



LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO NARRATIVO EN MATRIX

Un viaje hacia la
transformación de la
percepción de lo real

CONSTRUCTION OF NARRATIVE DISCOURSE IN MATRIX

A journey to transform
the perception of reality

**María del Pilar
San Pablo
Moreno**

Universidad de
Valladolid, Facultad de
Ciencias Sociales,
Jurídicas y de la
Comunicación,
Campus María
Zambrano, Segovia,
España

RESUMEN

El estreno de la película Matrix, (Larry y Andy Wachowsky 1999), ha supuesto uno de los mayores hitos cinematográficos de estos últimos veinte años. Esta película, primera de una trilogía, introdujo cambios notables en el género de ciencia-ficción. Sin embargo, el impacto, que aún hoy sigue produciendo el film, no fue puramente formal. El trasfondo de su guión interpeló a toda una generación sobre la necesidad de revisar profundamente el concepto de realidad. Esta llamada se produce, precisamente, en el instante del despliegue masivo del uso de los computadores y de la extensión de la red mundial de Internet. Un contexto inmejorable que aprovecha Matrix para revisar aspectos esenciales de la filosofía perenne y proponer un salto más allá hacia la transformación de la percepción de la conciencia.

ABSTRACT

Matrix movie premiere of Larry and Andy Wachowski brothers in 1999, represented a significant milestone film of the past twenty years. This film, first of a trilogy, introduced fundamental changes in the genre of science fiction. However, the impact, which is still producing the film was not purely formal. The background of his script summons an entire generation about the need to review completely the concept of reality. This call comes just at the moment the massive deployment of the use of computers and the extent of the global Internet network. Matrix uses a memorable backdrop to review key aspects of the perennial philosophy and propose a leap beyond the transformation of perception of consciousness.

Palabras clave

Alfabetización audiovisual; fenómeno Matrix; análisis textual; herida narcisista; el segundo nacimiento; transformación de la percepción; conciencia.

Key words

Audiovisual literacy; phenomenon-Matrix; narcissistic wound; textual analysis; the second birth; transformation of perception; consciousness.

1. Introducción

El presente artículo es el resultado de una investigación más amplia¹ que indaga sobre la presencia de la herida en los discursos cinematográficos occidentales y que, en particular, tiene como punto de partida del *fenómeno Matrix*.

En este artículo se analiza una parte de primera película de la trilogía *Matrix* de los hermanos Andy y Larry Wachowsky y emplea la metodología del análisis textual. Se indaga, concretamente en cómo se narra el instante de la toma de una decisión del protagonista Thomas Anderson, alias Neo., quien, a propuesta de Morfeo, debe decidir si está dispuesto a descubrir qué es la realidad. El presente estudio desvela paso a paso cómo las imágenes dan cuenta exactamente del camino de la transformación de la percepción del protagonista de la trilogía.

Se parte de la base de un planteamiento teórico desde el cual, todo aquel que desee iniciarse en dicho camino, deberá necesariamente deshacerse de todo lo conocido y nacer por segunda vez para descubrir la naturaleza de lo real. Diversas perspectivas filosóficas y escuelas iniciáticas han alentado a lo largo de la historia la búsqueda de la verdad, el conocimiento de sí mismo o diversos senderos de discipulado, siempre en aras de la mencionada necesidad de despertar de un sueño para nacer de nuevo a una realidad más trascendente.

Esta peculiaridad nos resulta relevante en los tiempos actuales en los que la crisis colectiva busca modelos que doten a los individuos de capacidades distintas a las experimentadas en aras de encontrar salidas válidas al caos existente.

¹ SAN PABLO MORENO, Pilar. "La función simbólica de la herida en el cine actual". Trabajo de investigación tutelado dirigido por el Dr. Pablo Pérez López para la obtención del Diploma de Estudios Avanzados, Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América, Comunicación Audiovisual y Publicidad, Universidad de Valladolid, 2009.

2. Objetivos

El objetivo del presente artículo es reflexionar acerca de cómo la narrativa cinematográfica propone discursos de hondo calado filosófico, que antaño formaban parte de una sabiduría restringida y reservada a las élites ilustradas culturalmente e intelectualmente capacitadas; y que hoy, son masivamente difundidos, merced al cine.

Desde esta perspectiva, el principal objetivo aquí, es llamar la atención sobre utilidad de filmes como *Matrix* para la enseñanza de competencias audiovisuales (Ferrés, 2010), algo que, a nuestro juicio, se está convirtiendo en una necesidad cultural y social, tanto dentro como fuera de las aulas. Desde esta perspectiva el presente estudio pretender servir de soporte para quienes consideren la posibilidad de utilizar textos audiovisuales, tales como *Matrix*, en la indagación de estos nuevos saberes.

El profesor Joan Ferrés establece que «por competencia se suele entender una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que se consideran necesarios para un determinado contexto»², y define los dos criterios por los que deberían regirse los niveles de competencia:

El primero incide en lo personal y el segundo en lo operativo. En lo personal: interacción entre emotividad y racionalidad. Se trata de que las personas sean capaces de tomar conciencia de las emociones que están en

² FERRÉS, J. (2003), «Educación en medios y competencia emocional», Revista Iberoamericana de Educación, nº 32, 49-69.

la base de la fascinación que ejercen las imágenes y de convertirlas en el desencadenante de la reflexión crítica. Se trata de que sean capaces de pasar del simple placer de mirar la imagen e interactuar con ella al de pensarla y de ahí al de pensar creando imágenes, convirtiendo la capacidad de análisis, el sentido crítico, la fruición estética y la expresión creativa en nuevas fuentes de satisfacción. En otras palabras, para que una persona pueda ser considerada competente en Comunicación Audiovisual no se le ha de exigir que, como espectador, sustituya la emoción por la reflexión, sino que ha de ser capaz de convertir la emoción en reflexión y la reflexión en emoción. En lo operativo: interacción entre la lectura crítica y la expresión creativa. Una persona competente en Comunicación Audiovisual ha de ser capaz a un tiempo de interpretar adecuadamente mensajes audiovisuales y de expresarse con una mínima corrección en este ámbito comunicativo. En otras palabras, ha de ser capaz de realizar un análisis crítico de los productos audiovisuales que consume y, al mismo tiempo, de producir mensajes audiovisuales sencillos que sean comprensibles y comunicativamente eficaces.³

Una auténtica autoridad emocional se adquiere cuando, no sólo se es capaz de reconocer e identificar cómo somos afectados por las emociones sino, además, cuando éstas ponen en movimiento decisiones y actitudes específicas que colaboran de modo determinante en la construcción de nuestra imagen del mundo. Tal y como afirma Maturana, "no es la razón lo que nos lleva a la acción, sino la emoción"⁴. De aquí se

³ FERRÉS, J. (2005):« La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores», Quaderns de CAC, nº 25, 11.

⁴ MATURANA, H. (1999), citado por FERRÉS,(2010): "Educomunicación y cultura participativa", En APARICI, R. (coord.): Educomunicación: más allá del 2.0, Barcelona, Gedisa, 253.

desprende que, analizando nuestra experiencia emocional ante las pantallas podemos descubrir cómo estas afectan a nuestro comportamiento, a la toma de decisiones y a las creencias que elaboramos.

Así pues, para la adquisición de competencias audiovisuales de manera consciente, es necesario dotar a los individuos de comprensiones acerca de lo que los textos audiovisuales provocan en su cognición⁵, tanto a través de la emoción como de la reflexión posterior a la que ello dar lugar.

3. Metodología

Cualquier obra de arte, además de lo dicho, es susceptible de convertirse en un texto que puede ser abordado como objeto de uso estético (González Requena, 1995) y configurar, a su vez, una experiencia estética que permita localizar dónde se halla la pasión que nos mueve a su encuentro. La metodología que utilizaremos en nuestro análisis, ya hemos avanzado, será la del Análisis Textual, propuesta en su Teoría del Texto por el Profesor Jesús González Requena.

Este método de análisis de las obras fílmicas ha sido desarrollado el profesor Requena a partir de los tres órdenes lacanianos: *lo simbólico*, *lo imaginario*, *lo real*, con el propósito de indagar en los textos tras el rastro de *lo semiótico* (traducción que hace Requena de *lo simbólico* de Lacan), integrado por los signos, los significantes y su relación entre sí, creando un tejido que posibilita su inteligibilidad.

⁵ Partimos de la pregunta de W. Heisenberg (1974) Más allá de la física. Atravesando fronteras. Madrid: B.A.C, p. 221-232. Confiesa el autor que en un principio estuvo tentado de titular a ese capítulo "¿Cómo se hace una revolución?"; nosotros habríamos de preguntarnos si estamos en condiciones de hacer una revolución pedagógica, queremos decir la necesaria dimensión pedagógica de la ya producida revolución científica.

El registro de *lo imaginario* se refiere a todo el conjunto de imágenes que dan forma a los objetos del deseo, apelando a ese deseo al margen de la significación y del discurso.

Lo real es lo que está más allá de toda forma, de toda imagen, de todo significante. Es un concepto que sirve para nombrar ese desgarro que constituye el elemento central en torno al cual se mueve la obra artística. *Lo real*, en suma, designa la violencia de los cuerpos materiales, el goce que está más allá de la imagen y más allá del signo, aquello que se encuentra en relación directa con la experiencia misma del sujeto.

Nuestro análisis de *Matrix*, parte pues de reconocer del viaje que emprende su protagonista en busca de lo que llamamos el sentido. Este concepto «*sentido*» debe ser entendido en sus tres dimensiones. En primer lugar, se abordará desde «los sentidos» y, por ende, desde el reconocimiento de las emociones que el texto provoca en nosotros. En segundo lugar, se entenderá como una «dirección», enfocando nuestra mirada en el héroe para identificar qué busca en su viaje. Y, en tercer lugar será indagado con la vocación de encontrar «el para qué», el «propósito» de dicho viaje.

El texto (González Requena, 1995a) es el lugar de un enfrentamiento, de la tensión dramática y del encuentro entre el significante, la forma y la materia. El lugar donde se formula, en el ámbito de la enunciación, el desafío del encuentro con la muerte o con el sexo a través de la representación. El texto, según este autor, sería el lugar donde se elabora y dosifica la experiencia del contacto con lo real. Por lo tanto en el espacio de investigación se abre un plano hacia la dimensión simbólica que aúne los tres registros de lo imaginario, lo semiótico y lo real. Queda reservada al texto su

capacidad de emerger como un espacio simbólico susceptible de ser interrogado por quien hace la indagación. Escogiendo el *punto de ignición* como ese lugar donde adviene la presencia de lo real en el texto (González Requena, 1995b), trataré el presente artículo de rastrear en *Matrix* en «aquello que me reclama: ante el texto artístico no hay otra experiencia que la nuestra. Y es la experiencia de lo real. De lo indecible. -Lo que me reclama: lo indecible, lo que no puede ser dicho. ¿Qué? Lo que quema: lo real. »⁶

4. La herida en *Matrix*

Se parte de la premisa de que en la sociedad occidental actual lo trascendente ha sido eclipsado por un mundo de representaciones. Ello supone que el hombre se halla desconectado de la realidad a causa de su manera de percibir el mundo. El mito de la caverna de Platón es hoy más verdadero que nunca. ¿Nos hemos quedado mirando en la dirección equivocada y sólo reconocemos como reales las sombras que se proyectan en el fondo de la caverna? ¿Es tal vez por eso que no encontramos el *sentido* al momento presente, desconocemos en qué dirección fluir? ¿Y si alguien se atreviera a cruzar el fuego que obstaculiza la entrada de la cueva y saliera al exterior? Podría suceder que algunos textos audiovisuales ya estuvieran en ese intento.

En esta investigación se pone de manifiesto que, en *Matrix* se descubre literalmente que, para ser capaces de ver/percibir otras cosas hay que cambiar el *sentido* (la dirección) de la mirada; enfocar esa mirada hacia *lo sentido* (lo que se siente y así, atender a las emociones) para ir al encuentro con el *sentido* (aquello que conecta,

⁶ GONZÁLEZ REQUENA, J. (1995b): *El análisis cinematográfico*, Madrid, Editorial Complutense, 16.

aquello que une, aquello que trasciende lo material, pero que lo abarca, lo contiene –entendiendo el *sentido* como la transformación de la percepción en el viaje al encuentro con comprensiones mayores de lo que *lo real* es–.

El presente artículo desbroza textualmente la película *Matrix* para explicar estas afirmaciones.

4.1. Dimensión simbólica de la herida.

El concepto de *la herida* en este trabajo está relacionado con un *hueco vital*, aquí subrayado de manera simbólica. Este hueco aparece expresado anímica, psíquica y emocionalmente por los personajes, o bien, aparece explícitamente inscrito en los cuerpos.

En *Matrix* encontramos la narración literal de la necesidad de despertar del sueño para tener ocasión de conocer la realidad tal y como es. Se presenta un relato que refleja muy bien aspectos esenciales que están tratados en todas las tradiciones religiosas y místicas o de diversos abordajes teóricos del estudio de la conciencia. Resulta el ejemplo especialmente interesante, por cuanto ha sabido utilizar a la perfección las herramientas más innovadoras del clásico género de la ciencia ficción asociadas a la visión filosófica de occidente. La película emplea los elementos esenciales del cuento mítico, apoyado en la figura del héroe, para hablar precisamente de la labor más heroica que los seres humanos han de acometer: la del conocimiento de sí mismos y de la naturaleza de lo real.

5. El cine a través del espejo

*Alicia en el País de las Maravillas*⁷, el libro que Lewis Carroll escribiera en 1865 para una niña real, Alicia Liddell, comienza con la apacible escena de una muchachita, Alicia, tejiendo una guirnalda de flores en un prado; de pronto, al paso de un extraño conejo blanco vestido con chaleco y reloj de bolsillo, se decide a seguirlo para introducirse tras él, adentro de su madriguera.

En la película que nos ocupa, Neo, su protagonista, recibe la llamada a despertar desde la pantalla misma de su ordenador y se decide a seguir al conejito blanco, tal y como ha sido advertido desde las letras verdes que titilan misteriosamente... ¿Y si todo lo que pensábamos que era real no fuera más que una ilusión bien construida? ¿De qué podemos fiarnos sino es de nosotros mismos? Podemos probar a imaginar un mundo donde los sueños son la realidad y la realidad es falsa. Juguemos a imaginar un sueño en el que sus imágenes están tan bien montadas y con tanta lógica que no pueden verse ni sus diacronías ni sus contradicciones, un mundo en el que podamos desplazarnos por el espacio y el tiempo. Es el mundo de *Matrix*.

La ciencia está siendo llamada a revisión en este comienzo del siglo XXI en el que el modo de vida de los seres humanos está sufriendo una transformación. Las imágenes que tenemos del mundo, en las que se venía apoyando el saber occidental se ven sometidas a cambios constantes. Un nuevo paradigma emerge. La física newtoniana, la física de los objetos pequeños, cede paso a la concepción cuántica del Universo, a medida que el hombre expande sus posibilidades de conocer el macrocosmos y el microcosmos e, inevitablemente, comienza a permear todos los ámbitos de la actividad humana.

⁷ CARROLL, L. *Alicia en el País de las Maravillas. A través del espejo*. Madrid, Cátedra, 1992.

Nuestra racionalidad se había acostumbrado a cierto determinismo. El materialismo ha introducido cierta fijeza en la experiencia de la realidad. La materia, finita, no puede responder con su estatismo a los constantes cambios o movimientos del constante devenir de los acontecimientos. En lugar de determinismo, la física cuántica habla de incertidumbre. En vez de dicotomizar la realidad como hace la física clásica: partículas u ondas; la física cuántica sincroniza: introduce la complementariedad, onda y partícula. (Goswami, 2004). Y lo más relevante de todo es que la física cuántica introduce la consciencia en la física. En la visión cuántica del mundo, es imposible observar sin tener en cuenta el punto de vista del observador. La visión cuántica no establece dualidad entre observador y observado.

Los hermanos Wachowski ponen esto de relieve en *Matrix* con el uso del cuento simbólico, cuando, para construir el guión, utilizan las herramientas que se han analizado (Propp, 1928)⁸ sobre las estructuras narrativas del cuento maravilloso y los estudios lingüísticos (Levi-Strauss, 1949) sobre la eficacia simbólica.⁹

5.1. Donación y carencia.

Toda la estructura de esta película se vertebra sobre una estructura que marca el eje de la donación y la carencia articulado a través de un *destinador* quien otorga una tarea muy concreta al héroe; en este caso, descubrir qué es la realidad.

En términos de semiótica el destinador en un relato es aquel que ejerce una donación simbólica. Morfeo es el portador de la respuesta que busca Neo. Este

⁸ PROPP, V. (1928) *Morfología del cuento*. Madrid, Ediciones Akal (1998)

⁹ LEVIS-STRAUSS, C. (1949) «La eficacia simbólica», Artículo recogido en *Antropología Estructural*(1958) , Barcelona, Ed. Paidós (1999), 211-227.

personaje lidera uno de los grupos de los que han despertado a la conciencia de que Matrix no existe y que pueden entrar y salir de ella a voluntad. En este grupo se encuentra, Trinity, quien conducirá a Neo ante el Capitán Morfeo. Morfeo es el Dios del Sueño en la mitología griega y en la película es el encargado de ayudar a despertar del sueño.

En su primer encuentro (Fig.1), Morfeo le explica porqué ha llegado hasta él.



Fig.1

-Morfeo: Te explicaré porqué estás aquí. Estás porque sabes algo, aunque lo que sabes no lo puedes explicar, pero lo percibes. Ha sido así durante toda tu vida. Algo no funciona en el mundo, no sabes lo que es, pero ahí está como una astilla clavada en tu mente, y te está enloqueciendo. Esa sensación te ha traído hasta mí. ¿Sabes de lo que te estoy hablando?

-Neo: ¿De Matrix?

-Morfeo: ¿Te gustaría saber realmente lo que es?

-Neo: (afirma con la cabeza)

-Morfeo: Matrix nos rodea, está por todas partes, incluso ahora en esta misma habitación. Puedes verla si miras por la ventana, al encender la televisión; puedes sentirla cuando vas a trabajar, cuando vas a la iglesia,

cuando pagas tus impuestos. Es el mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad.

-Neo: ¿Qué verdad?

-Morfeo: Que eres un esclavo, Neo. Igual que los demás naciste, en cautiverio. Naciste en una prisión que no puedes ni ver ni tocar, ni oler ni saborear. Una prisión para tu mente. Por desgracia, no se puede explicar lo que es Matrix, has de verlo con tus propios ojos.

Jesús González Requena lo ha fundamentado en su Teoría General del Texto y ello nos permite aplicarlo metodológicamente a nuestro estudio:

El sujeto es parte del texto –en rigor, sólo puede reconocerse como texto un objeto cuando este participa de una relación, en el lenguaje, como un sujeto, que lo escribe o lo lee. Por eso, en sentido estricto, el texto es un espacio que incluye al sujeto (al que lo lee como al que lo escribe). [...] concebimos los textos como los ámbitos materiales donde se conforman – más exactamente: donde se producen- los sujetos.¹⁰

6. Lo que miramos y lo que elegimos

Para algunos estudiosos de la percepción, preocupados por una educación en comunicación que garantice herramientas para decodificar las imágenes que por doquier nos inundan (Aparici, García Matilla, 2008), «la percepción de una imagen

¹⁰ GONZÁLEZ REQUENA, J. «Los tres registros del texto», ponencia presentada en el II Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica de la Visual, Bilbao, 14-12-1992.

está en estrecha relación con la manera en la que cada individuo puede captar la realidad, al mismo tiempo, se vincula con la historia personal, los intereses, el aprendizaje, la motivación». ¹¹ Según esto, nuestra mirada determina la manera en que vivimos, según lo cual, los investigadores de la comunicación no pueden dejar de tener en cuenta que, en la percepción existe una elección que necesita ser tomada en cuenta. (Fig.2).

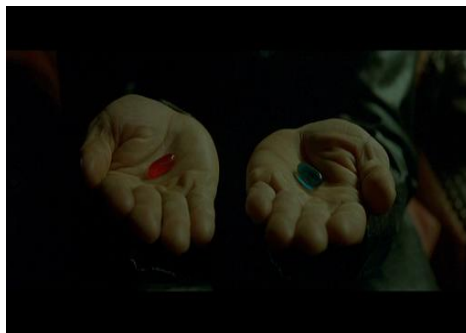


Fig. 2

Morfeo, en esta donación simbólica de la que hablábamos en clave semiótica, abre sus manos y ofrece dos pastillas a Neo. «[...] nada tan imprescindible para el destinado a afrontar su travesía por lo real, que la promesa de que es posible un futuro digno que le aguarda» ¹². El protagonista de este film, por su parte, deberá hacer una elección: la pastilla azul le devolverá al mundo conocido de Matrix, despertará en su cama como si todo hubiera sido un sueño. La pastilla roja le conducirá a la verdad.

Al hacer una lectura filosófica, yendo más allá del relato de ciencia ficción, percibimos que Matrix es un mundo de apariencias, es una cárcel para la mente. ¹³

¹¹ APARICI, R. y GARCÍA MATILLA, A. (2008) *La lectura de imágenes en la era digital*. Madrid, Ediciones de la Torre., 69.

¹² GONZÁLEZ REQUENA (2002) op. cit, 119

¹³ GONZALEZ, A.M., (2000) op.cit.

Estamos ante el sueño del hombre entendido como «animal de realidades» siguiendo una expresión de Zubiri¹⁴. La filosofía actual en occidente trata de indagar en la naturaleza de la cognición cuando se pregunta si podemos trascender nuestras propias representaciones.

Muchos místicos y filósofos de la sabiduría oriental han hollado largamente este sendero. Y Ken Wilber, un eminente teórico de la conciencia, junto a Cassirer, Eliade o Bateson, ha elaborado un modelo comprensivo de la conciencia y la realidad. Este modelo está explicado en su obra *Los tres ojos del conocimiento* (Wilber, 1983:11-56), especialmente en el capítulo que titula *Ojo a ojo*. La ciencia moderna no se había descubierto antes de Kepler y Galileo puesto que nadie antes de ellos se había preocupado de medir. Atendiendo a los hechos medibles con el ojo de la carne, Wilber concluye que la ciencia despojó en el siglo XVI a la religión de «su lastre científico innecesario».¹⁵ Apunta a que, con Kant, la religión pudo liberarse del exceso de racionalización. «Tomás de Aquino, por ejemplo, ofrecía todo tipo de pruebas "racionales" de la existencia de Dios, y algo parecido hicieron, Descartes, Aristóteles, San Anselmo y otros. Su error consistió en intentar demostrar con el ojo de la razón lo sólo podía ver el ojo de la contemplación».¹⁶

Fue Kant quien descubrió el engaño. Él nos mostró que la razón pura es sencillamente incapaz de captar las realidades trascendentes, y que, cuando lo intenta, sólo llega a conclusiones contradictorias igualmente plausibles. «Cuando la razón intenta captar a Dios, o al Absoluto, no genera más que paradojas.» Si la filosofía no puede alcanzar a Dios, ¿puede la poesía, la pintura, la fotografía? ¿Puede

¹⁴ ZUBIRI, X. (2005): *El hombre: lo real y lo irreal*, Madrid, Alianza Editorial

¹⁵ WILBER, K. op.cit., 32

¹⁶ WILBER, K. op.cit.,32

el cine? Quizá resulte osado plantearlo así, no obstante, la percepción se halla comprometida y lo que puede ser conocido depende de cómo ella se establezca.

Neo escoge conocer la verdad y opta por la píldora de color rojo. (Fig.3) De nuevo el rojo... ¿no estará, en realidad, escogiendo conocer la naturaleza de su herida? Adentrémonos en la madriguera y vayamos al País de las Maravillas.

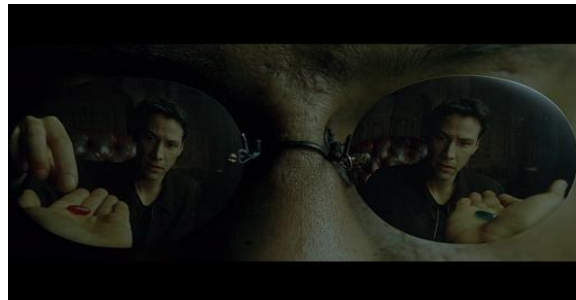


Fig. 3

7. EL SEGUNDO NACIMIENTO

La puerta de la estancia contigua se abre y Neo y Morfeo acceden a una sala de operaciones con un gran ordenador conectado a múltiples pantallas y se halla dispuesto un equipo, que, de no ser por la estética oscura y decadente del salón en que nos encontramos, podría parecer un quirófano o un paritorio.

Trinity hace las veces de enfermera colocándole a Neo unos sensores en la piel, para medir las señales electromagnéticas en su cuerpo.

Neo parece confiar en ella, cuando se gira y le hace la pregunta clave: « ¿Pasaste por esto?» A lo que ella asiente. (Fig.4)



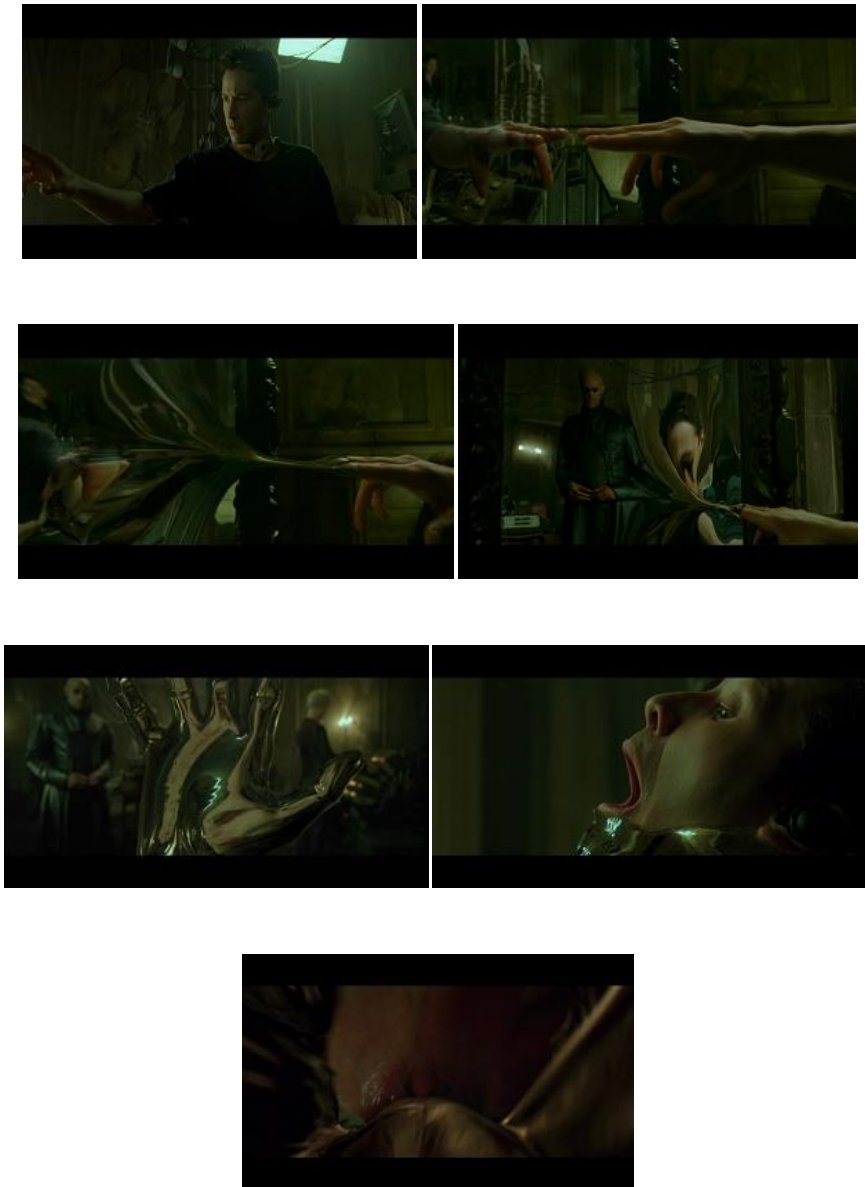
Fig. 4

De pronto, una nueva sensación empieza a aparecer en su cuerpo. La realidad empieza a diluirse. Los realizadores utilizan en esta escena un espejo para expresar el hecho de que el mundo de lo conocido, el mundo de las representaciones, el mundo de las imágenes de pronto comience a desvanecerse (Fig.5), a diluirse (Figs.6-13).

Neo pregunta qué es. Morfeo le responde: « ¿Alguna vez has tenido un sueño, Neo, que pareciese muy real? ¿ si no pudieses despertar de ese sueño, cómo diferenciarías el mundo de los sueños de la realidad? ». Ese mundo de las imágenes toma posesión por completo del cuerpo físico de Neo y entonces los efectos especiales acompañan en una trasfiguración terrorífica en la cual parece que el héroe va a perder la vida.

En efecto, va a perder la vida conocida, para empezar a caer por el fondo de sí mismo, adentrándose por su misma garganta (Figs. 10-13).





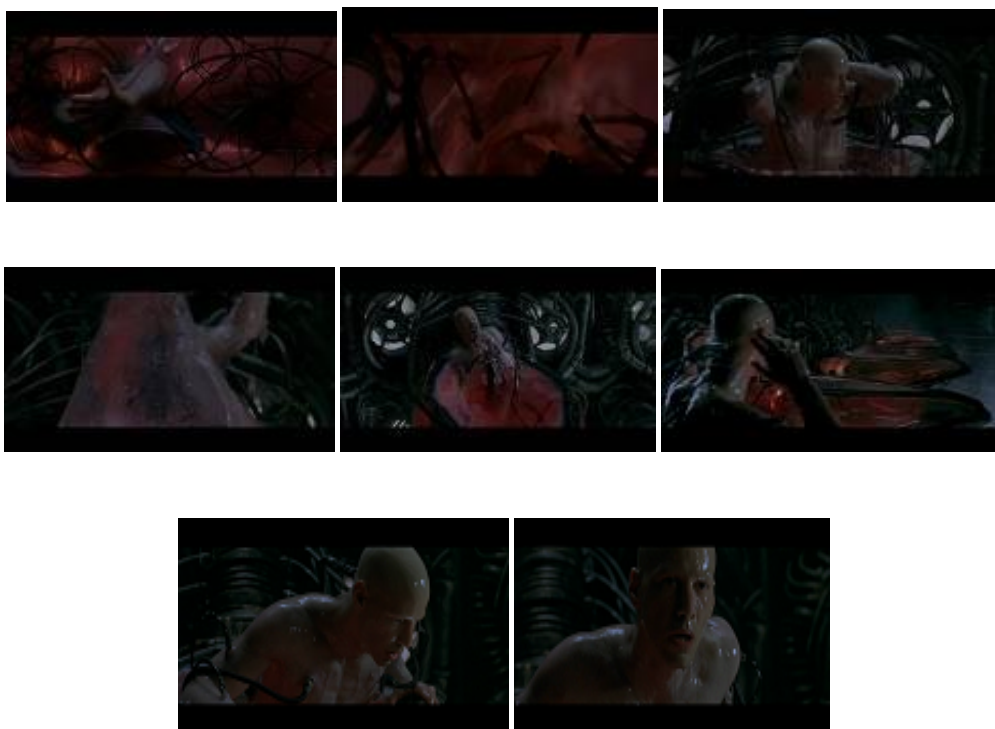
Figs. 5-13

Neo empieza a observar y a sentir en su carne cómo su mundo ya nunca volverá a ser como antes.

Los miembros de la tripulación de la nave Nabucodonosor, con Morfeo al frente, dirigen la operación. Necesitan reconducir la consciencia de Neo hacia el lugar en el que verdaderamente se halla su cuerpo. El sonido aumenta la tensión, los jadeos de Neo nos indican que estamos frente a un acto que implica completamente el cuerpo,

las sensaciones físicas se ponen de manifiesto. Podría hablarse de la simbolización del acto de parirse a uno mismo.

Súbitamente, Neo se encuentra envuelto en algo viscoso. (Figs. 15-22) y empieza a reconocer su estado real. Se halla en una especie de huevo-útero lleno de cables y flotando en un líquido amniótico que lo mantiene. Se toca la nuca y siente el cable que lo mantiene unido por la nuca a la máquina, desde el cual se le imprimen las imágenes que le hacen vivir la ilusión que genera el programa Matrix.



Figs. 15-22

Neo consigue deshacerse del tubo de la sonda con que es alimentado, que le sale por la boca y entonces repara en lo que le rodea: un vastísimo espacio se extiende ante él en todas direcciones con seres que permanecen sumergidos en estado latente como lo estaba él mismo hasta hace unos segundos.

Una máquina lo agarra por el cuello y le desconecta el cable que le sostiene enganchado por la nuca. (Figs.23-25) De este modo el sistema lo desecha y empieza a caer por un sumidero hacia las cloacas. (Figs 26-28) De ahí será rescatado por una grúa que lanzan los tripulantes de la nave Nabucodonosor. (Figs. 29-31)



Figs.29-31

En medio de su sumergimiento, Neo atisba la luz sobre su cabeza, una triple luz que forma un triángulo. (Figs. 32 y 33) que deja inscrito un cuadrado en ella al descorrer la puerta hacia la luz desde la que se descuelga la grúa. El triángulo de luz en una representación simbólica nos llevaría a pensar en la idea de la Trinidad, el Espíritu Santo, el Dios Padre, que ha conquistado la materia, y la hace ascender hacia Él. Neo sería un hombre que ha conquistado su propia materia a través de la toma de conciencia de lo que verdaderamente él es, y por ello es rescatado por el Padre simbólico, representado en la película por la nave que capitanea Morfeo, dios que rescata del sueño y en la que también viaja Trinity.

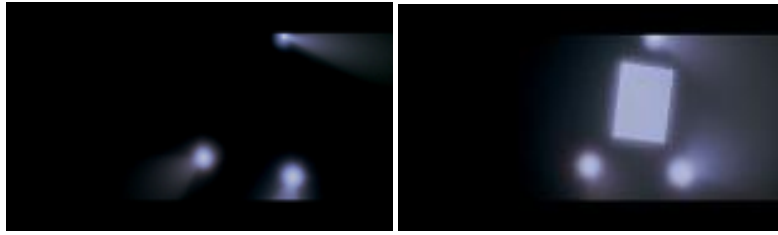


Fig.32

Fig.33



Fig.34

Neo es rescatado de las aguas como un bebe recién nacido (Fig.34), su cuerpo está impregnado de los líquidos amnióticos. Todos en la nave Nabucodonosor reciben al recién llegado, indefenso como un pequeño bebe y se aprestan a darle los cuidados necesarios para que crezca, se fortalezca y sea capaz de sostenerse por sí mismo. La película se entrega en las secuencias siguientes a explicar cómo se realiza el exhaustivo programa de educación, adiestramiento y capacitación para que el nuevo Neo se integre a su nueva realidad. La realidad del mundo real.

En la nave, lugar de llegada que, a su vez, se convierte en un nuevo punto de partida, nos encontramos con el triángulo que vuelve a formarse, no ya en la luz, sino en la materia otra vez, en donde ahora Neo mismo constituye uno de sus vértices y los otros dos son ocupados por Morfeo (Fig. 35) (El Padre) y por Trinity (Fig. 36) (Trinidad-Espíritu Santo).



Fig.35



Fig.36



Fig.37

«¿Estoy muerto?» es la primera pregunta que hace Neo (Fig.37) su imagen vuelta del revés cuenta que algo se ha revertido. Morfeo le responde, «Far from it» («En absoluto», en la traducción de la copia al español). La llegada a un nuevo mundo.

El principio masculino, el principio femenino velan al pie de la cama del recién nacido. Vuelve a restablecerse el triángulo que hace un momento viéramos tan solo en luz, ahora materializado en estos tres personajes, cada cual con un rol muy determinado.

Morfeo va a jugar el papel de padre, destinador que, no sólo encarga una misión a Neo, sino que al tiempo se convertirá en su entrenador y en su maestro.

Trinity, por su parte, le cuidará como una madre, le acompañará en sus misiones, hasta que sea capaz de confirmar la información que ha recibido del Oráculo: ella sabrá quién es el Elegido, porque se enamorará de él. Ella le traerá de nuevo a la vida cuando le bese, invirtiendo el cuento de *La bella Durmiente*, para rescatarle de la muerte en *Matrix*. Ella sabe así, enamorándose, que Neo es el Elegido (de su corazón).

Mientras que Neo, en esta nueva vida, comienza con las pruebas del héroe. Parece casi un recorrido hercúleo hacia una nueva identidad. Neo deberá convencerse a sí mismo de que es el Elegido y de que puede desplegar los poderes que tiene. Y entonces, será aquí el amor (la confianza del otro) lo que le traerá la fuerza definitiva para creer en sí mismo. De algún modo se reproduce el vínculo imaginario y vuelve a establecerse otra vez el eje simbólico del espejo, ahora se cumple la promesa que le fuera hecha cuando se produjo la *herida primordial*.

8. Conclusiones

El cuerpo de Neo (Fig.38), como el de cualquiera otro humano que aún no haya salido de Matrix está completamente llagado. Toda su columna vertebral tiene enormes agujeros, así como su abdomen y sus extremidades. Son estos los agujeros por donde son alimentados en ese mundo de máquinas que los nutre para garantizar su sometimiento.



Fig.38



Fig.39

La *herida primordial* aparece inscrita en esta película en el cuerpo, de modo que los hombres liberados, siempre han de llevar unos parches metálicos a modo de cicatriz (Fig.39) La función simbólica de la herida en *Matrix* se revela de este modo como una evidencia de la esclavitud. Y las cicatrices son un estigma que habrán de portar de por vida, tras su liberación, aquellos que la hayan padecido. Ya hemos hablado en la introducción de que Neo, antes de salir de la Matrix, siente algo que no puede explicar, algo que le hace buscar incesantemente... hasta ser, él mismo, encontrado por la respuesta.

Sin embargo, la función simbólica de la herida es recordar aquel dolor latente que provocan las heridas ocultas para todo aquel que haya sido capaz preguntarse ¿qué es Matrix?; y que simbólicamente también, funciona como un destinador interior para ir en pos de ese sentido, al encuentro de *lo real*. Las imágenes, como hemos visto, narran literalmente la necesidad de un nuevo nacimiento que conduzca a la trascendencia de percepción que nos aparta de *lo real*.

La indagación en este film suscita la comprensión de que, en esta sociedad tan repleta de ellas, las pantallas han de ser atravesadas e incorporadas incluso en el nivel cognitivo de la materia, para poder acceder a un nuevo paradigma. El hombre está llamado a reconocerse como nuevo, como Neo, una vez que haya abandonado el mundo de lo conocido.

Teniendo en cuenta el resultado del análisis textual de este fragmento, la película resultará de gran utilidad para aquellos estudiantes que deseen indagar tanto en la forma como en el fondo de lo que en ella se plantea.

Con el debido apoyo de los docentes que lo acompañen con una guía adecuada, este texto cabría servir de apoyo a los estudios superiores de comunicación audiovisual, filosofía, sociología, psicología o incluso en etapas preliminares de educación secundaria para la impartición de materias tales como filosofía o incluso Historia y Ciencias Sociales.

Por ello, consideramos que, el presente estudio puede servir de base para una búsqueda en el interior de los textos audiovisuales y en los efectos que dichos textos promueven en los espectadores. Una aproximación consciente y guiada servirá de gran ayuda para desentrañar las emociones que suscita un texto cualquiera y asimismo, puede revelar la pertinencia de las afinidades o disonancias que se generan en la reflexión posterior; siempre en pos de identificar cómo son los procesos cognitivos que llevan a los estudiantes al desarrollo de determinadas competencias audiovisuales y/o emocionales.

9. Bibliografía

APARICI, R. y GARCÍA MATILLA, A. (2008) *La lectura de imágenes en la era digital*. Madrid, Ediciones de la Torre.

CARROLL, L. Alicia en el País de las Maravillas. A través del espejo. Madrid, Cátedra, 1992.

CASSIRER, E. (1942): *Las ciencias de la cultura*, México D.F.

Fondo de Cultura Económica, 2005

FERRÉS I PRATS, J. (2010): "Educomunicación y cultura participativa", En APARICI, R. (coord.): *Educomunicación: más allá del 2.0*, Barcelona, Gedisa.

GONZÁLEZ, A. M., (2000) «¿Qué es Matrix? Una lectura filosófica.» *Revista Nuestro Tiempo*, mayo, Pamplona.

GONZÁLEZ REQUENA, J.(1995a) :«Texto artístico, espacio simbólico», *Gramáticas del Agua*, Nerja.

GONZALEZ REQUENA, J. (1995b): *El análisis cinematográfico*, Madrid, Editorial Complutense.

GONZÁLEZ REQUENA, J.: Frente al texto fílmico: el análisis, la lectura. A propósito de "El manantial", de King Vidor en *El análisis cinematográfico* (1995c), Editorial Complutense, Madrid, 1995.

GONZALEZ REQUENA, J.(2006) Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood. Valladolid, Castilla Ediciones.

GONZÁLEZ REQUENA, J. (2009), «La eficacia simbólica», *Trama y Fondo, revista de cultura* .nº 26, Segovia, Asociación Cultural Trama y Fondo

GOSWAMI, A.(2004) *El médico cuántico*, Barcelona, Obelisco, 2008

LEVIS-STRAUSS, C. (1949) «La eficacia simbólica», Artículo recogido en *Antropología Estructural*(1958) , Barcelona, Ed. Paidós (1999).

PROPP, V. (1928) *Morfología del cuento*. Madrid, Ediciones Akal (1998)

WILBER, K.(1983), *Los tres ojos del conocimiento*, Barcelona, Kairós, 1991

WILBER, K.(1984) *Cuestiones Cuánticas. Escritos místicos de los físicos más famosos del mundo*. Barcelona, Kairós, 1986.

WILBER, K. (1995) *Sexo, ecología, espiritualidad: el alma de la evolución*. Madrid, Gaia Ediciones, publicada en dos volúmenes en 1996, 1997 respectivamente. Vol I.