

# **LA MATRIX: VIRTUALIDAD, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y CONSUMO DE SISTEMAS, SUJETOS Y SUJECIONES**

## **THE MATRIX: VIRTUALITY, SIMULATION, FANTASY AND CONSUMPTION SYSTEMS, SUBJECTS, SUBJECTION**

Pablo Martínez Fernández  
Sociólogo

### **RESUMEN:**

En este texto se afirma que ha ocurrido una modificación en el modo de habitar los sistemas sociales en Chile Contemporáneo. Se trata del paso del mandato de la productividad a otro del goce. Este cambio se produce, parafraseando a Martin Heidegger, con el dominio técnico imperante, en el cual la imagen de la época moderna se escenifica como una en la que el ser deviene sujeto, acoplado en una condición de sujeción, al mundo devenido sistema. En este nuevo mandato de la vida social contemporánea, ocurre la expresión delirante de la reproducción serial hipertrofiada de excedentes. Es el maquinismo de una ecuación desbalanceada que posibilita la vida contemporánea, la cual se alimenta de la re-producción circulante de mercancías hasta el residuo micro-físico. El sistema social configurado se da al modo de una simulación virtual sistémica, una 'Matrix', como alegoría de lo social, donde el sujeto es inscrito e interpelado como tal.

**Palabras Claves:** Matrix, Virtualidad, Simulación, Fantasía, Consumo.

### **ABSTRACT:**

This text states that there has been a change in the way of living social systems in Contemporary Chile. This is the way of office productivity to another's enjoyment. This change occurs, paraphrasing Martin Heidegger, with the prevailing technical domain, in which the image of the modern age is staged as one in which the self becomes subject, coupled to a clamping condition, to become world system. In this new mandate of contemporary social life, expression occurs delusional serial hypertrophied reproductive surpluses. Is mechanization of unbalanced equation that enables contemporary life, which feeds on the re-circulating production of goods to the micro-physical residue. The social system is configured mode provides a virtual simulation systemic, a 'Matrix', as an allegory of the social, where the subject is enrolled and questioned as such.

**Keywords:** Matrix, Virtuality, Simulation, Fantasy, Consumption.



## 1.- Introducción

En este texto se afirma que se ha producido una modificación en el modo de habitar los sistemas sociales. Es lo que se ha nombrado como el paso del mandato de la productividad a otro del goce, del disfrute. Este cambio se produce, parafraseando a Martin Heidegger, con el dominio técnico imperante, con el dominio tecnológico del mundo, en la cual la imagen de la época moderna se escenifica como una en la que el ser deviene sujeto acoplado, en una condición de sujeción, por un código semiótico represivo, por un código de sujeción, a la realidad, al mundo devenido sistema. En este nuevo mandato de la vida social contemporánea el maquinismo, en su versión maquinica nuclear, es la manifestación contemporánea de un capitalismo multinacional de consumo. Se trata de la expresión delirante de la reproducción serial sistémica hipertrofiada de excedentes (de intercambios de mercancías, de valor). Es el maquinismo de una ecuación desbalanceada, que posibilita la vida loca contemporánea que se alimenta de la re-producción circulante de mercancías hasta el residuo micro-físico. El sistema social configurado para tal efecto se da al modo de una simulación virtual sistémica, una 'Matrix', como metáfora o alegoría de la fantasía de lo social, de la vida sistémica social, en el cual el sujeto se inscribe y es interpelado como tal en su sujeción. Dicha maquinica está desplegada por la técnica imperante, la industria cultural y el intercambio mercantil generalizado, son sus modos de circular fluidamente, intersticialmente en los sistemas sociales, a los cuales se encuentra acoplado el sujeto.

## 2.- La alegoría de la Matrix

La saga de la película 'La Matrix'<sup>1</sup> ha mostrado un posible devenir apocalíptico para la humanidad, provocado por el imperar de un particular dominio técnico del mundo. En él predominan las máquinas espirituales y, en ese mundo, en esa realidad, está planteada la disputa, a través de una guerra de exterminio, de los restos de la humanidad que sobreviven en una ciudad (la última ciudad humana) llamada Sión, ubicada en el centro de la tierra, contra un complejo acoplamiento técnico-virtual de máquinas espirituales comandadas por una red sistémica de computadores. Dicha red posee un núcleo central (el 'arquitecto' de la Matrix) desde el cual se armoniza todo ese complejo técnico-virtual que sostiene la guerra de exterminio contra los habitantes *-humanos libres-* de Sión. La red maquinal mantiene, además, un dispositivo de dominación virtual sobre otro sinnúmero de *seres humanos*, los cuales ya no *nacen libres*, sino que son *cultivados*. El cultivo de estos seres (sujetos), que viven prisioneros de la Matrix *-sin saberlo-*, tiene un objetivo vital para el complejo maquinal; las máquinas necesitan energía para funcionar, y ésta la obtienen usando el cuerpo humano como una *bio-batería*, ya que no existe otra fuente energética para que dicho complejo maquinal siga funcionando, existiendo.

<sup>1</sup> De los hermanos Wachowski, Warner Bross (en 1999 aparece la primera parte).

Cada vez que el sistema maquinal-serial, y cada singularidad maquínica, requieren energía para su funcionamiento, lo obtienen de los sujetos que viven permanentemente acoplados, con un sinnúmero de conexiones bio-mecánico-eléctricas e informáticas al complejo maquinal, lo que finalmente constituye, de modo sistémico, una especie de simbiote humano-maquinal, que es lo que se conoce como la realidad en ese tiempo<sup>2</sup>. Fuera de Sión, ya no existen humanos libres de este acoplamiento, de esta sujeción alienante, inquietante, entre el sujeto y el sistema (la Matrix). Situación descrita por Heidegger en su imagen del mundo, solo que ahora la técnica y sus máquinas son espirituales.

Este acoplamiento que sostiene la vida de la Matrix se da, también, porque el ser humano ha devenido sujeto de un eterno sueño simulador de lo real. El fin es reducirlo a bio-energía para el sistema maquínico-virtual, simulador de una realidad tal y como se la conoció en el año 1999. Las máquinas requieren del acoplamiento con este sujeto cultivado vivo, para ello basta con que dicho sujeto perciba la fantasía de vivir en un mundo *realmente existente*. Debido a esto, el complejo maquinal sistémico ha creado una realidad para los sujetos a través de la producción de un sinnúmero de programas informáticos, que simulan el mundo como se vivía a fines del siglo XX, estos programas son cargados neuronalmente, haciendo que el cerebro viva un sueño de comienzo a fin de la existencia, de la vida del sujeto, sin despertar nunca a la realidad, sin poder nunca narrarla, escribirla, simbolizarla. El sujeto siente, percibe el mundo, la realidad como si fuera el año 1999, pero es solo un sueño, ya que se encuentra alrededor del año 2300, ya ocurrido el *segundo renacimiento*, es decir, cuando las máquinas espirituales derrotaron en el siglo XXI a toda la humanidad, en la guerra planetaria que los enfrentó, fundamentalmente debido a la competencia económica que se produjo por la hegemonía del intercambio de mercancías en el mercado global planetario.

Producir esta realidad, esta Matrix, no era una situación fácil, pues debe hacerse a través del diseño y la coordinación de una infinidad de programas virtuales-informáticos, que recrean desde lo más cotidiano y presente, hasta lo más excepcional y ausente en la vida de los individuos contemporáneos de fines del siglo XX año 1999. Dichos programas de simulación de lo real son imprescindibles, los sujetos que son cultivados -que en número corresponden a la absoluta mayoría de los humanos que sobreviven- mueren si no les llegan dichos programas simuladores de lo real a su conexión neuro-cerebral con la Matrix, la que sin dichos sujetos, por su parte, tendría muchas dificultades para sostener su propia existencia, su propio funcionamiento.

Se debe recordar, además, que esta situación se da en una dura lucha por el dominio del mundo, la cual se despliega, por así decirlo, en dos frentes. En uno, se enfrentaban los hombres *reales* contra las máquinas *reales*. En este frente la lucha es desproporcionada, los hombres resisten atrincherados en Sión contra un posible ataque del sistema maquinal-virtual, pero si sus máquinas de guerra logran entrar en la ciudad, la destrucción de todos los humanos *libres* sería inminente. El poderío tecnológico-militar de las máquinas es absolutamente devastador en relación al humano. Si llegan a atravesar el casco de protección de Sión, no habrá defensa posible en su contra. En la ciudad, por otro lado, prospera un credo entre los habitantes *comunes* de la ciudad, que creía y profetizaba en la vuelta -en la re-edición- del *elegido*<sup>3</sup>. Este sujeto había sido el primer humano que despertó,

<sup>2</sup> Supuestamente cercano al 2300, según la película.

<sup>3</sup> El elegido es lo uno, único, sólo, sin otro de su especie.

sin ayuda exterior, de la cápsula en donde era cultivado como bio-energía para el complejo maquinal, al hacerlo escapó y liberó a unos pocos hombres y mujeres, a los cuales les mostró como era en verdad la realidad y no la simulación de ésta, les mostró la realidad sin apariencias. En esta revelación/desocultación, el elegido les hizo ver que todo lo que hasta ese momento habían creído que era *real* y *verdadero* en sus vidas, no era más que una simulación del mundo desplegada por un complejo de máquinas mecánico-electrónico-informáticas, cuyo objetivo era someter al ser humano, para mantenerlo bajo su control y dominio, bajo su poder. El elegido fundó Sión y predijo que en el porvenir otro hombre surgiría, un nuevo elegido –neo en este caso-, el que podrá liberar a toda la humanidad de los dispositivos de dominación virtual desplegado por el complejo sistémico maquinal, liberándolos de la Matrix.

En base a este supuesto, los hombres en Sión poseen un ejército cuya funciones son tanto la protección de la ciudad contra la invasión de las máquinas, labor infructuosa pues con o sin ejército la destrucción es casi segura si las máquinas logran entrar a la ciudad, como también para la búsqueda, por algunos que comparten el *credo*, del nuevo elegido, que debe surgir de entre los seres singulares que están siendo cultivados por las máquinas espirituales que crearon la Matrix, el sistema maquínico. Si lo encuentran tendrán la posibilidad de ser *libres*, debido a que el elegido era el único que poseía la destreza suficiente para salvar Sión y liberar a todos los humanos sujetos de la Matrix. Neo podía ver lo que nadie más podía y modificar, con su acción, los órdenes irrestrictos de los acontecimientos hasta ese entonces diseñados por el dominio maquinal. El elegido podía ver el diseño de la Matrix en su escritura constitutiva, sin enmascaramiento, de ahí su poder de ver la *realidad* de la simulación virtual tal cual esta es y no ser seducido por el reino y dominio de las apariencias, de la fantasía.

El segundo frente de confrontación se da en la dimensión de la realidad virtual, en el flujo de apariencias del dispositivo de simulación y dominio que despliega la Matrix, como diseño de existencia propio, sistémico. Como los hombres de Sión también poseen una tecnología avanzada, con ella han ideado un modo para *entrar* y *salir*, a través de líneas telefónicas piratas, del programa de unificación virtual de la Matrix, que recreaba el mundo para los seres cultivados. En ese mundo virtual -pero indistinguible para la mayoría de los que en él habitan como simulacro mediático virtual- se enfrentan una especie de *sí mismo digital-virtual* de cada individuo *liberado* con los *agentes*, programas que vigilan la Matrix de los soldados virtuales provenientes de Sión, que *infectan* con virulencia la Matrix para producir anomalías en la realidad simulada vivida por los individuos sujetos a la Matrix e intentar, con ello, que *despierten* de la fantasía que los constituye y los acosa. Cada *sí mismo digital* -tanto los hombres como los agentes, como en general todo lo que en este mundo digital de realidad virtual existe- se resume a programas informáticos que circulan por la Matrix, que fluyen como energía codificada configurando esa especie de realidad de lo que alguna vez fue la vida humana, pero que ya no lo es más.

Los sujetos que habitan Sión están ‘desconectados’ de la Matrix, ellos no son cultivados como una bio-batería, son sujetos libres, pero de algún modo no lo son lo suficiente, ya que no son capaces de ver lo que la Matrix es, más allá de las apariencias, no pueden decodificar su diseño, ver cómo está escrita, con lo cual no pueden desarticular su dispositivo de dominación virtual. El elegido puede, a diferencia del resto, *ver* la Matrix cuando ingresa a la realidad virtual diseñada por ésta y modificar algunas cosas a voluntad.

---

Él puede desocultar el código en que se escribe y despliega el dispositivo de dominación virtual, que inscribe como un código de sujeción e interpela al sujeto/batería a vivir en el mundo simulado.

En un momento, en la parte final de la segunda parte de la saga, Neo logra llegar a la proyección digital del núcleo constitutivo de la Matrix (el Arquitecto) y establece un diálogo decisivo para la saga. El arquitecto le *explica* al elegido acerca de lo que se trata todo el entramado de la Matrix, le señala que él es el sexto elegido con el cual dialoga, ya que todo lo vivido por él a la fecha en que se realiza la conversación entre ambos, corresponde solo a otro programa de dominio. Dicho dispositivo, el relato del elegido/salvador, fue necesario programarlo, le explica el arquitecto al elegido, a pesar de la *perfección y exactitud* lógico-matemática de la escritura del programa virtual de dominación con que fue escrito al principio, un mundo ‘ideal’, de armonía y felicidad perfectas, aunque simuladas pues, a pesar de su exactitud, que en el simulacro se traducían como goce y felicidad, las cosechas humanas, los sujetos a la Matrix, rechazaban el programa de dominación virtual, con lo cual se perdían cosechas enteras, es decir, bioenergía para la Matrix. Los sujetos humanos se definen, según el arquitecto, por el sufrimiento y el dolor y esto no lo supieron hasta que un programa intuitivo, diseñado para estudiar, analizar y comprender la psiquis humana, diera con el problema que tenían los primeros diseños generales. Los sujetos se definen por el dolor y el sufrimiento, pero enmascarado de felicidad, de goce.

Desde su descubrimiento en adelante, la solución ha sido crear y agregar, al diseño de dominación virtual, el relato del elegido, con ello, todos, o la gran mayoría de los sujetos, *libres o cultivados*, tienen la ilusión, la esperanza, la fantasía, en sus sueños o en su realidad cotidiana ficcionada, de poder liberarse algún día del dominio sistémico. Pero dicha fantasía de liberación es solo eso, un programa virtual más, desplegado por la Matrix, una simulación sistémica, de la cual el individuo también está sujeto, pero que, al mismo tiempo, y esta es una complicación adicional, es su única esperanza de sobrevivir. Como el funcionamiento sistémico parece no funcionar con sujetos felices y gozosos, ya que se definen por el dolor y el sufrimiento, requieren el diseño del elegido, pues sin la esperanza de un salvador que los liberará existencialmente, sin la esperanza de que el dolor y el sufrimiento terminarán, tampoco se puede asegurar el funcionamiento sistémico de la Matrix. Y cuando el programa del elegido se echa a correr, cuando el elegido llegaba a la tierra para liberar a los sujetos, siempre se producía en las ecuaciones que constituían el diseño codificado de realidad virtual, una derivación mínima de desorden energético existencial que tiende a acumularse en el dispositivo. Si dicha entropía no es eliminada de alguna manera, se pierden cultivos enteros de seres humanos, con lo cual peligra la existencia de todo el complejo maquinal de dominio, junto a todos los seres humanos que se encuentran sujetos a él, a la Matrix. Por ello el programa debe terminar con el exterminio de Sión y con el sacrificio del elegido, el cual libera a un grupo de humanos sujetos a la Matrix y se presenta como el primer hombre que despierta sin ayuda externa y les muestra a estos hombres y mujeres recién despiertos de la Matrix, cómo es la realidad verdadera, funda Sión y predice que a su muerte, y así el eterno retorno del diseño de dominación virtual, de poder del simulacro en la vida de los sujetos a la Matrix.

### 3.- Virtualidad, simulación y fantasía, la sujeción del sujeto contemporáneo.

Se ha dicho (Zizek, 2000; Bostrom, 2003; Martínez, 2004) que la Matrix, en tanto metáfora o alegoría de la imagen del mundo, corresponde al otro con mayúsculas, al orden simbólico virtual simulado, red que estructura, que le da sentido a la realidad del espacio-tiempo-social humano, y que permite disimular y soportar el ‘desierto de lo real’, donde el sujeto fragmentado y reificado es diseminado por el intercambio mercantil, absorto y sustituido por múltiples y hasta diversos espectáculos de simulaciones virtuales pero que, sin embargo, constituyen su realidad, su estar siendo en el mundo. La Matrix es la inscripción constitutiva del sujeto dentro del orden simbólico, es el nombre para designar alegóricamente la escena de nuestra cotidianidad, la fantasía fundamental que sustenta nuestra propia vida social. Como consecuencia, la realidad virtual es, al mismo tiempo, la reafirmación más radical del poder de seducción de las imágenes (Ibíd.), del poder del simulacro, de su poder de sustitución, de inscripción e interpelación de las diferentes posiciones de sujeto, posible y disponible para éste. Dichas posiciones, según Zizek (2010), son diseñadas por la fantasía, por el guiño imaginario luego simbolizado, para constituir radicalmente nuestro deseo, nuestra búsqueda del objeto perdido (el placer, la felicidad) para su fijación. La fantasía, de este modo, es un fenómeno afín a lo virtual, y encuentra en el simulacro una función delirante que puja en favor del goce. Fantasía, virtualidad, simulacro, goce, son así cuatro ingredientes de la lógica de reproducción del sistema capitalista de consumo, en el cual el sujeto es inscrito e interpelado a la existencia social.

Para que esta situación ocurra, en el orden dado como sistema social capitalista, existe la industria de la cultura. Se trata de una industria global que circula fluidamente por las redes de interacción sistémicas, inscribiendo e interpellando singularidades en su efecto socializador, produciendo sujetos de consumo en el mandato del goce. La producción actúa en una red serial global fluida ininterrumpida, ofreciendo la promesa virtual de la entretención, como enmascaramiento de la búsqueda *felicidad* de los tiempos modernos. Debe ser promesa, ya que la propia condición virtual define que su virtud, su capacidad para obrar o surtir efecto, no se produce en tiempo presente. Y como es promesa, siempre puede posponerse, y no acontecer en ningún presente material del individuo, más que como promesa porvenir, como espacio de generación virtual de significado por llegar. Lo virtual no es algo que se oponga a lo real, no es lo opuesto a lo real (Lévy, 1999:8), lo virtual no es lo falso, lo ilusorio o lo imaginario; la realidad virtual no es lo contrario a la realidad verdadera, auténtica o genuina. La diferencia tiene que ver con lo actual, lo virtual no es lo actual, no es el presente actual o actuado, es un simulacro producido, en este caso, por la industria cultural de ese presente que, en circulación por las redes sistémicas de mediatización, logra encarnarse en el individuo, en su inscripción e interpelación como sujeto, en su socialización al orden semiótico-material normativo del sistema social capitalista multinacional de consumo. Toda socialización “exitosa reside, precisamente, en hacer que los individuos *deseen hacer* lo que es *necesario* para que el sistema logre autorreproducirse” (Bauman, 2007: 97).

La realidad virtual es “un real fantasmagórico latente” (Lévy, 1999:8), pero cuando encuentra un lugar de emplazamiento, se acopla y se encarna, se hace presente actualizándose, se cumple la promesa, pero de otra manera. El simulacro, el diseño virtual mediatizado logra con ello sustentar un estatus artefactual de realidad, ya que es una realidad virtual que tiene la posibilidad de ser compartida entre sujetos. A pesar de no producirse en el mismo espacio-tiempo-social, de todos modos es percibida como un acto

colectivo y, lo más importante para la afirmación de esta realidad, del punto de vista del capitalismo multinacional de consumo, es que cada vez que se hace una *transacción* virtual en el reino del simulacro para adquirir una mercancía en red o para obtener dinero de un cajero automático, por ejemplo, esa transacción que es virtual se volverá un acontecimiento encarnado para el sujeto, solo que un tiempo después.

La virtualización, su circulación fluida y masiva, producida por la industria cultural, es uno de los “principales vectores de la creación de realidad” (Ibíd.:13). La virtualización alcanza diversos terrenos de la experiencia del ETS vivido, incluye, por ejemplo, a las formas de estar juntos, a “formación del «nosotros»: comunidades virtuales, empresas virtuales, democracia virtual, etc.” (Ibíd.:7), afectando no solo a la información y la comunicación, “sino también a los cuerpos, al funcionamiento económico, a los marcos colectivos de la sensibilidad o al ejercicio de la inteligencia” (Ibíd.). No llama a sorpresa cuando se constata que los colectivos más virtualizados y virtualizantes en las redes sistémicas de los sistemas sociales contemporáneos, los “operadores más desterritorializados, los más apartados de raíces espacio-temporales precisas (...) sean la tecnociencia, las finanzas y los medios de comunicación. También son los que estructuran la realidad social con mayor fuerza, incluso con mayor violencia” (Ibíd.:15), con mayor *virulencia*. El poder de lo virtual está en el diseño, en los programas de simulacros de realidad que lleva consigo, los que al emplazarse en los procesos de socialización escritos y hechos circular fluidamente por la industria cultural, logra replicar su lógica de funcionamiento que, al ocultarse en la suplantación del diseño original, se espectraliza provocando el embrujo de la cultura del simulacro, de la cultura de la virtualización sistémica en el capitalismo multinacional de consumo.

En dicho sistema social de consumo, de la ramificación de la industria cultural de la entretención diversificada y virtual, con sus máscaras de la felicidad para el sujeto, se genera la “avidez crónica de bienes materiales, el virus de la compra, la pasión por lo nuevo (...)” (Lipovetsky, 2011:32). En ella se produce, de modo fundamental, la deslegitimación de las “normas victorianas, los ideales de sacrificio y los imperativos rigoristas en beneficio de los goces privados” (Lipovetsky, Ibíd.:32), la sociedad de consumo se vuelve esencialmente cultural, a medida que se desregula la vida social y las relaciones sociales se hacen más variadas y no están tan estructuradas por normas estables (Featherstone, 1991:41). Especialmente con la industria cultural, con su superproducción de signos y la reproducción de imágenes y simulacros, se produce una pérdida del significado estable y una estetización de la realidad en que las singularidades en masa, aunque desconectadas unas de otras, se ven fascinadas por el inacabable flujo de yuxtaposiciones extravagantes, que llevan al espectador más allá de todo sentido estable. El flujo total que se produce, a través de la mediatización virtual sistémica, fundamentalmente dada por el uso masivo del televisor y la red sistémica de internet, más la disponibilidad de una amplia gama de mercancías, bienes y experiencias que los sujetos deben consumir, poseer y anhelar, se vuelve la condición fundamental de la vida en los sistemas sociales y, con ese objetivo, se socializa al individuo singular, se le vuelve sujeto al sistema social por acoplamientos múltiples. La simulación virtual, la escenificación espectacularizada de la cotidianidad, produce su subjetivación, inscribe e interpela, diseña un sujeto deseante, una máquina de consumo.

La denominada cultura del consumo contemporáneo, a través de la publicidad, los medios de comunicación y las técnicas de exhibición de los bienes, puede desestabilizar la noción original del uso o significado de los bienes y adherir a ellos nuevas imágenes y

signos que pueden reunir toda una gama de deseos y sentimientos asociados, cuyo fin es la propia reproducción sistémica del capitalismo de consumo (Ibíd.:188). Lo fundamental son los medios de comunicación de masas, de mediatización virtual, del simulacro y los mercados. Los medios de comunicación “se ponen en primer plano (...) cabría pensar que es esta «totalización» la que permite tender un puente hasta las imágenes de fantasía del «mercado en general» o mercado como proceso unificado” (Jameson, 2001:269). Se trata de un sistema capitalista “dedicado a la estimulación perpetua de la demanda, la comercialización y la multiplicación infinita de las necesidades” (Lipovetsky, 2011:7), a través de una política de marcas, de creación de valor para la singularidad devenida cliente, para el sujeto producido como mercancía de intercambio, son “sistemas de fidelización, de presión por la segmentación y la comunicación.

Hay en marcha una revolución copernicana que reemplaza la empresa «orientada al producto» por la empresa orientada al mercado y al consumidor” (Ibíd.:8). Dicha revolución se da un sistema social cuya orientación central es el deseo del individuo devenido sujeto de consumo, ya que la sociedad actual, del *hiperconsumo*, coincide con un estado de la economía caracterizado por el papel central del consumidor (Ibíd.:9). Para que el flujo de mercancías no se interrumpa, afectando la lógica de reproducción del sistema capitalista y, con ello, el propio estilo de vida social contemporáneo, es que el consumo se vuelve un requisito imprescindible para su mantenimiento. En esta lógica de reproducción del capitalismo, todas las mercancías en venta tienen su fin en ser consumidas, el sujeto las debe consumir, las desea consumir, y lo serán “si y sólo si ese consumo promete la gratificación de sus deseos” (Bauman, 2007:23). El *cliente* potencial, que busca la gratificación ofrecida, la promesa de goce, estará dispuesto a pagar por las mercancías, dependiendo de la “credibilidad de esa promesa y de la intensidad de esos deseos” (Ibíd.).

La característica más determinante y fundamental en una sociedad capitalista de consumidores, aunque haya sido cuidadosamente simulada, es decir, suplantada y ocultada su desaparición, es su “capacidad de *transformar a los consumidores en productos consumibles*, o más bien de disolverlos en un mar de productos” (Ibíd.). Por ello es que se afirma que ya “no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los produce a uno dentro del otro y acopla las máquinas. En todas partes, máquinas productoras o deseantes (...)” (Deleuze y Guattari, 1985:12), es el deseo que “produce intrínsecamente un imaginario que dobla a la realidad, como si hubiese «un objeto soñado detrás de cada objeto real» o una producción mental detrás de las producciones reales (...) el deseo aparece como lo que produce el fantasma y se produce a sí mismo separándose del objeto, pero también redoblando la carencia, llevándola al absoluto, convirtiéndola en una «incurable insuficiencia de ser», una «carencia-de-ser que es la vida» (Ibíd.:33), pero el deseo parece no carecer de nada, es el sujeto quien carece de deseo, o “el deseo quien carece de sujeto fijo; no hay más sujeto fijo que por la represión” (Ibíd.:33). No es el deseo el que se apoya sobre las necesidades, sino al contrario, son las necesidades las que se derivan del deseo, por ello la carencia es “preparada, organizada, en la producción social” (Ibíd.:35). Que el flujo no se detenga es la necesidad que se inscribe en el sujeto y lo interpela. La industria cultural de la simulación mediática virtual (neo) liberal, la Matrix contemporánea, produce diseños de realidad, de suplantación de ella, para encauzar el encuentro del sujeto con el consumo, para la sujeción del sujeto al sistema, en la producción social deseante.



#### 4.- Chile Actual: Bienvenidos a la Matrix.

Chile actual es un ejemplo elocuente de lo que significa habitar en una Matrix, producida por el capitalismo multinacional de consumo (el sistema) y las singularidades (sujetos) que en esos sistemas sociales habitan, acoplados por códigos de sujeción, por un diseño de integración vía en consumo, en el cual el propio sujeto deviene mercancía circulante posible de consumir y consumirse en las redes sistémicas virtuales multinacionales, como en su cotidiano devenir consumidor, en lo microfísico que tiene la inscripción e interpelación de la subjetividad singular. Si se considera que el país “inaugura” la versión neoliberal del sistema social capitalista y, con ello logra un mejoramiento extendido de las condiciones de vida para sus habitantes, en tanto el país se “desarrolla” vertiginosamente, alcanzando estándares cercanos de países desarrollados, como es el caso de Portugal, por ejemplo, donde el ingreso per cápita está alrededor de los US\$23.000 (en Chile es de US\$20.000). Sin embargo, ese país, esa “imagen país” que se “vende”, es solo un fragmento de bienestar extendido, pero cual efecto halo, parece representar a todos los chilenos del territorio, poniendo al alcance de todos los sujetos nacionales el progreso y el desarrollo.

Si observamos, por ejemplo, algunos indicadores económicos, vemos que la distribución de los ingresos, por quintil per cápita (Casen: 1990; 1992; 1994; 1998; 2000; 2003; 2006), se distribuyen casi sin ninguna diferencia, a pesar de los cuatro gobiernos de la coalición denominada concertación<sup>4</sup>, la cual se considera a sí misma como una coalición de centro izquierda, de este modo, y según los años de las encuestas presentados más arriba, el quintil más pobre presenta un ingreso per cápita casi idéntico en todo ese lapso de tiempo<sup>5</sup>, por su parte, el quintil de mayores ingresos per cápita muestra, en esos mismos años, una distribución que tampoco sufre alteraciones significativas<sup>6</sup>, manteniendo la diferencia en la distribución de los ingresos casi sin variación los veintitrés años de democracia posteriores a la dictadura del General Augusto Pinochet<sup>7</sup>.

Este modo de estructurar los ingresos, por más fluido que se dé el neoliberalismo capitalista, ha generado que el 80% de la población del país esté bajo los difundidos US\$20.000 per cápita por habitante. En este mismo sentido, otros datos indican (Infante; Sunkel: 2009) que el 1% más rico de la población chilena, es decir, aproximadamente 170.000 de los 17.000.000 de habitantes del país, según el último CENSO (2012), obtiene para sí el 30% del PIB por habitante, lo cual les da un ingreso per cápita cercano al medio millón de dólares. Cómo es posible sostener entonces la imagen país sino es con un simulacro extendido a través de las redes virtuales sistémicas de la industria cultural en el capitalismo multinacional, al cual le llamamos La Matrix para indicar esa metáfora, esa

<sup>4</sup> Formada por los partidos demócratacristiano (PDC), el partido socialista (PS), el partido por la democracia (PPD) y el partido radical social demócrata (PRSD).

<sup>5</sup> Los cuales son los siguientes, según los años antes señalados respectivamente: 4.1%; 4.3%; 4.1%; 3.9%; 3.7%; 3.9%; 3.9% y 4.2%.

<sup>6</sup> La distribución en este caso por años es la siguiente: 57.4%; 56.6%; 57.2%; 57.4%; 57.6%; 56.8%; 54.6%. Cabe destacar que las cifras del 2006 al 2013 mantienen la misma tendencia.

<sup>7</sup> La cual duró desde el 11 de septiembre del año 1973 hasta el 1989, año en que Chile, luego de un tiempo de profundo dolor existencial, del cual la memoria del pueblo chileno guarda todavía muchas heridas, recupera la democracia. En este caso una democracia que se denominó “protegida”, debido a la herencia autoritaria que se adhirió a la Constitución de la República reescrita en dictadura y la cual, con modificaciones, es la que rige la República de Chile.

alegoría que permite la reproducción sistémica de este simulacro y las consecuencias sociales asociadas a él vistas en este ensayo. Una Matrix que tiene en el consumo actual chileno otro respaldo, otra garantía de la situación descrita, y que ha sido materia de reflexión en más de una vez, aunque sin intentar observar el fenómeno como este dinámico acoplamiento (sujeto-sistema), denominado la Matrix, que acá se analiza. La fantasía chilena de ser un país “desarrollado”, “moderno”, y otras que acompañan este florido desierto de lo real, es un deseo que solo habita en la Matrix, como el intento diseñado, en el acoplamiento del sistema con el sujeto, de reconstruir ese otro perdido, esa red invisible, virtual, con significados, sentidos, codificados virtualmente, en circulación sistémica, que dinamiza la existencia cotidiana categorizando nuestra realidad, de modo virulento. Se trata de esa alienación, aunque no sea alienación la palabra adecuada ya, sino más bien esa inscripción interpelante constitutiva del darse como sujeto dentro de los órdenes que constituyen lo real, siendo la realidad, lo externo otro, otro orden más. Se trata de la reducción de lo real, en todas sus dimensiones conocidas o no, en tanto experiencia de un sujeto singular acoplado a ellas en sistemas sociales, al mundo virtual, a los simulacros de un Chile desarrollado, moderno, de un 20% configurado como pantalla total, alcanzada o por alcanzar. Ese orden del simulacro requiere del goce, del flujo constante de goce humano, para su reproducción en el Chile actual.

Ese orden del simulacro que en lo virtual codifica el programa de diseño cultural que hace soportar el desierto de lo real, para ese otro 80% de chilenos que habitan en un sistema social que, virtualmente siendo propio, es ajeno, y que permite soportar no tener eso que se desea conseguir, por medio del goce fugaz, que simula un estar habitando con soberanía de elección en ese país fantaseado, que pocos chilenos tienen alcance cotidiano, aunque sea efímero. Demuestra que puede ser posible que la Matrix sea la alegoría del capital multinacional que colonizó la cultura chilena y su subjetividad, a través del poder de seducción del simulacro<sup>8</sup> de funcionar como dispositivo de asimilación, de integración social necesario al orden sistémico, a una determinada cultura, la chilena en este caso, como un diseño codificador del orden existencial y social del sujeto, en el cual su realidad, en ese orden sistémico virtual, se determina no por los hechos como tal, sino por ficciones simbólicas sistémicas<sup>9</sup>, conocidas como la Matrix.

Por qué el consumo es tan importante para que este diseño virtual de codificación suplante lo real y oculte dicha suplantación, porque el sujeto se da como deseo de ese otro que le devuelve el mandato, exigiéndole una elección donde no hay, diseñando el simulacro que lo interpela a él en sus inscripciones constitutivas al darse como tal, como sujeto acoplado a la Matrix. A cambio recibe el goce, efímero, pero una y otra vez, para eso entrega su energía, su vida, sus deseos. Es el mandato del goce del devenir maquínico capitalista multinacional, dado como supuesta opción del sujeto en su darse, como si a la

---

<sup>8</sup> No es casualidad que al inicio de La Matrix I, el contrabando cibernético estaba contenido en el texto del simulacro y la simulación (acá visto como *cultura y simulacro*), de Jean Baudrillard.

<sup>9</sup> Tal vez un caso que sirve como ícono, por lo elocuente de esta situación, se vivió el año 2008, en el gobierno de Michelle Bachelet (quien postula a la reelección para el año 2014), cuando fue a “inaugurar” un nuevo hospital en la localidad de Curepto (Región del Maule en Chile), en el cual efectivamente había una construcción que los medios de comunicación presentaron, a la comunidad en general, como el nuevo hospital, pero que con el correr de las horas se supo que no contaba con el equipamiento necesario, que faltaban terminaciones y que los “enfermos” y “pacientes” que se vieron en la inauguración y conversaron con la entonces presidenta de Chile, no eran tales, sino que habían sido traídos para la ocasión, inclusive las camas eran prestadas.

singularidad le fuera constitutivo ese diseño, ese goce, ese deseo fantasmagórico, y no a su singular encuentro con la existencia. No siempre ha sido de este modo, extendido en Chile hasta la década del setenta predomina una versión anterior a la actual, que se caracteriza por ser un capitalismo multinacional, de redes sistémicas imbricadas en afinidades múltiples, rizomáticas, al decir de Deleuze y Guattari, ese capitalismo produce a nuestro sujeto devenido consumidor hedonizado. En Chile, con anterioridad, en el capitalismo se daba un sujeto consumidor inspirado por los principios de la moral cristiana de la austeridad, de reglas de autocontrol y solidaridad. Este autocontrol o control de sí mismo por su inspiración cristiana es visto desde la ética cristiana de tipo ascético como “un indispensable camino de perfección, realizado a través de la penitencia, del ascetismo. Esta idea forma parte de la matriz cultural del desasimio y de la crítica a lo mundano. Para esta perspectiva vivir en el espíritu de la fe significa la negación del goce terrenal, de su postergación en función del verdadero Gozo” (Moulian, 1998:13), celestial, extramundano.

En su análisis en torno al consumo en Chile, Moulian muestra como en esta modificación del mandato del otro, de un mandato centrado en lo ascético a otro en lo hedonista, en el cual se produce la transformación del consumo en goce, “si bien realiza una necesidad del sistema, también realiza una necesidad de los individuos: poder vivir una vida cotidiana confortable no es el asunto principal, aunque sea importante. El asunto principal es que en este tipo de civilización los objetos contribuyen a realizar las posibilidades del yo” (Ibíd.: 14). Precisamente, las necesidades del Yo, son las del sujeto acoplado a la Matrix, es decir, al deseo del otro, a su mandato, al necesario circular de las mercancías en un mercado global hipertrofiado, de eso, precisamente, trata el acoplamiento sujeto sistema ya enunciada por Heidegger (2007) como imagen del mundo moderno. Por eso, ese otro sujeto, el diseñado para el consumo y el goce difiere del anterior, este responde a otra codificación, a otra inscripción interpelante, una que exige, aquí y ahora, que encuentra su sentido en la consumación del deseo en goce, por tanto se tranquiliza “exclusivamente en la realización vertiginosa, en la voracidad ... El deseo lo inquieta. Necesita acabarlo, como si fuera una sensación de hambre que roe las entrañas” (Ibíd.: 17). Un goce efímero que no aleja al sujeto devenido consumidor de la sensación de poder, de poseer cierto poder de decisión sobre su vida, como si el sujeto tuviera esas opciones en esta Matrix, él puede soberanamente, aparentemente, señalar que es libre en su goce. Solo requiere responder al llamado de estas sociedades capitalistas que necesitan de consumidores ávidos y para ello buscan instalar el consumo como una necesidad interior de los sujetos en su condición de darse, en su aparente libertad. Es el propio sistema capitalista “el que necesita instalar en las subjetividades el consumo como deseo” (Ibíd.: 22). Esa es la inscripción que logra el dispositivo codificador, el diseño de integración denominado acá La Matrix, aunque no solo inscribe, también interpela, construye el deseo, la fantasía inclusive, ofrece convocando su satisfacción, en medio de la aparente libertad del goce.

En Chile, además, el consumo devenido culto de integración instaló, en el orden de los simulacros, su propio lugar de concreción de la utopía neoliberal de la libre circulación de las mercancías al alcance del sujeto devenido consumidor, ese lugar de acoplamiento social y existencial, en Chile se vive en los mall, en ellos “los objetos se muestran, se exhiben, realizando la simulación de su disponibilidad para quien quiera tomarlos... producen la idea de un paraíso generalizado del consumo (Ibíd.: 56, 57). Como la llave que facilita el goce es el dinero, y según la estructuración de la riqueza en el país, solo un porcentaje pequeño, de un 20% del total de los habitantes, lo tienen dado de antemano, se requiere. Por ello, en Chile, “el elemento que permite la masificación del sistema es el

crédito de las grandes tiendas múltiples...Esta forma de acceso al crédito permite la instantaneidad del consumo, lo que para el cliente es la rápida realización del deseo (Ibíd.: 36). El mismo Moulian señala que este dispositivo de facilitación del consumo opera como un potente mecanismo de integración social, “que atrapa en sus redes una parte importante de la población activa.

Esta cadena crediticia aminora la rigidez de la distribución de ingresos y dulcifica la ausencia de políticas estatales destinadas a compensar la ceguera de los mercados laborales” (Ibíd.: 37). Este consumo es el que se promueve por los medios de comunicación de masas de la industria cultural, para que el consumidor tenga en su hogar, en la microfísica intersticial de su cotidianeidad, un conjunto de imágenes “placenteras y de historias con final feliz” (Ibíd.: 24), lo importante es que sirva para exorcizar “la dureza de sus labores y el agobio de la metrópoli” (Ibídem), al mismo tiempo que genera, vía el simulacro, la posibilidad virtual de habitar ese espacio de realización del sujeto, de habitar en el bienestar que su sistema social, en este caso el chileno, dice ofrecerle como opción. Por supuesto, no solo se trata de atenuar la cotidianeidad, a veces sufrida, vertiginosa y de trabajos extenuantes, sino que también funciona como esa fantasía inscrita e interpelada por los medios de comunicación, pero que, en definitiva, se vuelve el sentido de ser del sujeto contemporáneo asido a la Matrix, de concebirse así mismo, como un país habitado “por seres apuestos, elegantes y adinerados. La propaganda repite, en otro código, el mismo discurso de la modernidad” (Ibídem). La industria cultural, del simulacro y lo virtual, es la industria de la propaganda codificadora de la existencia social del sujeto devenido consumidor.

A este relato le falta, eso sí, un momento crítico. La Matrix tiene una anomalía en su programación, en el diseño generado para su funcionamiento en Chile, debido a que, como se ha revisado, los ingresos de la gran mayoría de los chilenos no permite contar con el dinero suficiente para satisfacer este mandato productivo del goce. Para ellos existe el crédito, la aparente confianza que el sistema social capitalista deposita para intentar sortear la anomalía, no “obstante, todos aquellos que compran a crédito, después del placer instantáneo conseguido con la credencial de cliente confiable, deben enfrentar el sacrificio y muchas veces el purgatorio de los pagos mensuales” (Ibíd.: 57) y, en este momento se devela la anomalía y el futuro, en su fulgurante virtualidad y simulación, se derrumba u ofrece demasiadas incongruencias para seguir aceptando el acoplamiento que mantiene al sujeto acoplado a la Matrix, supuestamente para la felicidad del individuo, cuando en realidad es más bien para satisfacer el diseño de auto reproducción sistémica del capitalismo multinacional, no importando el sujeto en tanto promesa de ser inalienable, sino el solo devenir maquínico que requiere de los sujetos devenidos en consumidores delirantes de mercancías, incluido el sujeto mismo como mercancía circulante, para poder seguir permitiendo el flujo total de la producción-consumo mercantil global. Dichas anomalías se han expresado en el llamado a la movilización y a la protesta en las calles de ciudadanos disgustados con el estado de cosas actual, no conformes con el dispositivo de integración social, no tranquilos ya con la sobre codificación, con la inscripción interpelante que la Matrix hace para la concreción contemporánea del sujeto, en su búsqueda existencial de la felicidad.

## 5.- Palabras de Conclusión.

El ser deviene sujeto acoplado, por códigos de sujeción, al mundo, a la realidad devenida sistema. El dominio científico, junto al imperar de la técnica, la tecnociencia imperante en la sociedad contemporánea, ha tendido las redes por donde la industria cultural, en el capitalismo multinacional de consumo neoliberal, hace circular los simulacros que inscriben e interpelan al sujeto a darse, virtualizando, mediatizando las relaciones sociales en una sistémica diseñada culturalmente para el sostenimiento del consumo, para el devenir sujeto de consumo, como el acoplamiento fluido necesario para la reproducción sistémica capitalista multinacional. Sujetos, sistemas y sujeciones, códigos de sujeción diseñados para mantener al sujeto atado al consumo, al goce contemporáneo. La Matrix, como metáfora, es la alegoría del sometimiento, del modelamiento de la aceptación de esta condición como exigencia del darse a la condición, precisamente, de sujeto. Por ello lo que se inscribe, luego interpela, es a ese sujeto devenido deseo y goce en el consumo. El sujeto tiene sed, luego sueña que bebe una coca cola. La fantasía del otro lo acosa, se apropia con virulencia de su ser, deviene sujeto en la inscripción de la fantasía interpelada como goce gracias al consumo.

Vimos que Chile es un caso paradigmático de conjunción del capitalismo multinacional de consumo con la industria de la cultura, los ensambladores del programa sistémico de integración social, vía el consumo, llamado alegóricamente acá “La Matrix”. Por lo tanto, la pregunta que sirve para cerrar las conclusiones al respecto surge de inmediato; cómo es posible que esta situación se sostenga, qué es lo que posibilita la mantención y reproducción sistémica de estas condiciones de vida para la mayoría de los chilenos, y la respuesta parece ser la que se ha esbozado a lo largo de este artículo: la Matrix, ese otro con mayúsculas, el sistema social capitalista, de tipo neoliberal, multinacional de consumo, junto a la industria cultural, industria de la conciencia, del simulacro, la virtualidad y la fantasía, es la que lo permite, al producir una simulación sistémica acerca del modo de vida social sistémico, aparentemente existente o a la mano en el porvenir (virtual) para “todos” los chilenos. Una industria de inscripción de fantasías acerca de lo que supuestamente es el modo de vida para los sujetos en Chile. Fantasías que movilizan el deseo y el goce en (el) consumir por parte del sujeto, un sujeto presa de sí mismo como objeto, él mismo como objeto de consumo. Una industria cultural que permite la sujeción por simulación virtual al sistema social, al otro con mayúsculas, promotor de la fantasía que afecta con virulencia a los sujetos, que los inscribe y luego interpela para responder por ese otro, que habita en sus sueños, que son producidos por los flujos maquínicos del capitalismo contemporáneo.

## BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Adorno, T.; Horkheimer, M. (2001): *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta.
- 2.- Althusser, Louis (1974): *Ideología y aparatos del Estado*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- 3.- Baudrillard, Jean (2007): *La sociedad de consumo*. Madrid: Siglo XXI.  
(2002): *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.
- 4.- Bauman, Zygmunt (2007): *Vida de consumo*. Madrid: FCE.
- 5.- Bell, Daniel (1994): *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza.

- 6.- Bostrom, Nick (2003): "Are You Living In a Computer Simulation?". *Philosophical Quaterly*, Vol. 53, N° 211, pp. 243-255.
- 7.- Ministerio de Planificación Social del Gobierno de Chile (2006):. *CASEN: 1990; 1992; 1994; 1998; 2000; 2003; 2006*. Santiago de Chile.
- 8.- Instituto Nacional de Estadísticas de Chile (2012): *Censo (2012)*. Santiago de Chile.
- 9.- Debord, Guy (2000): *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Pre-Textos.
- 10.- Deleuze, G.; Guattari, F. (1985): *El anti-edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- 11.- Featherstone, Mike (1991): *Cultura de consumo y posmodernismo*. Buenos Aires: Amorrortu.
- 12.- Heidegger, Martin (2007): *Caminos del Bosque*. Madrid: Alianza.
- 13.- Infante, R.; Sunkel, O. (2009): "Chile: hacia un desarrollo inclusivo". En revista de la CEPAL, N°97, Chile.
- 14.- Jameson, Fredric (2001): *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.
- 15.- Lévy, Paul (1999): *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.
- 16.- Lipovetsky, Gilles (2011): *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- 17.- Martínez Fernández, Pablo, (2004): "Para una analítica de la postmodernidad: implosión, acoplamiento, envoltura y cyborg". Trabajo de investigación de doctorado en Teoría Sociológica presentado en la Universidad Complutense de Madrid, junio.
- 18.- Moulian, Tomás (1998): *El consumo me consume*. Santiago de Chile: LOM..
- 19.- Marx, Karl (1995), *Manuscritos economía y filosofía*. Madrid: Alianza.
- 20.- Žižek, Slavoj (2010): *El acoso de las fantasías*. Madrid: Siglo XXI.  
(2008): *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal.  
(2000): "The Matrix, o las dos caras de la perversión". Disponible en [www.scribd.com](http://www.scribd.com)., última visita, marzo 2010.

Se dice sujeto(s) en el sentido heideggeriano, es decir, en una imagen de mundo en la cual el ser devenido sujeto se inscribe, por afinidades y acoplamientos múltiples, al mundo, devenido sistema. El sujeto habita en los sistemas sociales, acoplado, por códigos de inscripción e interpelación, por diseños pautados de integración, al sistema social, por el dominio e imperar de la propia ciencia y técnica humana, por su cultura, por su propia producción maquínica/espiritual.