

## Metaverso: Los habitantes / Sociopolítica

---

LUIS BRITTO GARCÍA :: 30/01/2022

Quizá, como el opio en China, represente un magnífico negocio capitalista y paralice a desempleados, marginados y excluidos dificultándoles cualquier salida radical

### ***Los habitantes del metaverso***

**El cazador.** El cazador cae extenuado. Días lleva persiguiendo a la presa que lo elude. Temblando de frío y fatiga come del fruto de la planta sagrada. La noche deviene día, la selva pradera, la presa elusiva se convierte en tótem prodigioso que lo lleva a visitar parajes del cielo y de la tierra extrañamente parecidas a regiones del propio cuerpo postrado. En ellas encuentra presencias indescriptibles y fuerzas aliadas o malignas que se le ofrecen o lo persiguen. Después de la eternidad, regresa arrastrándose a su tribu para narrarle los prodigios que experimentó. A cambio, sólo exige que le busquen y sacrifiquen la presa que a él se le ha escapado.

**Canta, diosa.** El ciego llega trastabillando al ágora, y grita: "¡Canta, Diosa, la cólera del Pélida Aquileo...!" Lo que recita debe ser verdad: lo ha visto todo con sus ojos sin luz. La muerte de héroes invulnerables, la toma de ciudades inexpugnables, la furia de gigantes enceguecidos, marinos enloquecidos por la voz de las sirenas, dioses que combaten al lado de los hombres y hombres que combaten como dioses. Recita durante días seguidos en versos rítmicos fáciles de repetir que instigan la construcción de templos más grandes que ciudades, estatuas más bellas que deidades y civilizaciones superiores al tiempo. Las palabras, signos de todo y de nada, crean el primer mundo alternativo, que no cesa de engendrar universos. Gentes de la más ínfima condición, poetas, escultores, pintores, músicos son los únicos que han visitado ese mundo atroz y regresan con fragmentos de él que cambian por algún pan viejo, un vino agrio, un amor pasajero.

**Geómetras.** La fantasmagoría de cosmos invisibles más reales que los visibles se apodera de la filosofía y las ciencias. Platón postula que vivimos en una caverna, a la cual llegan sólo degradadas sombras del mundo verdadero de las ideas. Pitágoras avizora un universo donde la realidad es el número, el cual determina asimismo las notas musicales y la sección áurea que rige la armonía. Argumentan los estoicos que todos los hombres pueden concebir o comprender el Teorema de Pitágoras, por lo cual son iguales en la Razón y pueden deducir un Derecho Natural tan universalmente válido como la geometría de Euclides. Nadie ha visto una Idea Pura, un Número o una Ley natural, sino sus representaciones; pero sobre esos fantasmas virtuales se erige el mundo que habitamos.

**Vaticanos e imperios.** Los incapaces de tener visiones no tardan en aprovecharse de ellas. Con peñas de epopeyas se construyen Imperios y con ladrillos de visiones, Vaticanos. Al vulgo se lo domina imponiéndole la creencia en hazañas que no ve y milagros que no experimenta. Pirámides, palacios y catedrales son máquinas alucinatorias visibles que emblematizan poderes invisibles. Místicos, poetas, pintores y músicos dejan de tener poder sobre sus visiones y deben someterse a sacerdotes y políticos que con ellas nos gobiernan.

Todo poder palpable se funda en lo impalpable.

**Caballeros andantes.** Residuo de la Edad Media que sobrevive a principios de la Moderna es la Novela de Caballería. En ella, héroes sobrehumanos ejecutan hazañas sobrenaturales en geografías inverificables. Personajes imaginarios toman estas narrativas ilusorias como reales, no sin que alguno de ellos las trate de fantasiosas. Instalado en este Metaverso, Alonso Quijano se cree Quijote, confunde una bacía de barbero con Yelmo de Mambrino que lo hace invulnerable, un vil purgante con Bálsamo de Fierabrás que cura de cualquier herida. Sancho, hombre noble y cuerdo que no comparte esas quimeras, lo sigue porque quizá una errancia respunteada de palizas sea más soportable que su sensata y aburrida vida de labriego. Con él llevamos cuatro centurias acompañando al Ingenioso Hidalgo los prisioneros de ese Metaverso llamado Novela.

**Soñadores.** Un adivino pronostica al Rey que su hijo Segismundo ha de destronarlo; el monarca encierra al niño en oscuro calabozo del cual ya convertido en hombre lo liberan por pocos días a fin de que conozca el mundo real, para luego volverlo a sepultar en su mazmorra. Una revolución corona al Príncipe; éste restituye el trono a su padre y duda eternamente acerca de cuál de los mundos es un sueño, la oscuridad del calabozo, la gala del Poder. Todas las noches accedemos a un Metaverso de nuestra propia autoría, que mientras vivimos en él creemos real. Es el argumento de *La Vida es Sueño*, de Calderón de la Barca. Pero también el de la Edad Moderna, que impone el método de la Observación, se funda en la duda y se expresa con el Manierismo, estilo que premeditadamente confunde ilusión con Realidad para refutarlas recíprocamente.

**Pícaros.** En la Edad Media se vive en campos o aldeas donde el engaño es difícil porque sus pobladores se conocen mutuamente. La Edad Moderna expulsa a campesinos y aldeanos a las ciudades, cuyos pobladores no se conocen entre sí y deben proclamar su rango con signos externos. Es el caldo de cultivo del pícaro, que se inventa identidades ficticias con torbellinos de signos falaces. Tal es la *Historia del Buscón*, que nos narra Francisco de Quevedo Villegas. Pablos, marginal con algunos estudios, sobrevive haciéndose pasar sucesivamente por noble, letrado, arbitrista, poeta o autor de comedias. Asilados en una covacha, los pícaros son asistidos por una vieja que remienda sus harapos para que parezcan galas de caballeros; en el patio, ensayan "posiciones contra la luz" para que no se noten parches y costuras. En este pasaje desgarrador, el Manierismo convierte al personaje mismo en falacia, y a la falacia en personaje: prototipo de las postizas personalidades de photoshop que asumen los usuarios en el Metaverso de las redes sociales.

**Dubitativos.** El fantasma del Rey de Dinamarca cuenta a su hijo Hamlet que ha sido envenenado por su propio hermano. Dudando de la aparición, el príncipe, personaje teatral, escribe una obra de teatro para verificar, por la reacción ante ella de su tío, si es cierta la acusación de un espectro. Ser o no ser, dubita Hamlet. Morir, dormir acaso. Sólo las pesadillas que podría sufrir en ese eterno sueño lo disuaden de dejar la vida. Pues si fantasmas o Metaversos nos envuelven en pesadillas ilusorias ¿Es o no es, el Ser que las percibe? ¿Soñar, morir acaso?

## ***Sociopolítica el metaverso***

## Metaopio

A fines del siglo XVIII, los capitalistas europeos derogan la Ley de la Oferta y la Demanda. Quieren venderle mercancías a China, pero las que ésta produce son superiores y más baratas. Los ingleses han devastado la agricultura de la India para imponer el cultivo de la amapola, de la cual se extrae el opio, que causa placeres ilusorios y desastres sociales reales. El Emperador de China prohíbe su importación en 1799; en 1838 su funcionario Lin Zexu confisca y quema 1.280 toneladas del estupefaciente, y escribe a la Reina Victoria: "*En China, todas aquellas personas que vendan o fumen opio recibirán la pena de muerte*". Los humanitarios ingleses declaran dos guerras para obligar a cañonazos el consumo del opio. Imponen Infames Tratados por los cuales China queda dividida en Zonas Especiales donde no rigen las leyes, el gobierno ni los tribunales locales y los nacionales se ahogan en irreparable miseria apenas anestesiada por la droga. El metaverso estupefaciente deviene una de las tres industrias más productivas del mundo, con el tráfico de armas y los hidrocarburos.

## Metacine

Los hermanos Lumière desarrollan en 1895 una maravillosa linterna mágica que proyectando fotografías sucesivas reproduce el movimiento. Los espectadores saltan y echan a correr cuando la imagen de una locomotora parece embestirlos desde la pantalla. La toma siguiente muestra trabajadores saliendo de una fábrica. A partir de ese momento, saldrán de ella hacia los cines, por olvidar los mugrientos y extenuantes talleres.

## Metaestrellas

Pronto la cámara deja de fotografiar documentos para filmar sueños. El prestidigitador George Méliés ofrece viajes a la luna y a los abismos del océano. Eisenstein revive un pasado de emperadores terribles y acorazados insurrectos. Luis Buñuel y Salvador Dalí presentan alucinaciones. Fritz Lang filma la aterradora mujer mecánica que suplantarán a los trabajadores. Toda una maquinaria industrial crea una nueva religión que en vez de dioses adora estrellas. Las masas agobiadas viven en salas oscuras todo lo que la vida les ha negado: amor, aventuras, finales felices. Ilya Ehrenburg la llamará *La fábrica de sueños*. Ignorando a los seres humanos que le rodean, cada espectador sólo anhela convertirse en otra sombra de la pantalla de plata. Cuando ésta se achica e invade la sala de la casa, su fulgor banal le facilita ignorar a la familia.

## Metasolitud

Bancos y latifundios devoran las granjas, las masas desalojadas afluyen a las ciudades, que devienen metrópolis y megalópolis. El tumulto trae soledad en vez de compañía. En las calles las multitudes se eluden, en las salas de cine nadie habla con nadie, en las oficinas nadie se relaciona con los competidores, en los edificios los vecinos no intiman con los vecinos. El hilo de voz del teléfono y el bullicio de la radio son débiles sustitutos del cotilleo aldeano. Según denuncian David Reisman, C. Wright Mills, William H. Whyte y Vance Packard en su libro de 1959 *The Lonely Crowd*, EEUU es una muchedumbre solitaria.

## Metachisme

El avisado Mark Zuckerberg suscita en 2004 un escándalo en la universidad de Harvard, al aplicar un programa de seleccionar inscritos para una página web en la cual las estudiantes son clasificadas por belleza y accesibilidad. Sin saberlo, ha dado en el clavo. Lo que falta a los presuntuosos ciudadanos es el chismorreo de la aldea; la vitrina donde exhibir su vacío. En la prensa amarilla los millonarios disponen del Metaverso de las crónicas sociales y las solteronas del mundillo de los consultorios sentimentales. Faltaba elevar a evento mediático el anticuado álbum de familia, con sus postales, sus eventos, sus souvenirs. Crear para cada quien la ilusión de ser magnate comunicacional mediante un portal que ostente su narcisista ego, su consumo ostensible, su insignificante nulidad. En 2012, Facebook alcanza el millar de millones de usuarios. Pronto la mitad del género humano participa en redes sociales, en la apasionante tarea de recibir publicidad, entregar datos privados a vendedores y agencias de espionaje, y comunicarse nada. Los charlatanes inventan monedas virtuales para comprar el mundo con divisas que, como el dólar, carecen de respaldo.

[**Metaindio:** Otro metaverso famoso fue Garabombo el invisible, el indio que luchó contra los dueños de la tierra peruana hasta que lo asesinaron. Pero fue inútil, siguió apareciendo, ahora como verso, en las noches ventosas de las pampas andinas, en la que solo los indígenas iniciados conseguían verlo para escuchar sus consejos sobre como atacar a sus enemigos históricos los terratenientes, y sus secuaces policiales, judiciales y religiosos.]

## **Meta-arte**

Cada forma artística es un metaverso; cada metaverso pone a su servicio la totalidad de las artes disponibles. Liturgia, teatro, ópera y cine son en su momento artes totales, que compendian arquitectura, literatura, actuación, iluminación, música, vestuario. Cada metaverso propone como protagonistas a quienes la ideología de su época considera figuras centrales: dioses, héroes, políticos, millonarios, ídolos sexuales. En época postmoderna de supuesta defunción de todos los metarrelatos (menos el del mercado), el metaverso entroniza ilusoriamente al único punto de referencia restante: el Yo del espectador, por fin dotado de la ilusoria capacidad de actuar en un universo ficticio. El Yo elige videojuegos, contactos y ambientes virtuales, pero ante todo su imagen o Avatar, por lo regular lo contrario del original: desde selfies y currículos retocados hasta efigies y biografías parejamente alucinatorias. En lugar de invadir el mundo imaginario, el Yo es invadido y subyugado por éste: Objeto y Sujeto mutuamente falsificados se disuelven en cúmulo de mistificaciones.

## **Metadroga**

Mark Zuckerberg anuncia que desarrolla la técnica de sumergir a los usuarios en realidades ficticias más nítidas que las de los videojuegos, y de interactuar con ellas y con otros participantes, llevando vidas ilusorias en entornos inexistentes ¿En qué se diferencia este Metaverso informático de las drogas estupefacientes, con su capacidad de suplantar al mundo real, disminuir la voluntad de modificarlo, sustituir vínculos sociales por relaciones ficticias y crear adicciones incurables? En que las drogas están prohibidas y el Metaverso es legal. Quizá, como el opio en China, represente un magnífico negocio capitalista, debilite al Estado y paralice a desempleados, marginados y excluidos dificultándoles cualquier salida radical. A la postre, la respuesta revolucionaria contra la imposición del Metaverso del opio

convirtió a China en primera potencia del mundo.

[www.ultimasnoticias.com.ve](http://www.ultimasnoticias.com.ve)

---

<https://www.lahaine.org/mundo.php/metaverso-los-habitantes-sociopolitica>