

“Matrix” cumple 25 años: la teología oculta

La [película ‘Matrix’ sacudió a toda una generación y se convirtió en un fenómeno de la cultura pop](#): una profecía sobre el uso de las tecnologías, cuestiones de género e identidad y realidades paralelas.



Keanu Reeves, el salvador de ‘Matrix’, se ha reinventado una y otra vez hasta alcanzar la cima en la industria del cine. Las tres secuelas de “Matrix” muestran su vigencia. Mucho se ha escrito sobre la serie y sobre su interdisciplinariedad y sobre la teología oculta de las hermanas Wachowki.

En 1999 se estrenó ‘Matrix’, ganadora de cuatro Oscar, y se convirtió en un fenómeno social y cultural. La tetralogía cristaliza mejor que ninguna otra saga los desafíos de nuestra época digital

Leandro Sequeiros. Presidente de ASINJA (Asociación Interdisciplinar José de Acosta)

Dirigida por los entonces hermanos Wachowski (antes del cambio de sexo), escenificó una distopía en la que las inteligencias artificiales tienen esclavizados a los humanos y los “cultivan” para extraer su energía.

Las máquinas mantienen a la humanidad tranquila en Matrix gracias a una realidad simulada. Para luchar contra ese sistema, un grupo de rebeldes, refugiados en un mundo en ruinas, piratean el mundo virtual para recuperar el control de la realidad.

La película cuestiona la relación entre el ser humano, las máquinas y la porosidad entre mundo real y mundo virtual. Neo no deja de desenmarañar realidad y ficción. ¿Acaso es el Elegido como le dicen o es una persona cualquiera?

Hace cinco años, en la [revista digital FronterasCTR publicamos desde la CátedraCTR de la U. Comilla un texto que hoy cobra actualidad](#). Recordamos que en agosto de 2019 se anunciaba la cuarta entrega de la película *The Matrix* (titulada *Matrix* en español), una [película de ciencia ficción](#) escrita y dirigida por las [hermanas Wachowski](#) cuyo trasfondo es la filosofía del transhumanismo, con algunos guiños a la religión y a la teología.

La primera entrega de *Matrix*, estrenada en los [Estados Unidos el 31 de marzo de 1999](#), hace 25 años, no ha perdido viveza y sigue siendo objeto de debate. El volumen de colaboraciones *Tomar la pastilla roja. Ciencia, Filosofía y Religión en Matrix* (Barcelona, 2005) ofrece claves muy sugerentes. Si bien *Matrix* se ha vuelto una serie de películas de culto, en su argumento se establecen paralelismos con conceptos religiosos, filosóficos e ideológicos.

Algunas claves para una lectura teológica de “Matrix”.

Qué duda cabe de que la ciencia y la tecnología de los últimos siglos han modificado nuestras vidas en muchos sentidos. Han conseguido solucionar problemas que parecían irresolubles y también han generado nuevas formas de esperanza que con frecuencia se mueven entre las aguas de la realidad y la ficción.

Y quizá una de esas nuevas formas de esperanza y optimismo, y que además está generando un gran impacto público y una enorme cantidad de publicaciones en todo el mundo, es una corriente conocida con el nombre de “[Transhumanismo](#)”, que representaría una fase de la humanidad en tránsito hacia un posthumanismo en el cual el ser humano superará las barreras biológicas que lo conforman, y lo hará aprovechando el gran desarrollo de las denominadas NBIC, unas siglas que aglutinan la combinación e integración de la nanotecnología, las ciencias de la vida, las técnicas de la información y la comunicación, y las ciencias cognitivas. En las versiones más optimistas se llega a afirmar la consecución de la inmortalidad.

Algunos datos técnicos de “Matrix”

En la primavera de 1999, llegaba a las pantallas cinematográficas una película que se ha hecho “de culto”: *Matrix. The Matrix* (titulada *Matrix* en español) es una [película de ciencia ficción](#) escrita y dirigida por las [hermanas Wachowski](#) y protagonizada por [Keanu Reeves](#), [Laurence Fishburne](#), [Carrie-Anne Moss](#) y [Hugo Weaving](#). Estrenada en los [Estados Unidos el 31 de marzo de 1999](#). Es la primera entrega de la [trilogía de Matrix](#) de la que derivan (dado su éxito) una serie de [videojuegos](#), [cortos animados](#) y [cómic](#)s.

Por otra parte, *Matrix* es la sociedad tecnológica en su plena realización. Una sociedad distópica, en la que la realidad de la destrucción se oculta dado que la humanidad vive secuestrada, abducida por una gran máquina de Inteligencia Artificial que hace vivir a los ciudadanos una realidad ficticia (que en la película está tintada de verde).

Pero esta máquina se alimenta de la energía de los humanos que solo son considerados como baterías y hay que tenerlos vivos y engañados. Sólo unos cuantos rebeldes, a bordo de la nave Nabucodonosor (es la realidad, tintadas las imágenes de azul en el film), elaboran un plan de liberación y buscan un Salvador, un Elegido.

Matrix, el ordenador, solo desea mantener a los humanos esclavizados por sus propias ilusiones, siendo la principal de ellas, que la tecnología no los esclaviza, sino que en realidad los libera. Matrix es el robot y nosotros somos los perros que actuamos como sirvientes de nuestros amos tecnológicos.

“Matrix”, una parábola judeocristiana

Matrix es una parábola de la visión judeocristiana según la cual estamos atrapados en un mundo que se ha extraviado, en el que no hay ninguna esperanza de supervivencia ni de salvación, a menos que ocurra un milagro, escribe el profesor de Comunicación [Read Mercer Schuchardt](#) (página 13). Y prosigue: “Esta película es un nuevo testamento para un nuevo milenio, una parábola religiosa de la segunda venida del Mesías de la humanidad en una era que necesita una salvación, más desesperadamente que ninguna otra” (página 13)

Dentro de este marco, *Matrix* es la historia del “elegido” que duda, que va tomando conciencia de las cosas con lentitud y que finalmente descubre que él, y nadie más, es el salvador del mundo. Anderson (etimológicamente “el Hijo del Hombre”) debe convencerse primero de que el ámbito en el que habita (con el nombre de Neo, anagrama de la palabra inglesa ONE, el número uno) le ha proporcionado una percepción de la verdadera realidad, mientras que su existencia cotidiana como Thomas Anderson es la falsa consciencia, el mundo de Matrix en el cual percibe, pero que no puede demostrar, que hay algo que va terriblemente mal. Y este pensamiento le tortura como “una astilla en la mente” (página 14)

Para Schuchardt (página 14) el protagonista, Thomas Anderson, es contactado por Trinity, un equivalente femenino ligeramente andrógino de la masculinidad ligeramente andrógina de Neo. Ella es quien lo lleva hasta Morfeo, a quien identifican los expertos con Juan el Bautista y también con el conejo blanco que conduce a Neo hasta la antítesis del país de las maravillas.

Volver a *Matrix* 25 años más tarde

En las páginas de Cultura del diario *El País* de 21 de agosto de 2019 se confirma algo que la prensa venía anunciando desde primavera, cuando se cumplían 20 años del estreno en Nueva York de la primera entrega de *Matrix*: [‘Matrix 4’ se rodará con Keanu Reeves y Carrie-Anne Moss como protagonistas](#). Según se ha sabido, la película será dirigida por Lana Wachowski, una de las dos creadoras de la saga. Los hermanos Wachowski (antes del cambio de sexo) fueron los productores de las tres producciones previas, *The Matrix Reloaded* (1999), *The Matrix Reloaded* (2002) y *The Matrix Revolutions* (2003).

Está previsto que la producción de la película comience a principios de 2020, una vez que Wachowski finalice el guión, una tarea en la que

también colaborarán el escritor Aleksandar Hemon y el cineasta David Mitchell. Los guiones de las entregas previas fueron escritos por Lilly (aunque en el primero también colaboró Lana Wachowski), que no participará en la nueva secuela por estar centrada en la serie *Work in progress*, protagonizada por una mujer transexual y que Lilly Wachowski ha coescrito, codirigido y producido.

James Lovelock, *Matrix* y los cyborg

Por otra parte, el regreso de *Matrix* nos remite al último libro de James Lovelock. El pasado 26 de julio de 2019, el biólogo James Lovelock, creador de la teoría GAIA, cumplió cien años. [En febrero de 2019 publicamos en FronterasCTR un artículo extenso sobre este científico visionario](#). Con ocasión de este cumpleaños, la revista [XL Semanal \(28 de julio\)](#), (pág. 48-52) se publicaba un artículo glosando el centenario de Lovelock y se ofrecía un comentario sobre la publicación del nuevo libro del padre de GAIA (no diremos el último, pues puede ser que aún publique alguno más): [“Novacene: the coming age of hyperintelligence”](#).

Entre otras propuestas y sorprendentes análisis, Lovelock afirma que los [cyborg](#) (ciborg o *ciborg*, una criatura humana compuesta de elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos generalmente con la intención de mejorar las capacidades de la parte orgánica mediante el uso de tecnología) llegarán a dominar a los humanos convencionales, pero no los destruirán porque necesitan de ellos para equilibrar el clima. El término *ciborg* fue acuñado por Manfred E. Clynes y [Nathan S. Kline](#) en [1960](#) para referirse a un ser humano mejorado que podría sobrevivir en entornos [extraterrestres](#).

Los cyborg de las hermanas Wachowski en Matrix

La película *Matrix* fue reconocida por la Academia con 4 [Premios Óscar](#) (Mejor Montaje, Mejor Sonido, Mejor Edición de Sonido y Mejores Efectos Visuales). Si bien se ha vuelto una película de culto, y en su argumento se establecen paralelismos con conceptos religiosos, filosóficos e ideológicos; marcó un antes y un después en los efectos visuales de la época.

De entre los que se destaca el «tiempo bala» ([bullet time](#)), técnica que consiste en aparentar que se congela la acción mientras la cámara sigue moviéndose alrededor de la escena. El efecto visual se consigue utilizando múltiples cámaras que graban la acción desde distintas posiciones a una cantidad elevada de fotogramas por segundo, posteriormente se intercalan los [fotogramas](#) de cada una de las cámaras. Aunque es un efecto muy revolucionario no fue la primera vez que hacía su aparición en el cine (anteriormente fue usado en películas como *Jumanji*, entre otras), pero fue con este film innovador cuando surgió un gran interés por este efecto, posteriormente utilizado en varias películas.

La saga Matrix, una historia sorprendente

Thomas A. Anderson ([Keanu Reeves](#)) es [programador informático](#) de día y un [hacker](#) llamado [Neo](#) de noche. Lleva toda su vida intuyendo que hay algo más, que hay algo que falla y esa duda se ve reafirmada con un mensaje recibido en su computadora: «Matrix te posee».

Así, Neo comienza la búsqueda desesperada de una persona de la que solo ha oído hablar: otro *hacker* llamado [Morfeo \(Laurence Fishburne\)](#), alguien que puede darle la respuesta a las preguntas que persigue: ¿qué es Matrix? y ¿por qué lo posee?

Morfeo y su equipo, al darse cuenta de que sus enemigos están buscando a Neo, deciden entrar en contacto con él. La *hacker Trinity* ([Carrie-Anne Moss](#)), amiga de Morfeo, lo conduce hasta él y la respuesta que busca. Pero para obtenerla debe renunciar a su vida anterior y a todo lo que había conocido antes. El símbolo de dicho proceso es aceptar tomar una [pastilla roja](#); en cambio, la pildora azul podría devolverlo a su mundo actual sin que, aparentemente, nada de lo que está sucediendo hubiera pasado. Neo acepta tomar la pastilla roja, olvidar su vida y todo lo que conoce para descubrir «qué es Matrix».

Neo descubre que el mundo en el que creía vivir no es más que una [simulación virtual](#) a la que se encuentra conectado mediante un cable enchufado en su cerebro. Las miles de millones de “personas” que viven (conectadas) a su alrededor, están siendo cultivadas del mismo modo para poder dar energía a las máquinas. Esta [ilusión](#) colectiva (o simulación interactiva) es conocida como *Matrix* (que puede traducirse como la matriz).

El grupo de rebeldes del mundo real liderados por Morfeo, rescata a Neo de la cosecha de personas donde se encontraba preso. Una vez liberado, Morfeo le explica en qué consiste la realidad: porque la realidad no es la realidad. Se encuentran cerca del año 2199 (aunque esta es la fecha que Morfeo estima, en realidad están cerca del 3199 tal y como se descubre al final de *Matrix Reloaded*) y la [humanidad](#) está esclavizada por las máquinas, que tras el desarrollo de la IA ([Inteligencia Artificial](#)) se rebelaron contra su creador, el hombre. La revolución desembocó en una gran guerra por la supervivencia de ambos contendientes. Esta, a su vez, desembocó en el deterioro del medio ambiente haciéndolo insostenible para hombre y máquina. En palabras de Morfeo: «[...] no se sabe quién atacó primero, si nosotros o ellos, pero sí sabemos que nosotros arrasamos el cielo».

Morfeo, personaje de *Matrix* (1999), de las Hermanas Wachowski

Las máquinas, tras vencer la guerra y quedar privadas de la energía solar que necesitaban para funcionar, ahora dominan la superficie terrestre y emplean a la especie humana como fuente de energía, cosechándolos en grandes campos de cultivo. También Morfeo habla, aunque indirectamente, de la operación Tormenta negra, *Dark Storm*, la cual, durante la guerra entre humanidad y máquinas, se ideó para debilitar las máquinas, que funcionaban con energía solar.

Morfeo también le cuenta a Neo que cree que él es «el Elegido». Entre los sobrevivientes humanos, organizados en un último [reducto](#) del subsuelo llamado [Sion](#), existe una [profecía](#), que augura un elegido que será capaz de liberar a la humanidad de la esclavitud a la que está sometida. «El Elegido» podrá cambiar Matrix a su voluntad, otorgando así la victoria a los humanos.

El mundo virtual de *Matrix* se convierte en el campo de batalla donde Neo tendrá que combatir contra los agentes de *Matrix*, que son unos programas en forma humana capaces de poseer a cualquier habitante de *Matrix* que la resistencia no haya liberado, y en particular contra el temible [Agente Smith](#). Estos intentan impedir que los rebeldes rescaten a

las personas que están conectadas, ya que están programados para capturar a cualquier intruso que altere la realidad de Matrix. En este mundo virtual, los seres humanos que son conscientes de la verdadera esencia de lo que les rodea, son capaces de desafiar parcialmente las leyes físicas y realizar hazañas asombrosas. Lo que el grupo no sabe es que Cypher, un veterano miembro de la nave, los traicionará al entrar en tratos con el Agente Smith para entregarle a Morfeo.

Un día, Morfeo decide ir a Matrix para que Neo vea al [Oráculo](#), el mismo que hizo la profecía. Ella le dice que no es «el elegido», añadiendo «tal vez en la próxima vida», pero que Morfeo creía en él ciegamente. Añade que Neo tendría que elegir entre salvar su propia vida o la de Morfeo. Al volver de hablar con el Oráculo, se ven atrapados por agentes y policías en el edificio por donde entraron. Matan a Ratón y capturan a Morfeo cuando éste intentaba salvar a Neo.

Los demás escapan, pero el traidor Cypher mata a Dozer, Apoc y a Interruptor y solo quedan con vida Trinity, Neo, Morfeo y Tanque, quien, aunque herido, se encarga de eliminar al traidor para salvar a sus compañeros. Cuando van a desconectar a Morfeo, para que las máquinas no obtengan los códigos del ordenador central de Sión, Neo recuerda las palabras del [Oráculo](#) y decide ir a rescatarlo.

Al no lograr disuadirlo, Trinity decide acompañarlo. Después de una espectacular lucha contra los soldados y agentes que custodian el edificio donde Morfeo está detenido, consiguen liberarlo. Morfeo y Trinity vuelven al mundo real por el teléfono de una estación de metro, pero cuando Neo les iba a seguir, el Agente Smith se lo impide. En vez de huir, se enfrenta a él y con dificultad le vence, pero el Agente Smith toma otro cuerpo por lo que Neo intenta escapar seguido de otros dos agentes, pero el Agente Smith le mata antes de poder volver.

Morfeo está estremecido, ya que además hay centinelas atacando la nave, pero Trinity le dice al cuerpo de Neo que no puede estar muerto. Él tiene que ser «el elegido» porque el oráculo le dijo a ella que se enamoraría del elegido y Trinity estaba enamorada de él, le besa y Neo resucita. Sorprendido, el Agente Smith le dispara, pero Neo detiene las balas, para con facilidad sus golpes y le destruye. Los otros dos agentes huyen. Neo se da cuenta de que es «el elegido». Neo vuelve al mundo real justo a tiempo de que Morfeo use un [pulso electromagnético](#) contra los centinelas (máquinas enemigas) que habían invadido la nave.

***Matrix*, una parábola de la visión judeocristiana del mundo**

Se ha escrito mucho sobre los aspectos sociales, científicos, filosóficos, budistas, culturales, religiosos y también judeocristianos de *Matrix*. El sugerente ensayo [Tomar la pastilla roja. Ciencia, filosofía y religión en Matrix](#) (edición a cargo de Glenn Yeffeth, Ediciones Obelisco, Barcelona, 2005) contiene muchas respuestas a las preguntas que la película formula. Una de las [cuestiones subyacentes en esta película es la teológica, y especialmente cristiana](#).

Con una visión pretendidamente catastrofista sobre el futuro de la inteligencia artificial, la película *Matrix* recalca que las Inteligencias

Artificiales (IA) incluso “licúan a los muertos para que puedan servir para alimentar por vía intravenosa a los vivos” (página 33). Pero las mentes de estos humanos solo ven *Matrix* como “una estimulación neuro-interactiva.., un sueño generado por ordenador, construido para mantenernos bajo control”. Hay miles de millones de personas que se limitan a vivir sus vidas ficticias, “inconscientes” de estos hechos, que “creen que estamos en el año 1999, cuando en realidad estamos casi en el 2199” (página 33).

Los filósofos, como Lyle Zynda (página 45) han querido ver debajo de *Matrix* que parte de Descartes, llega a Berkeley y se prolonga en nuestros días en la filosofía posmoderna, especialmente la de [Jean Baudrillard](#) (páginas 87-148). Pero los aspectos filosóficos podremos tratarlos en otra ocasión, centrándonos ahora en los aspectos religiosos cristianos.

“Encontrar a Dios en Matrix”

Uno de los capítulos de este ensayo, “Encontrar a Dios en Matrix”, redactado por [Paul Fontana](#), filósofo y biblista graduado en el Colby College en 1996, apunta las claves para una relectura teológica de la película.

Para Fontana, “bajo el mensaje superficial de “libera tu mente” hay un tema que va mucho más allá. Cualquiera que haya recibido una formación religiosa puede percatarse de algunos de los paralelismos bíblicos más evidentes que hay en *Matrix*”. Por ello, “resulta obvio que *Matrix* resuena con elementos del pensamiento apocalíptico judío y cristiano” (página 188-189).

Al principio de la película, Morfeo le anuncia a Neo que es “[el Elegido](#)”, la persona que puede ser capaz de manipular *Matrix*, el enorme ordenador que todo lo controla y todo lo construye virtualmente, y que él puede liberar a la humanidad. En la tradición de Israel existía la expectativa de la llegada de un Mesías salvador (el “Ungido” en hebreo). Uno de los arquetipos culturales que afloran en *Matrix* es el de Cristo de la religión cristiana. Thomas Anderson (paralelismo con el apóstol Tomás, el que duda, y con Anderson, el “Hijo del Hombre”) presenta los rasgos del salvador esperado en un mundo esclavo.

Cristo, como Anderson, – leemos en la introducción – “vino a este mundo con unos poderes y una percepción superiores. No fue comprendido. Salvó las almas de aquellos que confiaron y creyeron en él, fue traicionado por alguien en quien él tenía confianza y castigado por la autoridad a la que desafiaba. Pero dejó un mundo que había cambiado para bien como consecuencia de su paso por él” ([David Gerrold](#), Introducción, página 10).

A medida que la película avanza, el público recibe una información que puede parecer contradictoria acerca de si Neo es o no es “el Elegido”. Para confirmarlo, Morfeo (cuya fe en Neo es inquebrantable) lo lleva a consultar al Oráculo.

Más tarde, Morfeo es capturado y Neo acude a su rescate. Las escenas que vienen a continuación contienen muchos de los elementos de las *narraciones de la Pasión*. Tal como lo describe Fontana, “Neo entra audaz y violentamente en el edificio del gobierno con el dramático talento de Cristo limpiando el Templo (aunque los actos de Neo son mucho más violentos). Esta comparación es menos traída por los pelos de lo que pueda

parecer, porque el Templo y este edificio gubernamental son centros de las autoridades gubernamentales, a las que Jesús y Neo se oponen” (página 192).

En otro [paralelismo con las narraciones de la Pasión](#), Neo, al igual que Jesús de Nazaret, muere violentamente, resucita y asciende al cielo con su cuerpo. Por otra parte, cuando vemos al Neo resucitado bajo la luz de la descripción que hace San Pablo de la *soma pneumatikon*, vemos similitudes destacables. El Neo post-resurrección es capaz de hacer cosas que eran inimaginables en su vida anterior, como detener balas con una orden, saltar dentro del cuerpo de un agente y hacerlo explotar, y ascender al cielo a voluntad.

Del mismo modo que los discípulos comprenden las predicciones de Jesús sobre el Templo después de la mañana de Pascua, la resurrección de Neo explica las cosas que le dijeron anteriormente Morfeo y el Oráculo. Todas las apariciones post-resurrección de Neo indican claramente que su cuerpo ha vuelto a la vida “fuerte, glorioso e incorruptible”.

Morfeo, Trinity, Tanque y Dozer

Aunque a lo largo de la película Morfeo lleva una serie de sombreros alegóricos, su papel más predominante es el de Juan el Bautista, especialmente como aparece en el cuarto evangelio. El papel de Juan el Bautista en dicho evangelio es el de ser testigo de Jesús, testigo de la luz. Morfeo como Juan Bautista desempeña el papel de anunciar la llegada del Salvador. Ambos muestran la certeza inquebrantable de que Neo/Jesús es el Elegido.

Morfeo

Morfeo también representa el papel de Dios Padre para Neo y para el resto de la pequeña banda de rebeldes, y pasa buena parte de la película enseñando al protagonista Neo la naturaleza de la “realidad” como algo opuesto al mundo de Matrix.

En la mitología griega, Morfeo es el dios de los sueños, y su nombre es la raíz lingüística de palabras como *morfina* (una droga que induce el sueño y calma el dolor), y el *morphing* (utilizar la tecnología informática para pasar de una realidad a otra sin dejar huella). Esto resuena con la capacidad del personaje de Morfeo en *Matrix* de moverse entre el mundo de los sueños (el mundo “real”) y el mundo de vigilia (el mundo de Matrix).

Morfeo pregunta: “¿Alguna vez has tenido un sueño, Neo, que parecía muy real? ¿Qué ocurriría si no pudieras despertar de ese sueño? ¿Cómo diferenciarías el mundo de los sueños con la realidad?”.

Estos diálogos nos remiten al mundo de los videojuegos, de la confusión entre lo real y lo virtual. El escenario está ahora preparado para que la película equipare el mundo onírico con el mundo digital, el mundo de la conciencia pura que existe en el infinito. [Una referencia lejana a la caverna de Platón...](#)

Dando un paso más en los guiños hacia el mundo de la teología judeocristiana: como dice Morfeo, el “Elegido” (Neo) ha sido profetizado desde tiempos inmemoriales, como ocurrió con Jesús de Nazaret. Quien

revela esta verdad fundamental es el “Oráculo”, representado en la película como una mujer sencilla que prepara platos de la cocina tradicional afroamericana con más sentido del humor que seriedad (páginas 16-17).

Trinity

Por otra parte, la figura de Trinity se presta a más ambigüedad. El nombre y la función de Trinity es una alusión evidente al concepto bíblico de un Dios trino que se compone del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo. Con el fin de unirse a Morfeo y a Trinity para experimentar la profundidad de la auténtica realidad, Neo debe *re-nacer, resucitar*.

Trinity es también una mezcla entre María Magdalena y el Espíritu Santo, tal como evidencia su relación “terrenal pero celestial” con el Elegido. Ella representa el amor eterno, infinito, ilimitado. Cuando al final le da un beso a Neo muerto, el beso de la Princesa Encantada, y le dice: “No puedes estar muerto, porque te amo”, quiere decir que el amor es más fuerte que la muerte, que Dios se manifiesta en una relación amorosa trina. Esta es, sencillamente, la mejor manera de mostrar la milagrosa semejanza de Neo con Cristo: el poder del amor de Trinity lo hace re-vivir, resucitar.

Inmediatamente antes de su re-nacimiento, Neo se gira hacia un lado y ve un espejo roto, cuyos fragmentos se vuelven a unir mientras él los contempla. Está a punto de iniciar un viaje hacia el yo, hacia la psique, y esta metáfora de un espejo universal hecho añicos también ha sido utilizada por [Aldous Huxley](#), y por el cineasta [Ingmar Bergman](#), entre otros. Neo alarga la mano y toca el espejo, que entonces se recompone en una bonita referencia a 1 Corintios (13:12): “Ahora vemos como por medio de un espejo, confusamente, pero luego veremos cara a cara”. Entonces el espejo se vuelve líquido y se traga (“abduce”) a Neo, lo cual nos confirma que el viaje que está realizando es, esencialmente, interior (página 15).

Tanque y Dozer

En el film, los hermanos Tanque y Dozer tienen sus precedentes bíblicos en los apóstoles Santiago y Juan, que también eran hermanos y eran conocidos como los “hijos del trueno”, lo cual tiene sentido pues un tanque y un bulldózer son los productores tecnológicos modernos de “estruendo”, ruido, impulso, energía.

El nombre de *Tanque* sugiere el mismo tipo de poder y estabilidad que tiene *Pedro* (Piedra, Roca), y ciertamente hay algunos paralelismos entre ellos. Lo más digno de notarse es la versión de *Matrix* sobre la transfiguración, en la cual Neo asombra a Tanque cuando rescata milagrosamente a Morfeo y a Trinity del edificio de los agentes. La alegría y la certeza de Tanque se expresan en la frase: “Lo sabía. Es el Elegido”.

El hecho de que Neo lleve a cabo el rescate produce el momento decisivo del “¡ajá!” de Tanque (y de los espectadores) en el cual se da cuenta de que Neo es, sin duda, el Elegido, tal como predijo Morfeo.

El resto del grupo de Morfeo (Tanque, Dozer, Apoc, Interruptor y Ratón) encaja aproximadamente con el papel de los discípulos. Ciertamente, ellos no son doce, de modo que no podemos llevar esta analogía demasiado lejos. Pero hay dos similitudes dignas de tenerse en cuenta. En primer lugar, hay que decir que cada uno de los evangelios cuenta que entre los discípulos

de Jesús había un par (o pares) de hermanos. El hecho de que haya hermanos dentro del grupo de Morfeo no parece ser una coincidencia.

En segundo lugar, así como los doce discípulos de Jesús y la gente que le rodeaba estaban confundidos respecto a la naturaleza de Jesús, el grupo de Morfeo tiene opiniones contrapuestas sobre Neo. En *Matrix* los dos extremos están polarizados con Trinity, quien cree desde el principio que Neo es “el Elegido”, y por otra parte, Cifra, cuya última frase es: “No, ¡no lo creo!”. Todos los demás están en algún lugar entre Trinity y Cifra.

El apóstol traidor, Cifra

El personaje del traidor, Judas, llamado aquí Cifra, es un tipo duro. Al igual que Judas en la Última Cena, Cifra acepta su destino como traidor durante una comida. Como Judas, que comparte el vino con Cristo en la Última Cena, Cifra y Neo comparten una bebida mientras el primero expresa sus dudas sobre la cruzada con la frase: “¿Por qué demonios no elegí la pastilla azul?”. Lo que hace que Cifra traicione la causa son sus dudas respecto a que Neo sea el elegido, el Salvador, porque no está seguro de estar luchando en el bando correcto, o al menos no en el bando ganador.

Como los fieles de cualquier religión, nuestros apóstoles son tentados por las ilusiones de Matrix y a menudo sueñan despiertos o fantasean con que la ignorancia realmente pueda ser dicha. Esto convalida la idea cristiana de que el creyente es en realidad un extraño en este mundo; que es sólo un visitante, un residente en tránsito, un extranjero con un visado temporal.

Al emerger de la muerte, Neo experimenta la revelación cósmica de su identidad. Como el Mesías anterior al que Morfeo hace alusión, ahora puede modificar Matrix como a él le parezca. Es un Cristo a prueba de balas, que no muere por nuestros pecados y luego regresa, sino que muere por su negativa a creer en su propio poder, que vuelve a la vida a través de la creencia de otra persona y que luego nos pide que nos unamos a él en la lucha contra Matrix. Al igual que Jesús, él es el intermediario entre nuestro “yo” atado y nuestro yo libre. Es un ejemplo que estamos llamados a seguir para transformar Matrix con él.

Nabucodonosor y la ciudad de Sión

En la trilogía de *Matrix* es también importante y significativa teológicamente las alusiones a la nave rebelde, *Nabucodonosor*, y a la ciudad de *Sión* en las dos entregas siguientes.

El nombre de *Nabucodonosor II* aparece por vez primera en el Antiguo Testamento en el libro segundo de los Reyes, ya que este rey del imperio babilónico dirigió los ejércitos que saquearon Jerusalén en 586 antes de Cristo. Tras el saqueo y su destrucción sus tropas exiliaron a las dos tribus de Jacob que quedaban, las cuales habitaban el sur del reino de Judá.

En los tres profetas mayores y en la mayor parte de los profetas menores, así como en el libro de Daniel. El imperio babilónico es citado por la Biblia como signo de la maldad. Paul Fontana (página 205) interpreta que las hermanas Wachowski utilizan este nombre apoyándose en el biblista Dominic Crossan.

Para Crossan, si el exilio ocurrió como parte del plan de Dios y como su castigo por las infidelidades del pueblo elegido, Nabucodonosor fue un

agente de la voluntad divina, de la justicia de Dios. Es decir, que Dios actúa por medio de Nabucodonosor para que se ejecutara lo que Dios quería.

Hablando en nombre de Dios, el profeta Jeremías le dice a la gente (Jeremías, 27:6-8): “Ahora yo he puesto todos estos países en manos de mi siervo Nabucodonosor, rey de Babilonia (...), Así, cualquier reino que no sirve a este rey, Nabucodonosor de Babilonia, y no ofrezca su cuello al yugo del rey de Babilonia, será castigado por mí con espada, hambre y peste, los visitaré – oráculo de Yahvé – hasta acabarlos por medio de él”.

De este modo, según la antigua teología de Israel, la bendición de Dios al rey Nabucodonosor es la única manera aceptable de justificar la victoria sobre Judá. Así pues, la nave de Morfeo, *Nabucodonosor*, tiene la connotación dual de tener la bendición de Dios (“estamos en una misión de Dios”), y de ser un agente de destrucción masiva enviada para causar estragos en un sistema corrupto.

Por otra parte, la palabra *Sión* contiene referencias ricas y variadas en la Biblia. Quizás el más consistente aparezca en Salmos 76:2 como el lugar en que mora el Señor. Debido a la presencia de Dios, *Sión es una montaña cósmica*, y un lugar sagrado.

Para Paul Fontana, hay tres aspectos importantes de las tradiciones del *Sión bíblico que se corresponden directamente con Matrix*: en primer lugar, Sión es la tierra prometida a Moisés cuando Dios lo envía a una tierra para su pueblo. En *Matrix*, Tanque se hace eco de la promesa de Yahvé a Israel con esta frase: “Si vives lo suficiente, quizá incluso llegues a verlo [a ver a Sión]”. Sión se ofrece como una promesa.

En segundo lugar, existía una tradición rabinica de que Sión era el anteproyecto a partir del cual se creó el mundo. En el Talmud y Midrash, Sión es equiparado con el jardín del Edén, una paraíso, el primero de la creación de Dios, el muro definitivo que impide que la inundación del caos se apodere del mundo.

En la trilogía de *Matrix*, Sión no es lo primero de la creación, sino la última ciudad humana que resiste y permanece, y que hay que defender. Tanque comenta: “Sión es más importante que tú y que yo, e incluso que Morfeo”.

El tercer paralelismo entre el Sión de la Biblia y el *de Matrix*, es que el nuevo Sión, en el que el pueblo de Dios recuperará la gloria deseada, será producido por el Mesías, el Salvador, el “Elegido”.

Conclusión: el Dios ausente de *Matrix*

Pero *Dios no aparece por ninguna parte en la trilogía de Matrix*. No hay ningún personaje en la película que pueda ser considerado como una alegoría de Dios. A excepción del único comentario de Morfeo acerca de “ir a la Iglesia” como una de las cosas vacuas que uno puede hacer en el entorno abducido de *Matrix*, y las variadas blasfemias que salpican el diálogo, la película está libre de referencias teístas de cualquier tipo. No obstante, la clave para encontrar a Dios en *Matrix* no es buscarlo directamente sino observar su presencia en el fluir general de la película.

Pero se puedo iluminar esta afirmación acudiendo a la apocalíptica judía del siglo I. ¿Dónde está Dios en *Matrix*? En el inicio de la primera

entrega, y durante los doscientos años anteriores, Dios ha estado ausente. Pero al final de la historia, Dios ha regresado.

Que Dios está ausente y nos ha abandonado, es la sensación que en la Biblia tenían los desterrados del siglo VI antes de Cristo. El biblista [Nicholas T. Wright](#) explica que, para aquellas personas, “durante el destierro, en el siglo VJ antes de Cristo, fue una época en la que el Dios creador parecía haber estado ocultando su rostro”. Esto fue expresado por la mujer de Job, quien animó a su marido a maldecir a Dios y morir. Y también lo que contiene el salmo 22 (y que Jesús repite en la Cruz): “Dios mío, Dios mío, ¿por qué me has abandonado?”.

El sentimiento de que “Dios no está con nosotros; si lo estuviera esto no habría ocurrido”, es, sin duda, el que tenía la gente en el año 2199 en *Matrix* y que tienen los exiliados y otras personas que han experimentado un sufrimiento intenso. Es muy probable – como se insinúa el *Matrix*– que, si la humanidad tuviera que pasar por doscientos años de exilio y esclavitud, la gente llegaría a la conclusión de que Dios está muerto.

Para el grupo de Morfeo que vive en el año 2199, Dios ¿es un “ser”, una “entidad metafísica” en el que creía mucha gente años atrás? Y esas personas debían estar equivocadas, porque ese Dios, si alguna vez existió, ha estado ausente durante doscientos años.

Sin embargo, en los últimos momentos de la película, de una forma sutil, Dios reaparece. De hecho, Dios entra en la acción de la película una segunda y tercera vez, por si los espectadores se perdieron su primera aparición. El guión nos ofrece todas las pistas que necesitamos para descubrirlas.

Sin la actuación de Dios (“un milagro”) es imposible explicar la resurrección de Neo y otros acontecimientos “milagrosos” de la película. ¿De dónde viene “el Elegido” si no es de Dios? Dios regresa y se inicia la restauración. Sión, que se encuentra enterrada bajo tierra pronto será resucitada y cobrará nueva vida gracias a la intervención de “el Elegido”, que ha sido enviado por Dios. Los pocos seres humanos que sobreviven en *Matrix* son como el valle de huesos secos en Ezequiel 37.

¿Se trata de una interpretación forzada? ¿O existe una clave oculta de tipo teológico en esta película que se ha hecho de “culto”? Dejamos que los lectores opinen con libertad.