como diversión puede generar lecturas y nuevas escrituras -en distintos formatos- en tiempos en los que aún conviven la Galaxia Gutenberg e Internet.

2- De los libros al cine ida y vuelta

El escritor Marcelo di Marco recomienda en sus talleres de escritura tomar los clásicos y reescribirlos como ejercicio de producción literaria, asumiendo la máxima de Borges de que toda la literatura se podía resumir en *La Iliada*, *La Odisea redonda* o *Las Mil y Una Noches* reescritos malamente.

En este trabajo nos proponemos comentar cómo una de las sagas cinematográficas de esta primera década del siglo XXI se basa en uno de los escritores clásicos de la literatura infanto-juvenil, Lewis Carroll, y que para su reescritura imbrica otros discursos, lo que le da la amplitud de lecturas que posibilitaran su discusión no solamente entre los aficionados a la ciencia ficción sino también en foros de filosofía y literatura.

3- Presentación y contextualización de los textos.

Lewis Carroll dedicó su vida a la filosofía, pero pasó a la historia por las novelas que escribió dedicadas a las niñas con las que mantenía una amistad que hasta ahora es objeto de controversias ya que se conservan fragmentarias correspondencias y sugerentes fotografías que muestran extraños juegos del filósofo con sus niñas pre-adolescentes.



Fotografía de Alice Liddell por Lewis Carroll. (1858)

Una de sus famosas novelas es *Alicia en el país de las maravillas*, en el que una niña, aburrida después de terminar sus tareas escolares, descansa recostada en el campo, entonces es sorprendida por un conejo parlante que corre presuroso después de consultar su reloj. La niña persigue al inusual animalito y cae en un pozo donde comienza su deambular por un mundo de paradojas y dilemas hasta que puede volver a su realidad cotidiana.



Imagen de Alicia, por John Tenniel

La trilogía de los hermanos Wachowski, *The Matrix*, fue lanzada al mundo cinematográfico el 31 de marzo de 1999 como una propuesta de renovación del género de ciencia ficción e impactó de tal modo que no sólo los degustadores del género se sintieron compensados sino que atrajo la atención de otros espectadores y se crearon foros de discusión sobre los “planteamientos filosóficos” que sustentaban la saga.



En la segunda escena del film, cuando aparece el que será el protagonista, está la referencia inmediata de lo que sobrevendrá, sólo perceptible para quienes reconocen la referencia a la novela *Alicia en el país de las maravillas*.

4- Comentario sobre la relación intertextual.

En la segunda escena de *The Matrix*, un hacker adormilado luego de terminar sus tareas espera a unos clientes, entonces su computadora le llama la atención con un comportamiento extraño y luego suena la puerta. Entre los compradores que llaman a la puerta hay una chica con un conejo tatuado en el hombro, Dujour, ella invita a Neo a la fiesta. Neo acepta porque la invitación fue precedida por el mensaje en la computadora “Sigue al conejo blanco”.



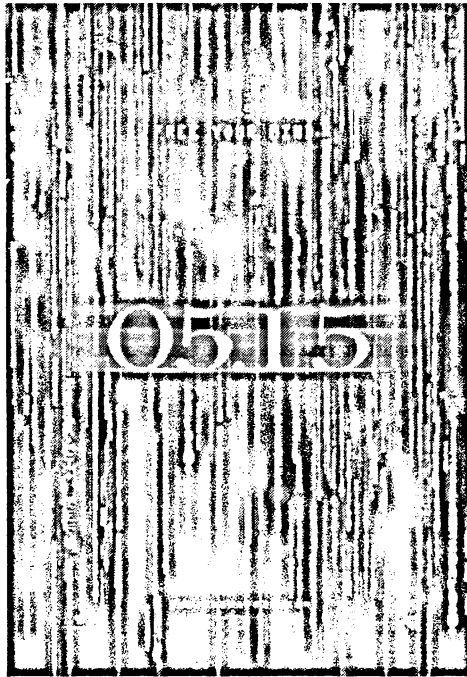
En la fiesta aparentemente no hay nada de anormal, salvo una chica misteriosa –una hacker como él– que se presenta como Trinity. Neo aun no sabe que al aceptar la invitación ha comenzado a caer en el mundo de las maravillas.

De ese modo se hace patente el intertexto que a manera de hipotexto engendra el film. La remisión al universo de Carrol se amplía con la abundancia de espejos, lo que remite a la otra novela protagonizada por la misma heroína, *Alicia tras el espejo*.

Como si eso fuera poco, en el primer encuentro entre Neo y Morfeo el diálogo vuelve a afirmar el intertexto:

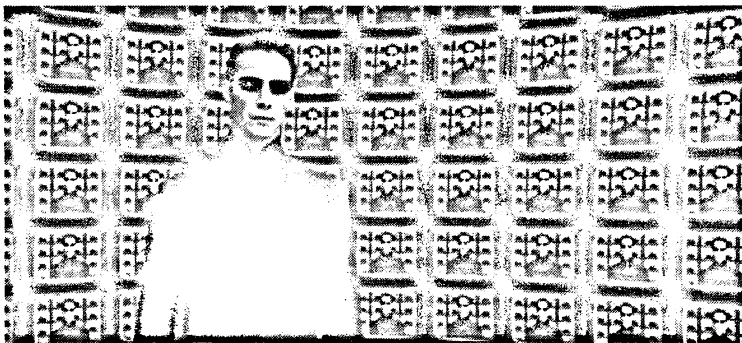
- Me imagino que te has de estar sintiendo un poco como Alicia. Cayéndote por el hoyo del conejo.
- Se puede decir.
- Se te nota en los ojos. [...] Si tomas la roja te quedas en el país de las maravillas y te enseño que tan profundo es el hoyo.

En la segunda entrega de la saga, *Matrix Recargado*, Neo ya ha asumido su plena condición de “Elegido” que va a liberar a los humanos de su esclavitud de las máquinas y la historia encuentra su sustento no tanto en el universo de Lewis Carrol como sí en la remisión al ordenado universo matemático engendrado por los pitagóricos y desarrollado por los masones.



Cuando Neo llega ante “EL Oráculo”, ella le revela que hay un “Cerrajero” que tiene todas las llaves de la *Matrix* y, por lo tanto, llegar a él puede permitirle acceder al centro que gobierna las máquinas.

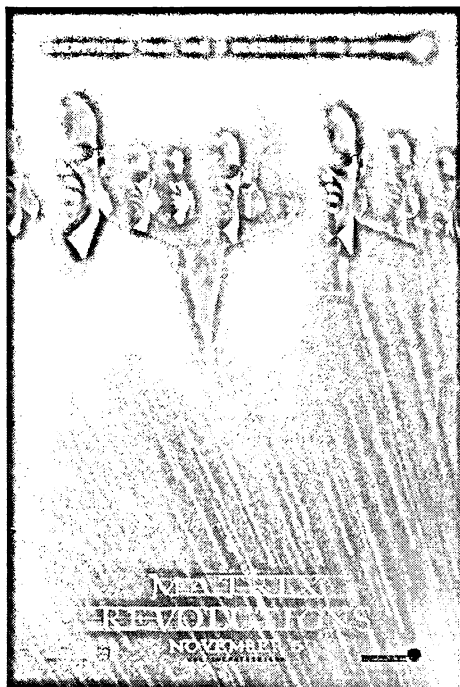
En el centro del laberinto, el moderno Teseo enfrenta a un Minotauro con una monstruosidad diferente. Es un dios que lo ha previsto todo en su universo cibernético y se presenta a sí mismo como “El Arquitecto” con una clara alusión al dios masónico: “EL Gran Arquitecto del Universo”.



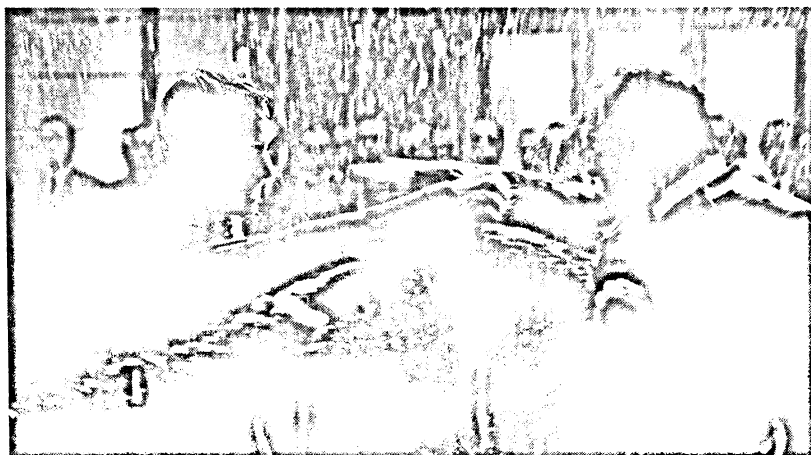
El enfrentamiento entre el dios monstruoso y el redentor de los hombres es una diatriba de paradojas que se fundamentan en una especial: la *Matrix* hará cualquier cosa para protegerse y su defensa central es su propia naturaleza, la ficción. El Arquitecto trata de convencer a Neo de que todo está previsto, incluso la existencia de una resistencia en la ciudad de Zion y un Redentor; por lo tanto la destrucción de la *Matrix* no tiene sentido porque todos se complementan en una unidad que hace existir el universo de ficción donde los humanos viven su sueño que alimenta las máquinas y las máquinas tienen sentido luchando contra los hombres que tratan de destruirlas.

Cuando Neo vacila, el Minotauro expone a su Ariadna en peligro y el Redentor debe optar entre matar al monstruo o salvar a su amada. La estrategia sirve para que Neo abandone el centro de La Matrix y así logra preservarse.

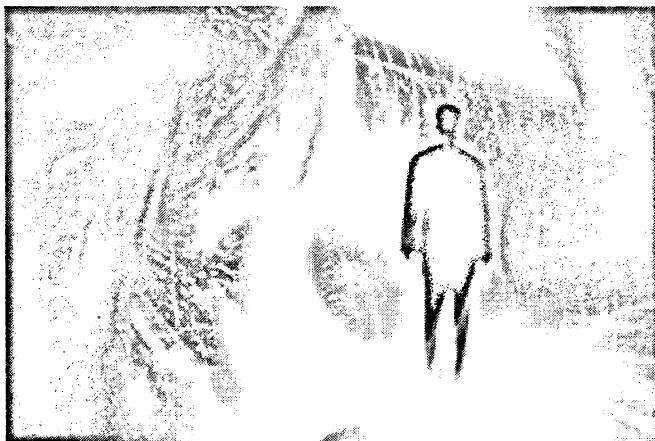
El final de la saga se da en la tercera entrega con *Matrix Revoluciones* en el que se produce el enfrentamiento final entre las máquinas y los hombres en la ciudad de Zion. Allí se producen tres batallas, una en Zion, otra en la ciudad de las máquinas y una tercera entre Neo y Smith.



La tercera batalla personal entre Neo y Smith es la culminación de la paradoja porque todos esperamos que el triunfo del héroe sea la derrota de Smith, el triunfo del bien sobre el mal. Sin embargo aquí el intertexto es la teología cristiana en la que la redención sólo es posible con la muerte del redentor que asume el mal para superarlo.



Ese intertexto se hace patente cuando Neo queda crucificado en la ciudad de las máquinas y Smith clava su pecho para matarlo y convertirlo en él. Tarde descubre Smith que al convertir al otro en sí mismo se vuelve, a su vez, a sí mismo en el otro.



La imagen de salvación se completa con la última escena de la película, un amanecer en el parque, donde la situación es casi paradisiaca pues un nuevo sol y una nueva tierra reciben a “El Arquitecto” y a “El Oráculo” que se sientan a conversar sobre la liberación de la humanidad.

Viejas y nuevas mitologías, viejos y nuevos lectores-escriutores

Cuando apareció el cine en el mundo del espectáculo, el simple artificio de la imagen en movimiento convocaba al público en las salas, sin embargo al poco tiempo la novedad se agotó y se vio su posibilidad para representar historias. Desde entonces los guionistas comenzaron a escribir, muchas veces como una declarada adaptación de novelas, cuentos y obras teatrales.

Sin embargo, aunque no se trate de adaptaciones explícitas de textos, las producciones más exitosas son aquellas que de modo más o menos explícito han retomado clásicos y no sólo la *Iliada* y la *Odisea* -como dice Borges- sino aquellos de la infancia como *Cenicienta* y *La Caperucita Roja*.

Así pueden ser leídos ciertos relatos como *Apocalipsis Now*² –reescritura sutil de *La Caperucita Roja*– y *Secretaria Ejecutiva*³ –reescritura más explícita de *Cenicienta*⁴, en los que se conserva el relato básico y se actualizan los detalles, ambientes y caracteres de los personajes.

The Matrix fundó una mitología para el siglo XXI, pero no a partir de la nada sino reescribiendo clásicos de manera más o menos explícita, como los de Lewis Carrol o también la saga de *Duna*⁵ en la ciencia ficción o, más aún, la misma mitología judeo cristiana.

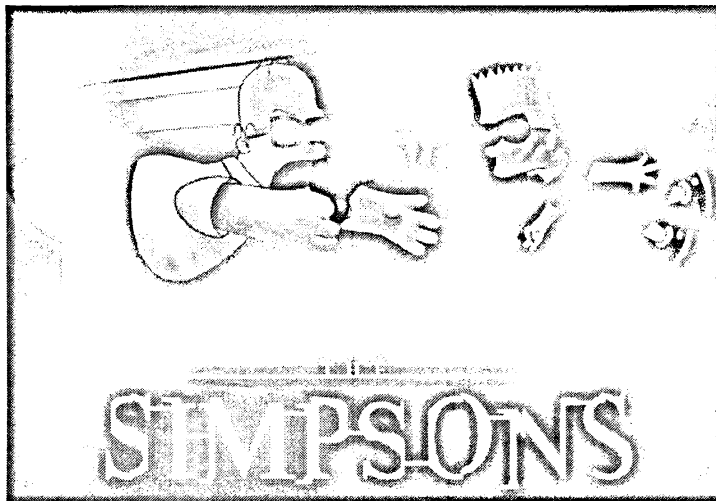
2- Film bélico sobre el conflicto de Vietnam de Francis Ford Copola estrenado en 1979.

3- Título en castellano de la comedia *Working Girl* estrenada en 1988, se convirtió en un clásico del cine romántico de la década.

4- Hay un diálogo entre la protagonista y una amiga en que una pregunta a la otra si su historia tiene algún antecedente y la otra le contesta que sí, en la *Cenicienta*.

5- Las crónicas de Dune son una saga que comienza con la novela *Dune* de 1966 y se prolonga por seis novelas hasta 1985 con *Casa Capitular Dune*. La primera fue llevada al cine en 1984 y luego a miniserie televisiva en 2000.

El arte es un discurso que convoca y engendra otros discursos en distintas textualidades, siguiendo nuestro ejemplo *The Matrix* ha convocado a los creadores de animación digital y han producido la saga editada como *Animatrix*⁶; los productores de cine porno filmaron *Trixx*⁷ y los caricaturistas hicieron versiones de *Los Simpsons en The Matrix*; los historietistas y publicistas por su parte hicieron versiones más o menos paródicas.



Siguiendo el mismo derrotero podemos incentivar a nuestros estudiantes a través de la selección de distintas textualidades para captar su atención. Los jóvenes lectores se sienten seducidos por aquellos relatos o esas expresiones en las que pueden encontrar sus intereses y preocupaciones, más aún si el lenguaje en que se les presenta les resulta afín. Mostrarles las redes intertextuales de las que aún carecen como lectores y proponerles que realicen sus propias reescrituras utilizando los sistemas semióticos de producción que más los satisfagan es tarea de los docentes. A fin de cuentas, un docente es un adulto con un acervo de lecturas mayor y por ello puede encontrar en los textos otros intertextos de los que los jóvenes aún carecen.

Sería, tal vez, un modo de enriquecernos mutuamente, entre estudiantes y docentes, para superar el rechazo por la clase de literatura.

6- Versión en animé de una serie de cortos que recrean historias sugeridas por la trilogía del film de los hermanos Wachowski.

7- Versión del cine porno norteamericano de 2004 dirigida por Mike Adams.

Bibliografía

Borges, Jorge Luis (1992), *Prólogos con un prólogo de prólogos*, Bs. As., Alianza.

Di Marco y Pendzik (2002), *Atreverse a corregir*, Bs. As., Sudamericana.

Di Marco y Pendzik (2002), *Atreverse a escribir*, Bs. As., Sudamericana.

Gandofo, Elvio (2007), *El libro de los generos*, Bs. As., Norma.

Lechte, John (1997), *50 pensadores contemporaneos esenciales*, Madrid, Cátedra.

Pérez, Concepción (2003), *Matrix. Filosofía y cine*, Asturias, Madú.

Zizek, Slavoj, *The Matrix, o las dos caras de la perversión*, en *Acción paralela*, Nº 5, 23 de marzo de 2005.

Imágenes de la web:

Matrix: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/>

Lewis Carroll: http://es.wikipedia.org/wiki/Charles_Lutwidge_Dodgson

Simpsons: <http://www1.fotolog.com/matrixsons/>