

La saga *Matrix* como epítome de la condición digital

Carolina Fernández Castrillo [*]

Resumen. Al cumplirse casi dos décadas del estreno de *Matrix*, el estudio de la saga ofrece múltiples pistas para comprender de qué modo el impacto tecnológico ha representado un antes y un después en nuestra cosmovisión. En el último fin de siglo, el vertiginoso desarrollo de las telecomunicaciones generó una serie de expectativas, temores y deseos en la sociedad occidental que en buena parte se han mantenido a lo largo del siglo XXI. En este ensayo se analiza la trilogía de los hermanos Wachowski como epítome de la condición digital al plasmar la quintaesencia de la nueva era mediante la formulación de poderosas metáforas visuales y la sublimación del conectivismo y el pensamiento rizomático. El resultado final es un metatexto plagado de referencias que reavivan el interés por comprender el estatuto de lo real frente a un sugestivo horizonte virtual.

Palabras clave: cine, cosmovisión, metatexto, narrativa transmedia, posthumanismo, realidad virtual

Abstract. After nearly two decades since the premiere of *Matrix*, the study of this saga offers multiple hints to understand how the technological impact has represented a milestone in our cosmovision. In the last end of century, the rapid development of telecommunications raised a series of expectations, fears and desires in Western society that not few have been maintained throughout the 21st century. This essay analyzes the Wachowski's trilogy as the epitome of digital condition as it captures the quintessence of the new era by formulating powerful visual

metaphors and through the sublimation of connectivism and rhizomatic thinking. The final result is a metatext plenty of references that revives the interest in understanding the status of the real, facing a suggestive virtual horizon.

Keywords: cinema, cosmovision, metatext, transmedia storytelling, posthumanism, virtual reality

Introducción

Más allá de los cuidados y novísimos efectos especiales presentes en *Matrix*, la trilogía de los hermanos Wachowski ha ocupado desde su estreno un lugar preferente en el codiciado Olimpo hollywoodense al afrontar desde un innovador prisma los miedos, debates e incertidumbres presentes en el último *fin de siècle*.

La inconfundible estética *cyberpunk* del filme inicial se convirtió en el estandarte del tecno-romanticismo durante la primera década del siglo XXI. Las reflexiones en torno al estatuto de lo real presentes en dicha producción son una señal inequívoca de las inquietudes generadas a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías a todas las esferas de la vida cotidiana. A finales de los noventa, la representación de los entresijos de la cibertecnología mediante una serie de originales metáforas visuales supuso un auténtico hito, pues urgía generar otros mitos y discursos simbólicos capaces de conferirle sentido a una nueva realidad.

Centrándonos en las aportaciones más significativas de los tres largometrajes de la saga, destacaremos aquí la eficaz plasmación de aspectos tan abstractos de la condición digital como su inasible esencia mediante la ilustración del código fuente como matriz del imaginario colectivo actual, así como la

revitalización del eterno debate sobre los límites y puntos de encuentro entre realidad y virtualidad.

A pesar de que Slavoj Žižek (1999) nos advierta de que las indagaciones filosóficas en *Matrix* son una tentación que se ha de evitar, numerosos estudiosos han hallado en este filme una fuente de inspiración para la reinterpretación de algunas viejas teorías. Se trata de una obra fílmica de múltiples lecturas en la que resulta más que evidente la influencia de Platón y su teoría de los dos mundos, la revisión de los postulados de George Berkeley o la perspectiva de los Maestros de la Sospecha.

Gracias a la perspectiva que nos confieren casi dos décadas de distancia desde el estreno del primer episodio y asentados en una realidad completamente digitalizada, intentaremos comprender los motivos por los que las reflexiones post-tecnológicas presentes en el discurso de *Matrix* calaron tan hondo en la sociedad occidental de forma sorprendentemente rápida.

El universo *Matrix*: una saga transmedia

A modo de nexo intersecular, el 31 de marzo de 1999 arrancaba el «fenómeno *Matrix*» con el estreno de la primera película de la saga. Protagonizada por Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss y Laurence Fishburne, el filme causó un gran impacto en el público, alcanzando unas ganancias de más de 456 millones de dólares, al nivel de superproducciones como *La Guerra de las Galaxias* o *El Señor de los Anillos*.

Ha sido la primera película en DVD en superar el millón de copias y en el 2003, año en que se estrenaban sus dos secuelas, ya se habían vendido diez millones. Durante más de una década cada temporada han salido al mercado

nuevas reediciones con contenidos extras, entre los que se incluyen entrevistas a intelectuales de primera fila. El complejo universo creado por Lana y Andy Wachowski constituye uno de los ejemplos más representativos de narrativa transmedia combinada con una explotación comercial crossmedia que ha reportado sustanciales beneficios económicos.

Para algunos teóricos, el éxito de este proyecto reside en su capacidad de plasmar desde la ciencia ficción aspectos de una realidad en continua evolución. Alfonso Muñoz Corcuera cree que

Situando algunos aspectos de nuestro mundo en un entorno ajeno a nosotros mismos, llevando hasta el extremo algunos de los presupuestos que rigen nuestra sociedad, somos capaces de apreciarlos mejor y comprender en mayor medida las consecuencias que de ello se pueden derivar (2009: 1).

En línea con esta observación, Francisco Javier Gómez Tarín plantea que películas como *Blade Runner* o *Matrix* «asumen particularidades de la situación socio-económico-política que hoy vivimos extrapolándolas a mundos imaginarios y generando alegorías y parábolas» (2002: 569).

Al igual que en la mayoría de las sagas, *Matrix* ha generado un microuniverso en torno al imaginario propuesto en la película inaugural. Pero a diferencia de otras producciones anteriores, se ha convertido en un modelo de promoción y explotación de un producto cinematográfico. Más allá de las salas cinematográficas, el «fenómeno *Matrix*» ha abarcado un sinfín de expresiones lúdico-comunicativas. La estrategia narrativa adoptada por los Wachowski cumple con las pautas del modelo transmedia, al tratarse de un

proceso donde los elementos que integran la ficción se difunden sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento única y coordinada. Idealmente,

cada medio realiza su propia contribución al desarrollo de la historia (Jenkins, 2009).

Por lo tanto, cada uno de los medios adoptados aporta una perspectiva distinta o amplía un aspecto concreto del discurso que no se había abordado anteriormente, de modo que cada contribución garantiza un consumo independiente.

Adelantándose a los dos últimos largometrajes, el 21 de marzo de 2003 veía la luz el primer cortometraje de *Animatrix*, una recopilación de nueve trabajos de animación, ambientados en el universo creado por los hermanos Wachowski, realizados por distintos directores: los nipones Mahiro Maeda, Shinichiro Watanabe, Koji Morimoto, Takeshi Koike y Yoshiaki Kawajiri, junto al norteamericano Andy Jones y al coreano Peter Chung. Se trata de segmentos autónomos cuyas historias, generalmente, dejan de lado a los protagonistas para centrarse en nuevos personajes: por ejemplo, en *Kid's Story* Neo entabla contacto por primera vez con un adolescente a través de un chat, para invitarle a abandonar Matrix, tal y como hiciera Morfeo con él. Este joven aparecerá en *Matrix Revolution* y algunos de los diálogos mantenidos con Neo tan sólo son interpretables por aquellos que conozcan el episodio de *Animatrix*. Por lo tanto, se generan una serie de juegos intermediales que refuerzan la poliédrica naturaleza de la saga.

Por otro lado, el mismo día del lanzamiento de *Matrix Reloaded*, el 15 de mayo de 2003, salió al mercado *Enter The Matrix* (2003), el primer videojuego escrito, producido y dirigido por los hermanos Wachowski. Fue desarrollado por Shiny Entertainment y distribuido por Atari y WB Interactive para la Playstation 2, Xbox, GameCube y PC. Un año después se comercializó *The Matrix Online* (un MMORPG desarrollado por Monolith Games y distribuido por Sega) y en 2005 Atari presentó *Matrix: The Path of Neo* para PC y consolas.

En cuanto a la segunda y tercera película, el productor Joel Silver explica que en realidad se trata de un único filme dividido en dos partes. La gran expectación generada por *Matrix* propició que *Matrix Reloaded* (2003) se convirtiera en una de las más taquilleras de la historia; de hecho, según las estimaciones publicadas en la revista *Forbes*, los dos primeros episodios alcanzaron unos beneficios de cerca de dos mil millones de dólares (Pulley, 2003).

Bajo el enunciado «Todo lo que tiene un principio, tiene un final» el 5 de noviembre de 2003 se estrenaba *Matrix Revolutions*, el episodio último que suponía el broche de cierre de un proyecto cultural y comercial paradigmático para los estudiosos de las narrativas transmedia. Guglielmo Pescatore sostiene que se trata de un filme-prototipo, «que no inaugura un género, si no que experimenta a partir de un modelo que garantiza diferentes versiones» (2006: 20) [1]. De naturaleza múltiple y escurridiza, los críticos tuvieron serios problemas para encontrar el apelativo adecuado para definir a esta superproducción: cine negro tecnológico, *cyberpunk*, *cyberthriller*...

Matrix se convirtió rápidamente en un fenómeno de culto al ser percibido como un proyecto genuinamente innovador; sin embargo podemos detectar múltiples puntos de encuentro con otras producciones fílmicas. La incertidumbre en torno a un futuro posthumano nos remite a *Blade Runner* (1982); el tribalismo tecnológico de los habitantes de Sion retoma la atmósfera de películas como *Mad Max* (1979) o *Waterworld* (1995); y la entrada en el sistema Matrix nos recuerda al viaje virtual a Marte contratado por el protagonista de *Desafío Total* (1990). Otros filmes próximos al argumento y a la estética de esta saga son *Eraserhead* (1977), *Alien, el octavo pasajero* (1979), *Tron* (1982), *Videodrome* (1983), *Brazil* (1985), *Akira* (1988), *Johnny Mnemonic* (1995), *existenZ* (1999), *Dark City* (1998), *Nivel 13* (1999), *A. I. Inteligencia Artificial* (2001) o *Minority Report* (2002). Curiosamente, en las películas contemporáneas también

predomina el problema de la memoria, el temor de vivir ajenos a la realidad y la relación entre vida y sueño, como en el caso de *Memento* (2000), *Abre los ojos* (1997), *El sexto sentido* (1999), *Los otros* (2001) o, más recientemente, *Origen* (2010).

Sin embargo, debemos reconocer el papel pionero de *Matrix* en la introducción de nuevos efectos especiales como, por ejemplo, el *bullet time* o «efecto bala», consistente en la ralentización del tiempo para ver cada uno de los estadios de movimientos muy veloces. Este efecto se remonta a los estudios de cronofotografía y está íntimamente relacionado con el mundo del videojuego. No en vano, tal y como propone Joshua Clover: «Existen muchas razones para que pensemos en *Matrix* como la respuesta del cine al desafío lanzado por el videojuego» (2004: 25). Mientras en el cine tradicional somos meros espectadores, en el videojuego logramos participar en el proceso narrativo mediante una interacción continua. Matteo Bittanti, define a *Matrix* como ejemplo de «“película tecnolúdica”, un género cinematográfico híbrido, mutante, surgido por el encuentro/enfrentamiento entre el cine y el videojuego» (2006: 132).

En *Matrix* la esfera narrativa se une a la interactiva para originar una experiencia inmersiva, un objetivo que, tal y como está demostrando el cine 4D, en ocasiones conlleva una serie de sacrificios en el desarrollo de la trama en aras de la espectacularidad. Los continuos guiños al mundo del videojuego están presentes tanto en las escenas de lucha como cuando el protagonista, convirtiéndose en su propio avatar, va sumando recursos como si de un videojuego de acción-aventura se tratara. Además, la presencia de textos en *Matrix* asume funciones extradiegéticas al igual que las instrucciones de los videojuegos. Véase la escena en la que el agente Smith persigue a Trinity por los tejados, por un instante leemos «Gun & Ammo» en un cartel y al verlo el

agente saca su pistola y comienza a disparar, como si respondiera a un comando.

Matrix es un supertexto, una apuesta hacia la exploración de los límites y posibilidades de la incorporación de las nuevas tecnologías tanto para la creación de espectaculares efectos especiales como recurso conceptual. Respondiendo a la aceleración de la creación y distribución de los contenidos audiovisuales en la era digital, la propuesta de Lana y Andy Wachowski asimila la estética y el *modus operandi* de los nuevos medios de comunicación para *remediar* (Bolter y Grusin, 1999) al medio cinematográfico.

La promesa virtual, el desierto de lo real

Contraviniendo las indicaciones de Žižek (1999), procederemos a enunciar algunas de las referencias intertextuales más significativas de la trilogía *Matrix* en relación al paradigma virtual. Al revisar el estado de la cuestión, cabe mencionar la prolífica respuesta por parte de la comunidad académica durante la década sucesiva al estreno de la primera película. Una situación que pone de manifiesto el impacto de una propuesta socio-cultural extremadamente sugerente que parece no haber agotado aún su capacidad de seducción entre aquellos estudiosos interesados en el análisis del presente y futuro del impacto de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad.

Desde una perspectiva tecno-apocalíptica, el «fenómeno Matrix» reaviva el interés por el mito de la caverna, la famosa alegoría que Platón empleó para explicar a Aristóteles la relación entre el mundo sensible y el mundo inteligible. Del mismo modo, Morfeo le revela a Neo: «eres un esclavo en una prisión para tu mente» [2]. En efecto, la diégesis del filme parte de la coexistencia de dos espacios: uno real (dominado por las máquinas) y otro virtual (generado por un

sistema informático, Matrix). En el primero de ellos, los seres humanos carecen de cualquier tipo de control al ser meros suministradores de energía en espeluznantes criaderos donde los hombres ya no nacen, se cultivan. Conectados a una inmensa red, viven en un estado de ensoñación permanente creyendo que siguen en 1999 cuando en realidad es el año 2199. El entorno virtual ha sido generado por las máquinas para que los seres humanos vivan experiencias imaginarias con el objetivo de que no exista margen para cuestionar la veracidad de su entorno y su propia existencia. Tal dantesco panorama reaviva el miedo a la rebelión de las máquinas que desde el siglo XIX ha protagonizado un sinfín de relatos como catártica expresión de los peligros de la industrialización y, a partir de la segunda mitad del siglo XX, ante la creación de las primeras inteligencias artificiales.

Morfeo cita una metáfora baudrillardiana para describir su situación:

A lo largo de nuestra historia hemos dependido de las máquinas para sobrevivir, el destino al parecer, no está carente de cierta ironía (...) El mundo tal y como era a finales del siglo XX sólo existe como parte de una simulación interactiva neuronal que llamamos Matrix. Bienvenido al desierto de lo real.

Irá al rescate de Neo planteándole la dicotómica relación entre realidad y virtualidad, forzándole a adoptar una decisión irrevocable:

Esta es tu última oportunidad, después no podrás echarte atrás. Si tomas la pastilla azul, fin de la historia. Despertarás en tu cama y crearás lo que quieres creerte. Si tomas la roja te quedarás en el país de las maravillas y yo te enseñaré hasta donde llega la madriguera de conejos.

La referencia a Lewis Carroll no es meramente casual, al inicio del filme, Thomas Anderson, el *hacker* conocido en Matrix como Neo, recibe el siguiente mensaje en su pantalla del ordenador: «Sigue al conejo blanco...». Al igual que

Alicia, como punto de partida de su viaje iniciático deberá elegir entre dos pastillas y, tras tomar la roja, abandonará el mundo virtual a través del espejo.

Por consiguiente, el libre albedrío y la volición son dos temas fundamentales. Los hombres, a diferencia de las máquinas, pueden moverse por pasiones e impulsos irracionales, tal y como queda patente en la gran pelea del episodio final, cuando el agente Smith interpela a Neo:

«¿Por qué, Sr. Anderson?, ¿por qué?, ¿por qué?, ¿por qué lo hace?, ¿por qué se levanta?, ¿por qué sigue luchando? ¿De verdad cree que lucha por algo además que por su propia supervivencia?, ¿querría decirme qué es, si es que acaso lo sabe? ¿Es por la libertad?, ¿por la verdad?, ¿tal vez por la paz?, ¿quizá por el amor? Ilusiones, Sr. Anderson, desvaríos de la percepción. Concepciones temporales de un frágil intelecto humano que trata con desesperación de justificar una existencia sin sentido ni objetivo.

A lo que Neo responde: «Porque lo he elegido».

Inevitablemente, al ser reconocido como «el elegido», Neo se plantea continuamente si su proceso de liberación en realidad conlleva ser esclavo del destino. Según Luis Fernández Navarro, nuestro protagonista «experimenta la desazón de la existencia inauténtica, un tema relacionado también con la filosofía existencialista» (2009: 5). Los máximos exponentes de esta corriente filosófica, Jean Paul Sartre y Simone de Beauvoir, consideran que la libertad interna del ser humano está íntimamente vinculada a la toma de decisiones y la no creencia en el destino. Precisamente el correcto funcionamiento de Matrix se basa en la garantía de un principio fundamental: la posibilidad de elegir. En *Matrix Reloaded*, el Arquitecto, el creador de Matrix, explica que «el 99% de los individuos aceptaba el programa mientras pudieran elegir aunque únicamente lo percibieran en un nivel casi inconsciente».

Ya en el siglo VI a. C. Heráclito de Éfeso, realizaba una distinción entre aquellos que aunque despiertos parecen dormir y los que logran comprender su logos. Al comienzo del primer filme, estando aún en Matrix, Neo le pregunta a su amigo Chion: «¿Alguna vez has tenido la sensación de no saber con seguridad si sueñas o estás despierto?». Más tarde, Morfeo le plantea a Neo: «¿Cómo distinguirías el mundo de los sueños de la realidad?». Una duda existencial que han afrontado desde Calderón de la Barca a Descartes con su célebre «Cogito, ergo sum» o Schopenhauer al plantear que «el mundo es mi representación».

Morfeo se pregunta: «¿Qué es real? ¿De qué modo definiríamos lo que podemos sentir, oler, saborear y ver? ¿Señales eléctricas interpretadas por nuestro cerebro?». Robert Nozick (1991) reflexiona acerca de la posibilidad de crear una máquina de experiencias. A partir de los avances en Neuropsicología, se podría estimular a nuestro cerebro de manera que pudiéramos sentir cualquier cosa. Surge entonces la duda expuesta por Daniel Dennett (1981) de si podemos estar completamente seguros de que unos científicos malvados no hayan extirpado nuestros cerebros mientras dormíamos y los mantengan vivos en una cubeta. Una escalofriante imagen que también ha sugestionado a Hilary Putnam y Jonathan Dancy.

Entre los numerosos referentes filosóficos presentes predominan las continuas referencias a la contribución de Jean Baudrillard sobre simulacro e hiperrealidad. Tampoco podemos olvidar la influencia de las teorías sobre la sociedad vigilante de Michel Foucault, Aldous Huxley o George Orwell, los vínculos directos con el imaginario de Philip K. Dick o William Gibson, como por ejemplo en la escena «no tengo boca», un claro homenaje a *Neuromante* (1984). Precisamente de esta novela de ciencia-ficción proceden algunos de los conceptos esenciales de la saga, pues en el relato de Gibson los sionitas

son los habitantes del mundo exterior y Matrix es el ciberespacio de realidad virtual, donde los datos complejos son representados por símbolos.

En *Matrix* la frontera entre lo real y lo virtual resulta constantemente cuestionada en un intento por responder a las dudas existenciales generadas ante la imperiosa necesidad de sobrevivir a la vorágine tecnológica de los últimos tiempos. Será, por tanto, interesante prestar atención al papel que juegan el simbolismo y las cosmovisiones de los distintos sistemas de creencias en la trilogía.

Hacia un misticismo posthumano

En la búsqueda del antídoto para combatir las incertidumbres de nuestro presente tecnológico, resultan especialmente reveladoras las continuas alusiones a la esfera mística para hacer frente a la amenaza de un horizonte posthumano. Desde el momento en el que Morfeo le confiesa a Neo que él es el «elegido» somos testigos de la lucha interior del protagonista por superar sus dudas y miedos para llegar finalmente a cumplir la profecía.

El budismo aparece en múltiples ocasiones como en la famosa escena en la que Neo aprende que el mundo es una ilusión al igual que el propio yo por lo que el único camino posible pasa por la liberación de la mente. El niño budista aconseja a Neo: «No intentes doblar la cuchara, eso es imposible. En vez de eso, sólo procura comprender la verdad (...) Que no hay cuchara. Si lo haces verás que no es la cuchara, que eres tú el que se dobla». El círculo de la permanencia también está presente si recordamos las palabras de Buda: «He recorrido el círculo de muchas encarnaciones buscando al arquitecto. Es duro nacer tantas veces. Arquitecto al fin te encontré. Nunca volverás a construir la casa» (cit. en Borges y Jurado, 2002: 14).

En efecto, entre los principales personajes secundarios encontramos al Arquitecto, un ser omnipotente de semblante bíblico que, mediante una continua monitorización, decide el porvenir y controla la existencia de cada uno de los seres humanos que viven en Matrix. Por otra parte, la figura del Oráculo resulta imprescindible para que los humanos acepten la profecía del «elegido», paradójicamente una invención del programador supremo para garantizar la supervivencia de Matrix.

Estrada señala que en la trilogía «lo casual alude a la coincidencia, mientras el cambio a providencia» (2008: 58). La fe, el milagro, la resurrección... son algunos de los conceptos que nos remiten al ideario cristiano. Tampoco podemos olvidar la indumentaria sacerdotal del protagonista: Thomas Anderson en el mundo virtual y Neo, su *nick* como *hacker*, en Matrix. Recordemos que Tomás era el discípulo que necesitaba ver para creer, mientras Anderson quiere decir «hijo del hombre», como clara referencia a Cristo. Mientras que el nombre de Neo, el «neófito», es un anagrama de «one», el «único», el «elegido», en definitiva, el mesías del paradigma digital.

Asimismo, el nombre de Trinity es un claro homenaje al dogma de la Santísima Trinidad: el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. Como bien señala Alba Sovietina Estrada, «Morfeo “ve a la trinidad”, cuando reagrupa “tres objetivos, tres capitanes, tres nave” pues el tres es el número de la Trinidad» (2008: 58). En cuanto respecta a Morfeo, era el dios del sueño en la mitología griega y en *Matrix* este personaje es el capitán de la nave Nabucodonosor, el nombre del famoso rey de Babilonia que investigó el significado de los sueños. También hallamos una larga serie de referencias bíblicas pues Sion era el centro espiritual de todos los pueblos y Serafín (el protector del Oráculo) nos remite a los serafines, los ángeles guardianes. Las referencias son tan numerosas (Níobe, Merovingio, Perséfone...) que se podría dedicar una investigación únicamente a este tema.

Más allá del código: una reflexión sobre lo digital

El carácter atemporal de los postulados desarrollados en la trilogía junto a una impactante estética ha contribuido a generar una inconfundible marca de identidad que con el paso de los años sigue consolidándose aún más si cabe.

En una entrevista concedida a *Le Nouvel Observateur*, Baudrillard expone su punto de vista acerca del planteamiento de los Wachowski: «Ellos tomaron la hipótesis de lo virtual como un hecho irrefutable y lo transformaron en un fantasma visible (...) todo aquello perteneciente a la esfera del sueño, la utopía o la fantasmagoría adopta una expresión, se realiza» (2004).

Coincidimos con el pensador francés al sostener que para la antropología cultural el principal logro de la saga *Matrix* consiste en su significativa aportación a la conceptualización y representación de la condición digital. El famoso código fuente con caracteres verdes sobre fondo negro ha quedado grabado en el imaginario colectivo no solo como seña de identidad de la trilogía si no como símbolo del mundo digital. Pese a llevar conviviendo una década con el fenómeno de la digitalización, en 1999 el concepto resultaba demasiado abstracto hasta que esta evocadora imagen dio con la solución, creando uno de los memes más potentes hasta el momento.

La representación bidimensional de la matriz no se muestra únicamente en los planos de transición entre el mundo real y el virtual, también está presente en los títulos de crédito. Al comienzo de cada una de las tres películas, se incorporan una serie de elementos metatextuales como preludeo a la entrada en el universo *Matrix*. El escudo de la Warner Bros aparece modificado cromáticamente, adopta el negro y verde de la cascada numérica como si formase parte de *Matrix*, toda una invitación a replantearnos los límites entre realidad y virtualidad.

En el primer filme, tras la fugaz aparición del título, en la pantalla tan solo vemos una barra verde parpadeando en el ángulo superior izquierdo sobre un fondo negro. Se emiten una serie de sonidos correspondientes al intento por establecer una conexión telefónica y, fuera de campo, dos voces conjeturan acerca de la seguridad de la red. Posteriormente, aparece un monitor de ordenador en el que vemos la matriz numérica, con un rápido movimiento de cámara nos introducimos en el interior de uno de los ceros que adopta una semblanza tridimensional, convirtiéndose en un túnel virtual. Mediante un vertiginoso *travelling*, accedemos al interior de Matrix.

En *Matrix Reloaded* somos testigos de una operación similar, algo perfeccionada, pues al finalizar el nuevo *travelling* desde el interior del código se va perfilando una imagen reconocible: el número 12 correspondiente al de un reloj colgado en una pared de una de las naves rebeldes. Mientras que en el último largometraje, a diferencia de los ejemplos anteriores, el viaje al interior del código concluye con una increíble explosión de luz que anticipa el cierre de la saga. Recordemos que una vez que Neo se convierte en el mesías, pese a quedar invidente es capaz de contemplar la auténtica realidad como fuente de luz más allá del código. Valentina Re reflexiona en torno a esta cuestión:

Si hasta entonces los planos subjetivos de Neo estaban vinculados al problema de la realidad y la apariencia, de la distinción entre realidad-artificio y realidad-verosimilitud (Neo es el único en *ver* la naturaleza digital del mundo ficticio, mientras que los demás para poder creer deben confiar en el *saber*), en *Matrix Revolutions* la visión de Neo se desvincula de la problemática ontológica principal del filme (2006: 109).

El constante empleo de metáforas y tecnicismos procedentes del lenguaje informático está presente a lo largo de toda la trilogía como, por ejemplo, cuando al ofrecerle la pastilla roja a Neo, Morfeo le explica que forma parte de un programa de rastreo para interrumpir su señal de entrada y salida en el

sistema y así poder localizar su ubicación; o cuando el operador Tanque le instala a Neo un *software* de artes marciales y acto seguido aplica sus conocimientos dentro de un programa de simulación, donde él mismo ejerce de avatar.

Dentro del sistema, Neo controla por completo las leyes físicas ya que el entorno virtual no se rige por la relación espacio-temporal habitual. Federico Pagello explica que: «En el interior de Matrix, el cuerpo de Neo está compuesto de información pura, no tiene nada de físico o natural (...) lo que convierte a Neo en un superhéroe no es la mutación genética (...) si no su sustitución por un *avatar* digital» (2006: 120). Al entrar en el programa de simulación de entrenamiento, Morfeo le explica que ser el más rápido o el más fuerte no sirve de nada: «¿crees que lo que respiras ahora es aire? (...) tu mente hace que sea verdad».

La reflexión sobre la relación entre mente y cuerpo es una constante a lo largo de los tres filmes. Descartes postulaba: «No estoy metido en mi cuerpo como un piloto en su navío, sino tan estrechamente unido y confundido y mezclado con él, que formo como un solo todo con mi cuerpo» (1982: 184). En su página web dedicada a la filosofía y *Matrix*, Concepción Pérez García (2005) identifica, como uno de los nudos centrales de la trilogía, la puesta en duda del postulado cartesiano.

Resulta impactante la imagen de los rebeldes conectados a las máquinas de sus naves mientras combaten en Matrix. Se trata de una clara referencia a la experiencia de desdoblamiento del jugador de videojuegos, capaz de situarse contemporáneamente en el plano real y en el virtual, gracias a su avatar. La existencia de distintos planos de acción (dentro y fuera del sistema) supone un recurso extremadamente enriquecedor que contribuye a aumentar la tensión. Gómez Tarín resume el procedimiento del siguiente modo: «Los humanos se

mueven en el entorno virtual en estado de sueño, sus cuerpos quedan en la nave y cualquier suceso trágico en el mundo virtual afecta fatalmente a su vida real» (2002: 581).

La transición entre ambos universos diegéticos se realiza mediante una simple llamada telefónica. La telemática reemplaza así a los medios de transporte como puerta de acceso y salida de Matrix. El protagonismo de las telecomunicaciones resulta más que evidente, no en vano, una conocida compañía de telefonía presentó y promocionó un nuevo modelo de móvil desde la propia película.

Otro aspecto, no menos sugerente, es el hecho de que el mundo real se presente como un ambiente austero y sombrío, ruinoso, frío, hostil, invadido por las máquinas y, por tanto, menos deseable que el virtual. En *Matrix*, el traidor Cifra decide cooperar con los villanos para ser reconectado al sistema, donde podrá disfrutar de todo tipo de placeres, eso sí, virtuales. Este personaje prefiere vivir en el engaño, según Thomas Frenz y Janice Hocker Rushing (2002), en términos digitales, Cifra sería el cero, al haber optado por la opción incorrecta, mientras que Neo sería el uno. Tal y como señala Claudio Bisoni, «Matrix sucede en la realidad, mientras que la realidad no sucede en Matrix» (2006: 67).

En línea con los postulados de Baudrillard, Christina Lee señala que en la saga «Lo hiperreal reemplaza a lo real como forma de expresión para definir vida y experiencia» (2005: 563). Tomemos como ejemplo al programador Merovingio, quien realiza una continua ostentación de su control absoluto de la realidad, en este caso virtual, diseñando a su gusto su entorno y sus acompañantes. La capacidad de programar es el principio básico de la ley de supervivencia, no en vano, Neo se diferencia de los demás humanos por ser uno de los mejores *hackers* en el sistema Matrix. Según Scott R. Stroud, «Neo es el héroe

tecnológico *par excellence*» (2001: 235), en definitiva, el nuevo mesías de la revolución digital.

Conclusiones

Pese a que durante las últimas décadas las reflexiones en torno a los efectos del omnipresente desarrollo tecnológico hayan copado infinidad de obras literarias, ensayos filosóficos, producciones fílmicas y demás expresiones culturales, sigue tratándose de un tema tan atractivo como chocante, al forzarnos a revisar las bases de la condición humana.

La adopción de una perspectiva ligeramente desviada respecto a la habitual visión antropocéntrica de la realidad ha atraído la atención de numerosos intelectuales generando un rico debate pero, sin lugar a dudas, la principal contribución de la saga objeto de estudio en este ensayo ha sido su eficaz plasmación de la auténtica esencia de la era digital. Mediante una serie de brillantes metáforas visuales y, en ocasiones, un formidable guion, la propuesta de los Wachowski pone el foco de atención en las inquietudes que ocasiona la permanente dualidad existencial que conlleva vivir entre realidad y virtualidad.

Asimismo, se pone de manifiesto el imperioso influjo de los nuevos medios mediante la construcción de una poderosa trama que ha asentado las bases de la narrativa transmedia, tal y como conocemos en la actualidad. El imaginario presentado en los tres filmes se extiende a otra serie de productos mediáticos que han contribuido a enriquecer el universo diegético original constituyendo un pionero modelo de referencia.

La trilogía *Matrix* se presenta como un complejo metatexto fruto de múltiples influencias socio-culturales que van desde la adopción del arquetipo asiático

como modelo espiritual al tribalismo africano presente en las danzas y vestimentas. La lógica postmoderna y la estética futurista presentes en esta superproducción reflejan fielmente los miedos y anhelos reinantes en la sociedad occidental ante el cambio de siglo. Esta saga supone un valioso legado tanto para la futura arqueología del siglo XXI como para ayudarnos a descifrar las claves de nuestro contexto socio-cultural, al propiciar una serie de pistas en torno a la controvertida relación entre el hombre y el mundo tecnológico en la actualidad.

Referencias bibliográficas

BISONI, Claudio 2006, «La matrice e le sue interpretazioni. Ovvero, perché *Matrix* non è un film postmoderno» en PESCATORE, G. (ed.), *Matrix: Uno studio di caso*, Bologna: Alberto Perdisa Editore, pp. 57-74.

BITTANTI, Matteo 2006, «Benvenuti nel deserto del virtuale» en PESCATORE, G. (ed.), *Matrix: Uno studio di caso*, Bologna: Alberto Perdisa Editore, pp.131-149.

BOLTER, Jay David y GRUSIN, Richard 1999, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

BORGES, Jorge Luis y JURADO, Alicia 2002, *Qué es el budismo*, Madrid: Alianza Editorial.

CLOVER, Joshua 2004, *The Matrix*, Londres: BFI Publishing.

DENNETT, Daniel 1981, *Brainstorms: philosophical essays on mind and psychology*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

DESCARTES, René 1982, *Discurso del método. Meditaciones metafísicas*, Madrid: Espasa-Calpe.

ESTRADA CÁRDENAS, Alba Sovietina 2008, «Convergencias de discursos religiosos en *Matrix Recargado*» en *Kañiña. Revista de Artes y Letras*, Universidad de Costa Rica, Vol. 23 (1), pp. 57-66.

FERNÁNDEZ NAVARRO, Luis 2009, «MATRIX: Pedagogía fílmica e imagen» en *Red Visual*, N. 11, pp. 1-6.

FRENTZ, Thomas S. y HOCKER RUSHING, Janice 2002, «Mother isn't quite herself today: Myth and spectacle in *The Matrix*» en *Critical Studies in Media Communication*, Vol.19, N.1, pp. 64-86.

GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier 2002, «Cine e imperio tecnológico: de *Blade Runner* a *Matrix*» en MURO MUNILLA, M. A. (coord.), *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, pp. 569-585.

JENKINS, Henry 2009: «The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)». [http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html]

LE NOUVEL OBSERVATEUR 2004: «*The Matrix* Decoded: Le Nouvel Observateur interview with Jean Baudrillard» en *International Journal of Baudrillard Studies*, Vol. 1, N. 2. [http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm]

LEE, Christina 2005, «Lock and Load(up): The action Body in *The Matrix*» en *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol. 19, N. 4, pp. 559-569.

MUÑOZ CORCUERA, Alfonso 2009, «Realidad Virtual y memorias posibles: apuntes sobre la presencia de mundos virtuales en el cine postmoderno de

ciencia-ficción» en *Eikasia. Revista de Filosofía*, año IV, N. 24.
[<http://www.revistadefilosofia.org/numero24.htm>]

NOZICK, Robert 1991, *Anarquía, estado y utopía*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

PAGELLO, Federico 2006, «Il superuomo flessibile. Matrix e il mito del supereroe» en PESCATORE, G. (ed.), *Matrix: Uno studio di caso*, Bologna: Alberto Perdisa Editore, pp. 111-129.

PÉREZ GARCÍA, Concepción 2005, «La filosofía y *Matrix*».
[<http://www.filomatrix.com/>]

PESCATORE, Guglielmo (ed.) 2006, *Matrix: Uno studio di caso*, Bologna: Alberto Perdisa Editore.

PULLEY, Fred 2003, «Cliff Hanger» en *Forbes*.
[<http://www.forbes.com/forbes/2003/1110/100.html>]

RE, Valentina 2006, «Branding *Matrix*. La matrice nei titoli di testa: strategie d'identità e differenziazione» en PESCATORE, G. (ed.) *Matrix: Uno studio di caso*, Bologna: Alberto Perdisa Editore, pp. 93-109.

STROUD, Scout R. 2001, «Technology and Mythic Narrative: *The Matrix* as Technological Hero-Quest» en *Western Journal of Communication*, 65 (4), pp. 416-441.

ŽIŽEK, Slavoj 1999, «The Matrix, or two sides of perversion» en *Philosophy today*, Vol. 43. [<http://www.egs.edu/faculty/slavoj-zizek/articles/the-matrix-or-two-sides-of-perversion/>]

Notas

[*] Profesora Contratada Doctora. Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades. Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

Contacto con la autora: carolina.fernandez.c@udima.es

[1] Las traducciones de los textos originales del italiano y el inglés al castellano han sido realizadas por la autora del ensayo.

[2] Las transcripciones de los diálogos de la trilogía han sido realizadas por parte de la autora del ensayo a partir de sus versiones en castellano de los tres filmes.