

Actualización docente: la postmodernidad y la película de Matrix

Carmen Romero Sánchez-Palencia
Vicente Lozano Díaz

Universidad Francisco de Vitoria de Madrid, España.

Ma.romero@ufv.es

v.lozano@ufv.es

Resumen

Dado que nuestra sociedad es fundamentalmente audiovisual, se propone el cine como herramienta educativa que ayude a impartir conocimientos y facilite la adquisición de competencias mediante la reflexión y la participación del alumno. Exponiendo el ejemplo práctico de la utilización durante cinco años de la película *Matrix* para analizar la temática del mundo postmoderno en la asignatura de Antropología Filosófica, se realizará a continuación un análisis exhaustivo de la citada película, en el que se comprendan los contenidos fundamentales y las estructuras actuales. De este modo, el aprendizaje pivota sobre el alumno y parte de su propia realidad, las imágenes, pero sin renunciar a los contenidos fundamentales que desean transmitirse. *Matrix* es una película de ciencia ficción, en ella se plantea una realidad virtual en la que la mayor parte de los seres humanos viven como esclavos y tienen como misión principal alimentar a las máquinas, que se han apoderado del mundo después de una guerra cruenta. Por otro lado, esa sociedad virtual tiene ciertos paralelismos con el mundo actual en el que el sujeto se disuelve en los procesos sociales de producción y de consumo, siendo éstos en ocasiones más importantes que los propios sujetos.

Palabras clave: Interacción, libertad, sincretismo, reflexión, cultura, disolución.

Teaching Update: Postmodernism and Matrix Film

Abstract

Since our society is mainly audio-visual, cinema is proposed as an educational tool to help provide knowledge and facilitate the acquisition of skills through reflection and student participation. By showing, for five years, the practical example of the use from the movie *Matrix* to analyse the theme of postmodern world in the subject of Philosophical Anthropology, following, a thorough analysis of that film will be carried out in order to understand the fundamental contents and current structures. Thus, learning revolves around the student and their own reality, the images, but without refusing to the fundamental contents, which want to be transmitted. *Matrix* is a science fiction movie about virtual reality in which most human beings live as slaves and their main goal is to feed the machines that have taken over the world after a bloody war. On the other hand, this virtual society has much in common with the current world in which the subject is dissolved in the social processes of production and consumption, being sometimes more important than the subjects themselves.

Key words: Interaction, freedom, syncretism, reflection, culture, dissolution.

1. INTRODUCCIÓN

La postmodernidad, más allá de ser un periodo de tiempo comprendido entre la segunda mitad del siglo XX y el siglo XXI, consiste en una mentalidad predominante que a su vez determina una forma concreta de relacionarse con el mundo, con los demás y con uno mismo. Ese pensamiento mayoritario, que no único, es lo que los hermanos Andy y Larry (actualmente Lana) Wachowski intentan reflejar en la primera parte de la película *Matrix* que se estrenó en el año 1999, y entre otros premios recibió de la Academy Awards cuatro Óscars al mejor Sonido, Edición de Sonido, Efectos Visuales y Montaje¹.

El film podría ser una clase de filosofía, pues además de mostrar las consecuencias de nuestras acciones y vidas carentes de sentido, son muchas las teorías y los autores que referencian a los personajes y a las his-

torias subyacentes. “Matrix se ofrece como una amalgama de géneros, nociones filosóficas, tecnología y creencias religiosas que no pasan desapercibidas a nadie que se acerque al film” (Palao y Crespo, 2005: 9). En ella se intentan hacer palpables las teorías de grandes pensadores de una manera sorprendente, ordenada y coherente.

2. RELACIÓN ENTRE MATRIX Y LA POSTMODERNIDAD

Matrix es un producto de la postmodernidad que refleja a su vez muy bien las cualidades esenciales de este período histórico. “En el siglo XX, nuestra fase tercera y final, el proceso de modernización se expande para abarcar prácticamente todo el mundo y la cultura del modernismo en el mundo en desarrollo consigue triunfos espectaculares en el arte y el pensamiento” (Berman, 2011: 3).

Las particularidades propias de los hombres y mujeres del siglo XXI son dignas de análisis y emanan de un tiempo anterior. Nuestra era postmoderna se caracteriza al igual que épocas anteriores, por una serie de características generales que en mayor o menor medida nos afectan a todos, aunque simplemente nos limitemos a rechazarlos. La película es un reflejo de lo que somos y tenemos, y sobre todo intenta transmitir la manera en la que los humanos nos relacionamos con las cosas, especialmente con la tecnología.

Matrix es una película de culto, porque además de tener una corte de adoradores que disfrutan y sienten que el film se dirige especialmente a ellos, transmitiendo así una experiencia inédita, esa audiencia es limitada y específica. Incluso ha generado a su alrededor toda una serie de merchandising con una fuerte carga simbólica. “Corolario de todo ello, es la composición como *collage* (o *pastiche*) del film de culto, que privilegia la sarta de clichés reconocibles que arrollan cualquier posibilidad de prevalencia simbólica de la propuesta” (Palao y Crespo, 2005: 8).

Precisamente en esa combinación de realidad y ficción reside la grandeza de *Matrix*, pues exponiendo el futuro es capaz de hablarnos del pasado y del presente. En el análisis que llevaremos a cabo se desarrollarán las tres características fundamentales de la postmodernidad y su correspondencia directa en *Matrix*. Como puede verse en el esquema que aparece a continuación, hablaremos por lo tanto de la disolución del sujeto en los procesos burocráticos, de la dificultad de distinguir entre lo real y lo artificial y del sincretismo y eclecticismo.

Esquema general: Relación entre la postmodernidad y *Matrix*:

Postmodernidad	Matrix
Disolución del sujeto en los procesos tecnológicos	Pilas
Dificultad de distinguir entre lo real de lo artificial	Distinguir Matrix del mundo real
Sincretismo y eclecticismo	Elementos: Religiosos, culturales, históricos, sociales, metafísicos y de narrativa infantil.

2.1. Disolución del sujeto en los procesos tecnológicos

Pensemos en los grandes inventos del siglo XX como la electricidad, que aunque se empleó ampliamente en la Segunda Revolución Industrial a finales del siglo XIX, no se utilizó de forma generalizada hasta el siglo XX, el avión, la producción en cadena de automóviles o el ordenador.

Todas estas creaciones, y muchas más, han sido posibles gracias al trabajo y al esfuerzo de los seres humanos. Podría afirmarse que la mayor parte de las investigaciones que realizamos tienen como objetivo fundamental el progreso y el avance, y que son las ganas de mejorar y nuestro afán de superación, lo que nos lleva a perfeccionar lo existente inventando y creando cosas nuevas.

Pero en ocasiones olvidamos las consecuencias de tales avances, olvidamos a nuestros semejantes e incluso a nosotros mismos, y de este modo nos disolvemos en los nuevos inventos. Desde hace un tiempo la evolución ha sustituido a los hombres que acaban estando al servicio de aquello que han creado para mejorar sus vidas, pues ¿acaso la evolución o el afán de control no debería tener límites?

Pensemos por ejemplo en internet, una herramienta que teóricamente nos ayuda a buscar información agilizando procesos². Internet ocupa nuestro lugar y se personifica cuando leemos o escuchamos una noticia, en ese instante lo menos importante es explicar lo que ha sucedido y que los receptores lo comprendan, pues la información es actualizada constantemente sin que los consumidores la entiendan. Lo significativo es la información, las máquinas y el proceso, y los seres humanos no somos más que una excusa. El sujeto se ha disuelto en los procedimientos pasando a un segundo nivel. Y lo mismo sucede con los procedimien-

tos administrativos o los diversos trámites que forman parte de la vida cotidiana, en los que priman los justificantes y los documentos por encima de las necesidades de los individuos.

Todo está cambiando rápidamente, pues no nos comportamos igual ni tenemos las mismas necesidades que hace cincuenta años. Como apunta Lozano: “Hay por lo tanto una sensación de vértigo, de estar viviendo en un mundo en el que todo está cambiando continuamente, y esta experiencia o vivencia del fenómeno de la modernización es la que recibe el nombre de modernidad” (Lozano, 2008: 407). Esto se acentúa en la postmodernidad, donde los cambios se producen aún más rápidamente y las distancias se hacen cada vez más cortas.

Los anuncios de televisión intentan vender sus productos mostrando un estilo concreto de vida o una forma de pensar. La publicidad invade el espacio existente ocupando nuestras vidas, parece poseernos:

La publicidad, en su nueva versión –que ya no es un escenario de objetos y consumo más o menos barroco, utópico o estático, sino el efecto de una visibilidad omnipresente de empresas, firmas, interlocutores sociales y las virtudes sociales de la comunicación –la publicidad en su nueva dimensión lo invade todo, al tiempo que desaparece el espacio público (la calle, el monumento, el mercado, la escena). Se realiza o, si uno lo prefiere, se materializa, en su obscenidad; monopoliza la vida pública en su exhibición (Baudrillard, 1986: 192).

A través de los anuncios se nos propone ser diferentes y distintos de aquellos que nos rodean, ser únicos y especiales. Curiosamente lo que debemos hacer para conseguir esa impronta exclusiva o ese sello de autenticidad, consiste en hacer, beber o comer lo mismo que todo el mundo hace, bebe y come. Pero ¿esto es realmente posible? Según el filósofo francés Deleuze la esquizofrenia es la enfermedad de los hombres modernos (Deleuze, 1972: 55). La sociedad por una parte te apela para que seas tú mismo, y por otra parte y al mismo tiempo, te exige un comportamiento *normal* e igual al de tus semejantes. Por lo tanto, no debemos *sarlirnos del marco* si pretendemos llevar una vida socialmente aceptable. En el mundo actual la exclusividad vende, los productos que nos hacen ser masa e iguales a los demás generan al mismo tiempo rechazo y deseo en tanto que aseguran tranquilidad y seguridad. Combinar lo propio con lo general resulta complicado y se convierte incluso en objeto de deseo.

La moda resulta también comprensible dentro de este esquema, pues no ir a la moda es sinónimo de estar anticuado u obsoleto, y bajo los parámetros de lo que se lleva los seres humanos compramos o desecharnos prendas de otras temporadas. Vestimos iguales y compramos el mismo perfume que usa nuestro vecino. Pero tanto lo que se lleva como lo que no se lleva, como los diversos productos que consumimos han sido diseñados y elaborados por los seres humanos.

Todo lo explicado anteriormente es el eje cardinal de la película de *Matrix*, en la que el mundo tal y como lo conocemos, ha quedado reducido a cenizas debido a la lucha que tuvo lugar entre los hombres y las máquinas, entre los creadores y lo creado. ¿Cómo vivirán los seres humanos del futuro debido al mal uso de la tecnología y del progreso antes mencionado? El mundo existente después de esa lucha es un mundo en el que los seres humanos estamos al servicio de las máquinas, hemos sido dominados por la tecnología y el avance. En esa realidad somos simplemente pilas, energía, somos el alimento de los dispositivos a los que en el pasado otorgamos la vida. Las herramientas se han convertido en las dueñas del mundo y dirigen las vidas de sus creadores, aunque lo más importante es que todo se ha producido con el beneplácito de los seres humanos.

Matrix es un mundo creado por las máquinas y paralelo a la realidad, y en la película lo podemos distinguir por el tono verdoso que adquiere la pantalla cuando aparece. En el mundo real nos encontramos dentro de una especie de cubículo y estamos físicamente *enganchados* a un sistema informático que introduce en nuestro cerebro ideas, imágenes e historias, haciéndonos creer que vivimos, pero en realidad no son más que acciones implantadas en nuestra memoria y que nunca han tenido lugar. Matrix es un juego de ordenador en el que nosotros somos los protagonistas, pero todo es falso, siendo lo único real que estamos instalados en una especie de letargo permanente dentro de un reducido espacio físico con forma ovalada y junto a otros seres humanos, que al igual que nosotros sueñan que viven. Los humanos en Matrix ya no nacemos, simplemente somos cultivados al igual que los vegetales. De ahí viene el nombre de Matrix que da título a la película y que es igual a la matriz, siendo ahora el órgano reproductor el sistema virtual, que incluso se pone en el lugar de una madre que mantiene a sus hijos por pura necesidad.

El mundo real puede distinguirse en la película a través del color azul, y está destruido debido a la guerra en la que se enfrentaron los hombres y las máquinas y ganaron estas últimas. Desde entonces los únicos

habitantes conscientes de nuestro planeta son equipos de hombres que combaten contra las máquinas en la dimensión real y en *Matrix*, liderados por un capitán como Morfeo y que viajan en un aerodeslizador como el Nabucodonosor³, y una pequeña ciudad escondida en el centro de la tierra llamada Sion. Además de Morfeo, destacamos a otros miembros de la tripulación como Trinity o Cifra. Neo es el personaje principal que pronto se unirá a ellos para acabar con el sistema de engaño de las máquinas y comunicarle así a los seres humanos la verdad, que son libres.

Es cierto que *Matrix* es una película de ficción, pero es a través de este género en el que los creadores se sienten más cómodos para explicar metafóricamente lo que está sucediendo en tiempo real y lo que puede suceder en el futuro si abusamos de la tecnología. Puede resultar paradójico que la película denuncie el avance y los sistemas informáticos que al mismo tiempo utiliza, pero lo que ella combate no es el progreso científico sino su mala utilización. Resulta comprensible imaginar una sociedad futura gobernada por la informática, algo que en el género cinematográfico es necesario mostrar. Asimismo, los creadores se dedicaron mucho tiempo a escribir comics, influencia que puede verse tanto en el storyboard como en el film.

El mensaje de film es esperanzador y pretende despertar la conciencia de los espectadores haciéndoles reflexionar. Lejos de ser una mera crítica, todo lo expuesto intenta precisamente lo contrario, y en el fondo, la película es una advertencia y una alabanza a la esencia misma del progreso. El ser humano debería ser el elemento principal del avance y de los diferentes sistemas que nos rodean, es a él a quien nos dirigimos cuando pretendemos mejorar nuestro nivel de vida o diseñamos un objeto. El perfeccionamiento tecnológico debería ir de la mano del perfeccionamiento de la especie.

2.2. Dificultad de distinguir entre lo real y lo artificial

Ese rápido acceso que nos permite la tecnología puede llevarnos a no diferenciar entre lo real y lo virtual, o a que lo virtual gobierne nuestra existencia, convirtiéndose entonces esta última en nuestra auténtica realidad. A modo de ejemplo pensemos en los “hikikomori”, tal y como son llamadas las personas que sufren un trastorno que les lleva al reclutamiento social, y aunque tiene su origen en Japón, este fenómeno está afectando cada vez más a un mayor número de personas en Europa⁴.

Normalmente los “hikikomori” se aíslan del mundo pero pueden conectarse a internet indefinidamente: videojuegos, televisión, sexualidad virtual, etc. Se trata de romper los límites entre lo cibernético y la rutina diaria, una práctica en la que el ser humano pierde su verdadera identidad y pasa a invernar, a existir a modo de posibilidad pero no en su presente inmediato. De este modo no vivimos, pensamos que vivimos, siendo las máquinas las que existen a través de nosotros. Con este ejemplo puede verse también el paralelismo existente entre este hábito de vida sedentario con la existencia de los humanos en Matrix.

En una de las escenas de la película vemos como el protagonista ha vivido, al igual que el resto de los humanos, en cautiverio, virtualmente, pero es liberado e introducido en la realidad, lo que hace que tenga que recuperarse de las lesiones sufridas, pues entre otras cosas jamás había abierto los ojos o utilizado los músculos. Pensemos que esa liberación de Neo por parte de Morfeo y la tripulación es un nacimiento, la venida al mundo del recién nacido que abandona Matrix. Siguiendo aquí la teoría de los dos mundos de Platón, esa otra vida paralela e imaginaria es una copia exacta del mundo real, que en este caso sería equivalente al mundo de las ideas. Platón distingue entre el mundo real y el mundo de las ideas, siendo el mundo real una copia de éste último, que a su vez contiene la idea verdadera y exacta de todo cuando existe en la realidad (Platón, 1986a: 347-348).

Matrix nos muestra la existencia de dos mundos en los que los seres humanos residen al mismo tiempo, si bien ese habitar en el mundo virtual lo hacen a través de la mente, y en el real debido al cuerpo. Mediante una apuesta fuerte por el dualismo se vincula la estructura humana, siendo Matrix un espacio creíble porque tiene reglas, se puede acceder y abandonar de una forma concreta, pautada y controlada. En ninguna de las dos realidades el cuerpo puede vivir sin la mente.

Lo que nos interesa, en suma, es que la inverosimilitud del planteamiento técnico de *Matrix* es una instrucción para su interpretación metafórica -si no es creíble y autoconsciente, tendrá un sentido figurado- sobre las relaciones de identidad y poder en la cultura contemporánea, en la era de la *información* y de los *simulacros*. El espacio de Matrix es así circulable, sometido a la impresión y las leyes causales del movimiento, lo cual induce a la máxima ilusión hipnótica en su estrategia de apaciguamiento y de dominio: la impresión de *libertad* y de *control*

sobre la propia vida, que se opone a cualquier posibilidad de revelación, de cuestionamiento radical de la estructura de la realidad (Palao y Crespo, 2005: 102-103).

Igualmente los hermanos Wachowski establecen otra semejanza con Platón y el Mito de la caverna, donde unos hombres crecen en una morada subterránea en forma de caverna que tiene la entrada abierta y junto a ella hay un fuego brillante. Los hombres que tienen las piernas y el cuello encadenados, están obligados a mirar en una sola dirección, delante de ellos, por lo que crecen pensando que la realidad es igual a las sombras que han visto proyectadas en la pared desde siempre. En un momento determinado uno de ellos logra escapar, y toma conciencia de que lo que pensaba que era la realidad no lo es, siendo las sombras el reflejo de todo cuanto pasaba delante de ellos, y vuelve a la cueva a contarle a sus compañeros lo sucedido. El prisionero que escapa de Matrix es Neo, dándose cuenta así de que lo que ha visto hasta que ha sido liberado, no eran más que sombras y falsas representaciones de lo real. Al final de la película el personaje comunica la verdad a los demás (Platón, 1986b: 338-342). El prisionero liberado, una vez que se ha adaptado a la realidad puede prosperar. “La liberación de la ignorancia es una condición previa para el enriquecimiento de nuestra humanidad” (Boettke, 2005: 174).

Por otro lado, no podemos olvidar, que la tecnología hace que todo o casi todo pueda ser posible. En este sentido y desde un punto de vista virtual, puedo ser una famosa estrella de cine y tener mucho dinero, algo que comparado con el día a día resulta, cuanto menos, interesante. En las redes sociales podemos tener cuanto deseemos y conectarnos con aquellos que al igual que nosotros escapan de la rutina adoptando falsas identidades, lo cual no significa que estos sistemas no puedan utilizarse a modo de juego, el problema llega cuando no somos capaces de distinguir esa dualidad que nosotros mismos hemos establecido.

En Matrix el sentido de la vida no es otro que servir de alimento a la tecnología, aunque al mismo tiempo y de un modo inconsciente, algunos seres humanos intuyen en la película que hay algo más que lo que hasta el momento han experimentado, pues por mucho que intentemos anular las ganas de vivir y de relacionarnos con otros auténticamente, buscamos algo más que la mera supervivencia y el placer. En el film puede verse claramente la inquietud que muestra Neo aun cuando su existencia es virtual, pues sospechaba algo que no sabía explicar, tenía la sensación de que había cosas que no conocía.

En el mundo actual, a diferencia del mundo antiguo, todo es relativo y depende de las circunstancias, lo que nos lleva a preguntarnos directamente por lo real dentro de esa respectividad en la que nos encontramos. Lo objetivo ha sido sustituido por multiplicidad de opiniones igualmente válidas, de tal forma que no puedo llegar a ninguna conclusión que no sea establecida por consenso. Pensemos en el diálogo entre Neo y Morfeo, dios del sueño griego, en el que este último le explica la relación entre verdad y sentidos, entre realidad y sueño. En esta ocasión es el filósofo Descartes el que aparece como telón de fondo en la película, pues según él nunca podemos estar completamente seguros de si estamos dormidos o despiertos, y del mismo modo que mientras soñamos pensamos que el sueño es real, podría ocurrir también que lo que pensamos que es real no sea más que un sueño (Descartes, 1996b: 32-33).

Por otro lado, Descartes afirma que si no queremos dudar de todo debemos establecer algo verdadero, una certeza de la que partir y que sea innegable. Previamente cayó en la cuenta de que cabía la posibilidad de que existiese un genio maligno, una especie de Dios malvado que nos engaña haciéndonos creer que nuestro conocimiento y pensamiento son falsos, pero no el hecho de que podamos conocer o pensar, lo erróneo estaría por lo tanto en el contenido del pensamiento, que no impide que ejerzamos en acto dichas funciones (Descartes, 1996a: 21). En *Matrix*, este genio maligno son las máquinas que la han construido, que juegan con los seres humanos al mismo tiempo que los engañan y les hacen vivir y creer en una realidad artificial.

Como ya no existe nada objetivo todo son copias e imitaciones, *copia de la copia*. Según Baudrillard, lo real ha sido reemplazado por lo electrónico, “por modelos de un real sin origen ni realidad” (Baudrillard, 1994, 1). De ahí que en la película aparezcan en varias ocasiones imágenes de discos piratas, que no son más que reproducciones del material original. También podemos ver en *Matrix* el paralelismo existente entre el mundo virtual aquí representado y la realidad de los ordenadores que utilizamos normalmente, ya que incluso existen antivirus que protegen el sistema eliminando cualquier agente extraño que pretenda invadirlo, y en este caso, los extraños en Matrix son Morfeo y su equipo. Como estamos viendo, la influencia de Baudrillard en el film es bastante notoria, y está presente en el planteamiento de fondo y en varias escenas del film, en una de ellas aparece uno de sus libros, *Simulacro Simulación*, que hace de metáfora a la hora de comunicarnos la falsedad del mundo. In-

cluso una de sus frases, probablemente la más famosa de toda la película, es utilizada por Morfeo para explicarle a Neo que el mundo ha sido convertido en un desierto: “El desierto de lo real” (Wachowski, Andy y Larry, 1999: 310). Definiendo lo real en oposición dialéctica a Matrix (Isaacs y Trost, 2004: 71).

Todo esto entronca además con el arte y su sentido o significado, donde la diferencia entre la obra original y la copia no es una cuestión baladí. Internet elimina fronteras haciendo que podamos ver un cuadro que está físicamente en otra ciudad diferente a la nuestra en cuestión de décimas de segundo, incluso si el museo en el que se encuentra está cerrado. Pensemos que es a partir de la época moderna cuando el arte comienza a difundirse, pues en períodos anteriores un monopolio de selectos creadores de gusto fueron los encargados de definir las modas (Romero, 2025: 31). Según Benjamin, es a partir de entonces cuando hicimos desaparecer el aura presente en el arte, su cobertura, esa respiración que sólo puede obtenerse mediante la proximidad. “Acercarse a las cosas” (Benjamin, 2003:47). Es más, a día de hoy podemos tomar un café con *El grito* de Edvard Munch estampado en nuestra taza mientras contemplamos una reproducción exacta de la misma obra. Hemos eliminado fronteras que no han hecho más que alejarnos de la verdad objetiva. “Ya no se trata de una imitación, ni de una duplicación; ni siquiera de una parodia. Se trata de que los símbolos de lo real sustituyan a lo real” (Baudrillard, 1994: 2).

2.3 Sincretismo y eclecticismo

El sincretismo y el eclecticismo consisten en fusionar diferentes doctrinas y elementos distintos y variados, algo que podemos resaltar también como otra de las características fundamentales de *Matrix*, en la que de modo natural se mezclan elementos religiosos, culturales, históricos, sociales, metafísicos y hasta de narrativa infantil. La trilogía de *Matrix* nos invita a profundas reflexiones sobre informaciones filosóficas y mensajes impartidos a través de sus caracteres, apuntes, accesorios, narrativa y la importancia de las reflexiones de la condición humana (King y Leonard, 2004: 33). Como podrá verse, esa combinación de elementos se produce cuando aquello que se combina pierde en parte su impronta formando tras la fusión algo diferente.

Comencemos por el cristianismo y la venida del Salvador para redimir a los hombres, no sin antes advertir que son numerosas las referencias utilizadas en la película, aunque no todas se desarrollarán en este

análisis, tan solo las más significativas atendiendo al tema que nos atañe. El mundo que refleja la película es un mundo desolado y necesita la ayuda de Neo, que del mismo modo que el Jesucristo cristiano debe salvar al hombre de sus pecados, tratándose en *Matrix* de una segunda venida mesiánica. En el mundo virtual Neo se llama Thomas A. Anderson, que significa hijo del hombre, una especie de Cristo postmoderno adaptado a los tiempos. En la tradición gnóstica, Tomás es el hermano gemelo de Jesús, y en sirio significa gemelo. En el mundo real el nombre de Neo es un anagrama que significa *one*, el primero, el elegido para salvar al mundo del control de las máquinas.

Neo es imprescindible y necesario para que todo vuelva a ser como antes, y a su vez necesita de Trinity, pues sin ella, sin su amor, no sería plenamente el elegido. Ese amor va incluso más allá de ellos dos, quedando manifestado en su nombre que significa Trinidad, y encarnando así a la tercera persona de la tríada cristiana junto con Dios Padre y Dios Hijo, siendo estos Morfeo y Neo respectivamente. El número tres también es sinónimo de algo acabado, terminado y perfecto, por este motivo la habitación en la que comienza y termina la película es la 303. Y el apartamento en el que vive Anderson en el mundo virtual es el 101, que además de indicar el código binario informático, trata de simbolizar que ahí vive el primero y el auténtico. Siendo además un homenaje a la novela "1984" de George Orwell, en la que la habitación 101 contiene lo peor del mundo para cada persona.

Otro personaje importante es Cifra, en inglés Cipher, que simboliza el mal, la tentación. Lucifer es el diablo que forma parte de la tripulación de Morfeo, pero les engaña y les traiciona. Cifra está arrepentido de vivir en el mundo real, y por lo tanto, de conocer la verdad. Según confiesa, preferiría seguir viviendo en una mentira ignorándolo todo en *Matrix*. Esta mentalidad es la que está detrás de las palabras que en un momento determinado pronuncia mientras cena con un agente al que le confiesa que según él, la ignorancia es la felicidad y preferiría no haber sido liberado de *Matrix*. El personaje de Cifra coincide también en algunos aspectos con Judas Iscariote, el discípulo de Jesús que le entregó a cambio de dinero para que le matasen. En Cifra el beneficio económico de Judas se traduce en una entrega a la más absoluta ignorancia, una condena eterna a no saber. En ocasiones nos resulta más fácil dejarnos engañar por comodidad o simplemente porque pensamos que no tenemos ninguna otra alternativa, pero renunciar a la verdad es renunciar a la esencia del ser humano.

No podemos dejar pasar por alto al agente Smith, encargado al igual que otros compañeros de proteger Matrix y acabar con cualquiera que amenace al sistema, es decir, su misión consiste en eliminar a Morfeo, a su equipo y a los habitantes de Sion. Smith en inglés es un apellido común, igual que García en España⁵, lo que significa que el agente es un cualquiera, uno más, no tiene personalidad propia, algo exclusivo de los seres humanos y no de las máquinas. Aunque cuando la película está llegando al final hay una escena en la que Smith reprocha a los humanos las malas acciones que han cometido a lo largo de la historia, acusándoles incluso de ser una plaga y de agotar todos los recursos naturales de las zonas donde viven. Según él, los humanos son una enfermedad, el cáncer del planeta, una plaga, un virus. Observamos entonces que la máquina se está humanizando, quiere sentir y no puede.

Según Morfeo el destino ha elegido el camino de Neo, y por eso él es el elegido para salvar el mundo, algo que a través del Oráculo es revelado al protagonista. El Oráculo, además de ser un guiño al Mundo Griego, se personifica en una mujer anciana que adivina el futuro. Entre otras cosas éste le advierte a Neo que morirá y resucitará, lo mismo que el Cristo evangélico. También le habla del amor que Trinity siente por él, pero en ese momento Neo no entiende el mensaje.

Asimismo, en el dintel de una de las puertas de la casa del Oráculo hay una inscripción que nos recuerda también al Mundo Antiguo, concretamente al templo de Apolo en Delfos: Conócete a ti mismo. La frase, fruto también de la reflexión de muchos pensadores relevantes como Platón, Aristóteles o San Agustín, nos invita a indagar y a profundizar en nosotros mismos.

La filosofía oriental es otro de los rasgos distintivos que puede verse en muchas de las escenas en las que se resalta la importancia de controlar el cuerpo y la mente. La casa del Oráculo también es frecuentada en la película por los llamados *niños prodigios*, que tienen poderes especiales. Neo conoce allí a un joven que tiene el mismo aspecto que un monje budista, y éste le invita a no pensar y a interiorizar la idea de que Matrix no existe. Lo mismo que plantea el chico budista a Neo es defendido por Morfeo cuando le rescata del mundo virtual y mediante conversaciones y entrenamientos intenta liberarle de su propio pensamiento, pues quiere que alcance la paz que trasciende todo entendimiento.

Tan solo el elegido podrá destruir Matrix, algo que Neo logrará en su segunda vida. El agente Smith mata el avatar de Neo, pero éste resucita con el beso de Trinity, igual que ocurre en la historia de *La bella durmiente* pero al revés, siendo ahora el hombre y no la mujer el que recibe el beso. Finalmente Neo destruye al agente Smith provocando que estalle desde su interior, haciéndole pagar el precio de su *humanización*, pues los programas informáticos o las máquinas no tienen sentimientos ni emociones, y él ha terminado *odiando* a los seres humanos. De ahí que el sistema completo también se desintegre. ¿Qué ha sucedido? Neo, que ya sabía que Matrix no era real a un nivel intelectual lo comprende ahora afectivamente, interiorizándolo. Por este motivo puede acabar con las máquinas sin apenas esfuerzo, pues el control mental que antes le costaba tanto alcanzar, ahora lo ha logrado. “Únicamente a través de la profunda comprensión que obtiene al despertar de la muerte de su avatar, adquiere la actitud mental necesaria para aprovechar plenamente esa función transformadora” (Lloyd, 2005: 141).

Pueden apreciarse otras alusiones a distintos cuentos infantiles como *Alicia en el país de las maravillas*, donde de modo similar que le ocurre a la protagonista, Neo accede al mundo virtual a través de un espejo, o sigue el tatuaje de un conejo blanco porque quiere conocer la verdad. La referencia al *El mago de Oz* puede verse en el momento en el que Neo abandona Matrix y elige la pastilla roja, un localizador que muestra su posición en el mundo real, en ese momento Cifra bromea llamándole Dorothy y le asegura que van al mundo de Oz. Lo que muestra una vez más la complejidad del mundo en el que vivimos, donde todo se mezcla sin que muchas veces seamos conscientes de ello.

Otro ejemplo más del sincretismo presente en la película lo refleja la indumentaria de todos los miembros de la tripulación, que es ciberpunk, van vestidos de negro y llevan gafas de sol del mismo color, lo que les confiere cierta distancia. Paralelamente los vestidos que los mismos personajes llevan en el mundo real, están rotos y son bastantes sencillos. Una vez más vemos el contraste entre las dos realidades, siendo esta última la menos apetecible en cuanto a recursos y comodidades, aquí comen simplemente lo que el cuerpo necesita, vitaminas y minerales. Por el contrario, en Matrix, la comida es más sabrosa pero falsa.

Por último, nos gustaría hacer también referencia a la música utilizada a lo largo de toda la película, cuyo fin consiste en suscitar emociones en el público y conseguir en paralelo reforzar algunas escenas. A

modo de ejemplo, escuchamos los latidos del corazón de Neo cuando presenciamos su nacimiento, o diferentes sonidos de metales y variantes del Heavy Metal y de música electrónica. Destacamos al grupo *Rage Against the Machine* por la proximidad con el argumento del film, su canción, *Wake Up*, es bastante significativa si pensamos en el mensaje de la película.

3. CONSIDERACIONES FINALES

Tal y como ha podido verse a lo largo del estudio, *Matrix* tiene una estructura cilíndrica perfecta, pues cierra todos los temas que plantea e incluso termina en el mismo espacio físico en el que comienza. Por ello no nos extraña que sea una película de culto con numerosos seguidores que nunca se cansan de verla, lo que refleja su inmensa riqueza.

El propósito de llevar a la gran pantalla una historia como esta resulta especialmente interesante en la época que vivimos, pues es nuestra generación la que ha inducido a las máquinas a controlarnos. La necesidad de los seres humanos por parte de las máquinas la hemos generado nosotros, algo que por el momento y según el film, tiene solución, pues si en la pantalla vemos resucitar al Mesías postmoderno para salvarnos de los errores cometidos, en la realidad somos cada uno de nosotros a nivel particular y comunitario, los que debemos poner los medios para que esto no se produzca, entrando en juego aquí también las creencias religiosas o trascendentes. Este es el único sentido que tiene anticiparse al futuro y verse reflejado, evitar una catástrofe. Pues, ¿qué sentido tendría una sociedad en la que los seres humanos obstaculizasen el desarrollo?

Pensemos, por ejemplo, que el día de mañana pudiésemos programar libremente toda nuestra existencia a través de un sistema informático, y que a su vez dichos contenidos fuesen transmitidos directamente a nuestro cerebro, ¿nos vincularíamos a esa máquina sabiendo de antemano que no tiene entidad real? Muchos, al igual que Cifra darían su aprobación si se les garantizase que estando conectados no serían conscientes de que sus vivencias en realidad no son más que sueños.

Notas

1. Aunque se concibió como una trilogía de la que *Matrix* es la primera parte, hasta el año 2003 no aparecieron *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions*. En el presente estudio siempre que se haga referencia a la película de *Matrix*, nos referiremos a la primera parte de la saga, pues como podrá verse, es una película que plantea y concluye perfectamente todos los temas propuestos.
2. La Real Academia Española (RAE) define internet del siguiente modo: “Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación” Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=internet>. Consultado el 10.08.2015.
3. Nabucodonosor fue el rey de Babilonia que protegió al profeta Daniel y conquistó Judá y Jerusalén.
4. Un estudio sobre este trastorno llevado a cabo por el Instituto de Neuropsiquiatría y Adicciones del Hospital del Mar de Barcelona, recogió 164 casos en toda España en el año 2014. Se trata del primer estudio a nivel europeo publicado en la revista *International, Journal of Social Psychiatry*. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/2292740/0/hikikomori/aislamiento-social/estudioespana/#xtor=AD-15&xts=467263> y <http://historiaybiografias.com/hikikomori/>. Consultado el 15.07.2015.
5. El apellido más común en España según el Instituto Nacional de Estadística (INE) con fecha de 1 de enero de 2014 es García, en total son más de 1,47 millones de personas las que llevan este apellido. Es más, de cada mil personas que residen en España, 31 se apellidan García. Disponible en: <http://www.ine.es/sociedad-cultural/2015/05/20/son-nombres-apellidos-frecuentes/1759805.html>. Consultado el 06.09.2015.

Referencias Bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean. 1986. “El éxtasis de la comunicación” en FOSTER, Hans (coord.). **La posmodernidad**. pp. 187-198. Editorial Kairós. Barcelona (España).
- BAUDRILLARD, Jean. 1994. **Simulacra and Simulation**. Editorial Ann Arbor. University of Michigan Press (Estados Unidos).

- BENJAMIN, Walter. 2003. **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica**. Editorial Itaca, México D.F. (México).
- BERMAN, Marshall. 2011. **Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la Modernidad**. Traducción española de MORALES VIDAL, Andrea. Editorial Siglo XXI. México (México).
- BOETTKE, Peter J. 2005. “La libertad humana y la pastilla roja” en EFFETH, Glenn (coord.). **Tomar la pastilla roja. Ciencia, filosofía y religión en Matrix**. pp. 171-186. Ediciones Obelisco. Barcelona (España).
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. 1972. **L’anti-Edipe. Capitalisme et schizophrénie**. Editorial De Minuit. París (Francia).
- DESCARTES, René. 1996a. **Meditationes de Prima Philosophia**. Oeuvres. Tomo VII. ADAM, Charles y TANNERY Paul (edit.). Editorial Vrin. París (Francia).
- DESCARTES, René. 1996b. **Discours De La Methode**. Oeuvres. Tomo VI. ADAM, Charles y TANNERY Paul (edit.). Editorial Vrin. París (Francia).
- ISAACS, Bruce y TROST, Theodore Louis. 2004. “Story, Product, Franchise: Images of Postmodern Cinema” en KAPELL, Matthew y DOTY, William G. (cords.). **Jacking in to the Matrix Franchise. Cultural Reception and Interpretation**. pp. 65-79. Editorial Continuum. New York/London, (Estados Unidos e Inglaterra).
- LOZANO, Vicente. 2008. **Historia de la filosofía**. Editorial Edicep. Valencia (España).
- LLOYD, Peter B. 2005. “Los fallos en Matrix... y cómo repararlos” en EFFETH, Glenn (coord.). **Tomar la pastilla roja. Ciencia, filosofía y religión en Matrix**. pp. 125-148. Ediciones Obelisco. Barcelona (España).
- PALAO, José Antonio y CRESPO, Rebeca. 2005. **Guía para ver y analizar Matrix**. Editorial Octaedro. Valencia/ Barcelona (España).
- PLATÓN. 1986a. **Fedón, Banquete, Fedro**. Diálogos. Tomo III. Editorial Gredos. Madrid (España).
- PLATÓN. 1986b. **República**. Diálogos. Tomo IV. Editorial Gredos. Madrid (España).
- ROMERO, Carmen. 2015. Different Interpretations of the Modern Era: Modernist Continuities and Discontinuities. **Internacional Journal of Language and Literature**. Vol. 3, Nº 1: 30-34.
- KING, C. Richards y LEONARD, David J. 2004. “Is Neo White? Reading Race, Watching the Trilogy” en KAPELL, Matthew y DOTY, William G.

(cords.). **Jacking in to the Matrix Franchise. Cultural Reception and Interpretation.** Pp. 32-47. Editorial Continuum. New York/London, (Estados Unidos e Inglaterra).

WACHOWSKI, Andy y Larry. 1999. **The Art of the Matrix.** Editorial WB Worldwide Publishing. New York (Estados Unidos).

Páginas Web Consultadas

<http://lema.rae.es/drae/?val=internet>.

<http://www.20minutos.es/noticia/2292740/0/hikikomori/aislamiento-social/estudioespana/#xtor=AD-15&xts=467263>

<http://historiaybiografias.com/hikikomori/>

<http://www.lne.es/sociedad-cultura/2015/05/20/son-nombres-apellidos-frecuentes/1759805.html>