

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION
ESCUELA DE LETRAS

***“Análisis Semiótico del motivo de la
salvación en el filme Matrix (1999) y la
Biblia”***

Proyecto de Memoria de Grado para optar al Título de
Licenciada en Letras Mención Lengua y Literatura
Hispanoamericana y Venezolana

Alumna: Roda Sulbarán
Tutor: Valmore Agelvis

Mérida, Edo. Mérida
Noviembre, 2010

INDICE GENERAL

0	Introducción	1
I	Consideraciones Teóricas de un fenómeno cultural	3
I.1	La cultura del temor	3
I.2	El surgimiento de los héroes	4
I.3	Discurso religioso	7
I.4	Mito Mesianico o de Salvación	9
II.-	Marco Teórico	12
II.1	Teoría Semiótica	12
II.2.-	Aspectos fundamentales del Modelo Actancial	15
II.3.-	Programas Narrativos	17
II.3.1	Estado y Transformación	17
II.3.2	Roles de Estado	17
II.3.3	Programa Narrativo	17
II.3.4	Programa Fundamental	18
II.3.5	Antiprograma o Programa Paralelo	21
II.4.-	Modalidades Narrativas	22
II.4.1.-	Modalidad del creer (Saber)	23
II.4.2.-	Roles actanciales	24
III.	Análisis del Filme	25
III.1	Examen Narrativo	25
III.2	Performancia	27
III.3	Competencia	28
III.4	Adquisición de la competencia	31
III.5	Roles temáticos	34
IV	El motivo de la salvación en Matrix y la Biblia	36
IV.1	La búsqueda del Elegido	36
IV.1.1.-	Secuencia de la transformación reflexiva	40
IV.2	La salvación de la humanidad	41
IV.3	El mito como eje de intertextualidad	44
V	Conclusiones	45
VI	Bibliografía	49

0. Introducción

En el presente estudio procuramos describir las coincidencias estructurales de los elementos de dos textos separados por más de dos mil años. Importa mostrar la permanencia en el alma humana del temor a lo desconocido, a la pérdida de su alma a manos del mal. En el Imperio Romano, en tiempos antiguos donde no se poseía una cultura en la cual la tecnología podría desmontar muchos principios en los que están asentadas las religiones (como el creacionismo y la teoría evolucionista de Darwin, para sólo citar la más demoledora) como en nuestros tiempos, signados por una cultura científica sorprendente por su rapidez, por sus logros, el hombre sigue atado a unos estados de temor e incertidumbre respecto al mal, a lo desconocido.

Vemos que la tradición religiosa es un intento del ser humano por alcanzar común/unión con el Dios invisible y las divinidades; es una empresa en la tarea de luchar, rodear, derrotar la muerte; donde el hombre afligido por la angustia y el temor a la extinción, construye mitos sostenidos en ritos y símbolos que le permitan tranquilidad. Esta es una codificación de la religión y de la sabiduría práctica, es una configuración de conocimientos para comprender la creación del mundo, el hombre, la muerte, la vida, la destrucción de la humanidad. Por último, el mito, seguramente, ha servido para comprender la ficción de todo aquello que nos resulta extraño en lo cotidiano.

En nuestro caso nos referimos al *mito mesiánico*, el cual se ha transformado desde una era posbíblica hasta la era de las tecnologías, donde una sociedad oprimida por la economía, la lucha de poderes políticos, el temor del hombre a perecer definitivamente del planeta tierra ante el dominio de la tecnología robótica y cibernética; constituyen elementos causales para la búsqueda de un *mesías salvador*.

Las amenazas no cesan, provienen de todos los frentes: biológicos (virus y retrovirus), exteriores: invasiones extraterrestres o poderosos fenómenos

cosmológicos que impacten el planeta y acaben con la vida; tenemos miedo y, en consecuencia, necesitamos un salvador.

Hay un hecho claro: los mitos y las tradiciones son reformulados con el paso de los años, pero mantienen un *motivo inmutable* que podemos contemplar en los cuentos, las leyendas, y las tradiciones; podríamos decir que el *mito mesiánico o de salvación* tiene sus raíces en la tradición judeo-cristiana y se ha desplazado a través de la historia hasta nuestros días.

La salvación es un término que genéricamente se refiere a la liberación de un estado o condición indeseable. En la religión judeo-cristiana, obtener la salvación es sinónimo de "ir al cielo" después de la muerte, mientras que para la sociedad actual *la salvación* representa un cambio de vida entre tanto se permanece en la tierra; esto nos lleva a considerar el eje de intertextualidad del *motivo salvación* entre los textos bíblicos (realidad histórica) y el filme *Matrix 1999* (ficción).

Para Kayser (1961, p. 77) “el motivo es una situación típica, que se puede repetir siempre (...) tiene una fuerza estructural notable.” De esto quiero tratar en este trabajo, de la unidad estructural entre el *mito de la salvación* en dos textos separados por dos mil años de cultura, de avance tecnológicos. El *motivo* es la salvación. El *Salvador* en tiempos del Rey Herodes y la *salvación* en la era de la tecnología, de los viajes espaciales, del dominio del átomo.

En consecuencia, la presencia del *motivo de salvación* y la inmutabilidad del *mito mesiánico* en el filme *Matrix* constituyen nuestro objetivo general que consiste en hacer una revisión de la homología estructural existente entre el filme *Matrix* y la *Salvación* en religión judeo-cristiana.

Fue conveniente utilizar como córpus un discurso audiovisual como lo es el filme *Matrix (1999)* porque dicho filme se sitúa en unas coordenadas temporales relativamente cercanas a nosotros. Convierte la realidad virtual en la única realidad existente para la mayoría de la esclavizada especie humana, donde

se habla de una vida recreada para toda la humanidad y la multitud busca al *héroe elegido* que salvará al resto de la humanidad de su desconocida esclavitud.

Por último intentaremos cumplir con uno de los últimos objetivos del presente proyecto, el cual es reconocer el *mito* como eje de intertextualidad que enlazan el filme *Matrix* con textos bíblicos; y todo aquello que tenga que ver con el significante héroe, Mesías o salvador. De esta manera postular la inmutabilidad del *mito mesiánico o de salvación* en una producción fílmica o discurso fílmico, que reconoce como base los textos bíblicos, y; cuya transformación es meramente histórica, la esencia es la misma.

I Consideraciones Teóricas

I.1 La cultura del temor

El presente trabajo intenta dar cuenta de un fenómeno cultural como es “el temor del hombre a ser destruido por fuerzas oscuras o fuerzas superiores.” Este fenómeno ha tenido una trayectoria histórica desde tiempos arcaicos, tal como lo expone Mircea Eliade (1951), quien reconoce que la vida humana está llena de catástrofes, injusticias y desgracias personales y colectivas; calamidades que crearon en la mente del hombre una cultura del temor desde eras primitivas hasta nuestros días; ya que en la prehistoria, el ser humano vivía en una lucha constante con las inclemencias de la naturaleza: lluvia de meteoritos, terremotos, volcanes, inundaciones, sequías. Comienzan desde entonces las inquietudes ante la vida y el sufrimiento; esto lleva al hombre en busca de ayuda; en primer lugar ante el brujo, chaman o sacerdote; y luego ante los múltiples dioses creados por él mismo, sustentados por las religiones. En otras palabras, el hombre temeroso busca, constantemente, la salvación física y/o espiritual.

La idea de salvación se basa en que existe un estado de no-salvación, del cual el individuo (o la humanidad) necesita ser redimido. De acuerdo a la doctrina cristiana, existe un juicio de Dios sobre la humanidad debido a su culpa

en el pecado original (la caída de Adán). Nace entonces el héroe que vendrá a salvarnos, éste es, en un principio, un personaje mítico que lucha contra monstruos y otros hombres enemigos; luego, y concretamente, surge en el pueblo hebreo el héroe mesiánico (El Cristo, El Mesías) quien llegó para salvarnos y aminorar ese temor y, por ende, sufrimiento del ser humano;

Hablamos aquí, evidentemente, del sufrimiento en cuanto acontecimiento, en cuanto hecho histórico, del padecimiento provocado por una catástrofe cósmica (sequía, inundación, tempestad, etc.) o una invasión (incendio, esclavitud, humillación, etc.) o las injusticias sociales, etc.¹

Esta angustia es superada con la llegada del *Mesías*, quien viene a redimir al hombre de sus pecados, a través del sacrificio; discurso que podemos encontrar en el Antiguo y Nuevo Testamento de la Biblia, desde el Génesis; tanto en los *Diez Mandamientos*, que el mismo Dios le dio a Moisés en el monte Sinaí, así como los Salmos y Proverbios. En todos éstos hay una constante: *el temor a Dios* en primer lugar y *la fe* en la salvación con la intervención de un Mesías.

I.2 El surgimiento de los héroes

La idea del héroe consiste en un ser que lucha por su destino, una misión que excede sus objetivos de su propia vida y determina lo que le ocurrirá a un colectivo.

De acuerdo a la mitología y el folklore, un héroe (del griego antiguo ἦρως hērōs) o heroína (femenino) es un personaje eminente que encarna la quintaesencia de los rasgos claves valorados en su cultura de origen. Comúnmente el héroe posee habilidades sobrehumanas o rasgos de personalidad idealizados que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas por las que se hace famoso.²

¹ Eliade, M. (1951). *El Mito del Eterno Retorno. Arquetipos y repetición*, trad. de Ricardo Anaya. Madrid: Alianza.

² Campbell, J. (1959). *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

Estos héroes surgen, en primer lugar para reconciliarnos con Dios y el castigo, que según los hebreos, recibimos por el exceso de pecados del pueblo elegido. Tenemos como ejemplos a héroes como Moisés, Sansón, David y por último Jesucristo, quien nos dejó el legado mesiánico a través de su sacrificio en la cruz.

Hoy en día, 2000 años después de Jesucristo coexisten los preceptos de la *fe* ancestral de un Dios que nos salva junto a una era de tecnología de avanzada bajo el dominio de una ciencia incrédula; en otras palabras, la humanidad atraviesa por una etapa de un gran vacío espiritual, ensombrecida por la duda y la contradicción entre Dios y la ciencia. La visión tradicional o bíblica de Dios se transforma ante una sociedad computarizada. Sin embargo, el hombre mantiene el temor a fuerzas desconocidas que lo puedan dañar, por lo cual vemos muy en boga el surgimiento de héroes, sobre todo en el cine y la televisión, que nos salvan de múltiples calamidades.

En *Matrix*, el héroe debe cumplir la misión de salvar a los últimos sobrevivientes de la tierra de fuerzas superiores que quieren destruirlos. Estas fuerzas están representadas por entidades cibernéticas, entes enemigos comunes que observamos en otros filmes, tales como: *Terminator El Juicio final* (1991); *Yo Robot* (2004), *El hombre bicentenario* (1999), *El capitán Sky y el mundo del mañana* (2005) y por supuesto: la trilogía *Matrix*. En los filmes citados debemos prestar atención en que el tema central del argumento es *el temor a ser destruidos y reemplazados por artificios (robots)*. De igual manera, persiste la lucha por la *salvación*, esto es: la lucha por la liberación del hombre mismo. Hay, pues, una preocupación formal que detecta *el temor* por parte de Sarah Connor (*Terminator El Juicio Final*)³, el detective Spooner (*Yo robot*)⁴, las

³ *Terminator II: El juicio final* es una película de acción estrenada en 1991, dirigida por James Cameron; secuela de la exitosa película *The Terminator*, y que precede a la tercera película de la saga *Terminator 3: La rebelión de las máquinas*. *Terminator II* desarrolla una historia que se bifurca en 2 subtramas: La primera es sobrevivir y destruir al T-1000 que ha sido enviado para acabar con John Connor y Sarah Connor; la segunda y no menos importante es encontrar y

naciones unidas (*El hombre bicentenario*)⁵, el Capitán Sky Joe Sullivan (*Capitan Sky y el mundo del mañana*);⁶ ante la invasión de las máquinas y la destrucción de la humanidad.

En el párrafo que antecede observamos una situación típica frecuente como lo es: *el temor a ser destruidos, esclavizados y/o reemplazados por autómatas (robots), la lucha por la salvación, la fe en el héroe (elegido o Mesías)*. Estas unidades que se repiten las podemos enfocar desde el punto de vista del motivo literario, pues

la observación ha demostrado que, cuanto mejor se estudian las leyendas y cuentos de los diversos pueblos, más semejanzas se descubren, no sólo en pequeños rasgos comunes, sino también en las situaciones, en los personajes, en los esquemas,⁷

Las referencias que anteceden nos sirven de base en el análisis del corpus en estudio, *Matrix*, filme que es producido en el año 1999, fin del Siglo XX, donde una sociedad histórica marcada por toda una serie de conflictos cuyo clímax lo constituyó la Segunda Guerra Mundial, se sumía en la incertidumbre ante la expectativa de la entrada del nuevo milenio; síntoma de la *cultura del temor* y, en consecuencia envuelta en un discurso religioso que muestra como salida o ayuda ante lo desconocido, ante la muerte: *la salvación a través de la fe*.

destruir esos elementos, deteniendo así el desarrollo de las mencionadas máquinas y evitando el fin de la raza humana.

⁴ *Yo, Robot* es una película producida en 2004, dirigida por Alex Proyas y protagonizada por Will Smith en el papel del detective Spooner, quien descubre que el ordenador central de la compañía, VIKI, un cerebro positrónico que dirige a todo este mundo altamente mecanizado (Chicago, Nueva York, Washington y Los Angeles), está tramando algo: para proteger a la humanidad de sí misma y de su instinto de autodestrucción, VIKI tiene en marcha una auténtica rebelión de robots.

⁵ *El hombre bicentenario* producida en 1999, dirigida por Chris Columbus. Esta historia es la de la novela de Isaac Asimov *The postronic man*. Plantea el momento en que los robots llegan a tener sentimientos humanos y cuál debe ser la postura de la Humanidad al verse superada por sus propias creaciones.

⁶ *Sky Captain y el mundo del mañana*, escrita y dirigida por Kerry Conran y estrenada en 2004. Historia donde el Capitán Sky Joe Sullivan parece ser la única esperanza para salvar al planeta, por lo cual se aventura a detener al Dr. Totenkopf, el malvado personaje que está detrás de este plan para destruir la Tierra.

⁷ Kayser, W. (1961). *Interpretación y Análisis de la Obra Literaria*. Madrid: Gredos.

De acuerdo a Kayser (1961) en la literatura religiosa es frecuente el *motivo* de la Barca de la salvación. Esta coincidencia con el filme *Matrix* nos lleva a constatar con la Biblia una serie de denominadores comunes; elementos de naturaleza cultural que se manifiestan históricamente en los fenómenos referidos y ya descritos anteriormente. Precisa entonces involucrarnos con el discurso religioso a fin de dejar clara la teoría pertinente para el desarrollo de este trabajo.

I.3 Discurso religioso

Es una manera del saber-creer: Fe; lo cual lo hace diferente del discurso científico, histórico, etc. Creer es su base y organiza lo que dice, su semántica, sobre la base de la fe.

En cuanto a su trascendencia histórica, este discurso ha generado dogmas religiosos desde eras arcaicas, tal como el politeísmo que está relacionado con una creencia en diferentes dioses, así como en el animismo, totemismo y culto a los antepasados. Los eruditos han propuesto varias teorías para explicar su aparición. Ha sido atribuida, por ejemplo, a la necesidad de sanciones morales sobrenaturales o al respeto que inspiran las incontrolables fuerzas de la naturaleza (como el deseo de apaciguarlas). El politeísmo se transforma, con la aparición de Cristo, en el monoteísmo judeo-cristiano que tiene como premisa *la enajenación del hombre consigo mismo y con sus instintos naturales*⁸. Tomando como base la Biblia,⁹ vemos desde el Génesis la relación entre un solo Dios y el hombre (Gn 2:4-17); y si de moral se trata podemos leer el relato del diluvio¹⁰

⁸ James, E.O. (1956). *Historia de las religiones*. Barcelona: AHR.

⁹ Las Biblias del judaísmo y del cristianismo difieren en varios aspectos importantes. La Biblia judía son 39 libros escritos en su versión original en hebreo, a excepción de unas pocas partes que fueron redactadas en arameo. La Biblia cristiana consta de dos partes: el Antiguo Testamento y los 27 libros del Nuevo Testamento.

¹⁰ Diluvio, cataclismo mencionado en muchas tradiciones mitológicas y religiosas, según el cual, en épocas remotas, el mundo fue destruido o purificado por obra del agua, a menudo como resultado de la cólera divina, dadas las malas acciones de la humanidad.

(Gn 6:9-22; 7:1-24), donde se supone que, a partir de esta catástrofe, Dios le da una nueva oportunidad al hombre de reinstalarse en el planeta tierra, reproducirse y servirle a Dios.

Considerando lo anterior y ubicándonos en el Siglo XX, observamos la evolución que ha tenido, históricamente, el discurso religioso desde el Génesis hasta nuestros días; en otras palabras, se crea la analogía del mal y el bien entre la antigüedad y la modernidad. Esta evolución transcurre desde el pacto que hace Dios con Noé, a través de un arcoíris, donde promete *nunca más exterminar los seres humanos por un diluvio* (Gn 9:11-13); luego vienen los diez mandamientos que le da Dios a Moisés con los cuales la religión judeo-cristiana ha establecido las diferencias entre el bien y el mal, entre lo que se debe hacer y lo que no se debe hacer; es decir, se ha dirigido y controlado, espiritualmente, a la humanidad en la constante del temor al castigo ante la transgresión de las leyes. Esta situación cambia con la aparición de Jesucristo quien considera al amor y el sacrificio como estamentos de la fe en la salvación eterna. “*Y les aseguro que estaré con ustedes siempre, hasta el fin del mundo.*” (Mt 28:18-20).

Vista la trascendencia del *discurso religioso*, nos ubicamos en el Siglo XXI, donde los argumentos científicos tienen más valor que los teológicos¹¹; sin embargo, sentimos que aún vivimos bajo los preceptos de los diez mandamientos de Moisés, las enseñanzas de Jesucristo y, por ende, vivimos en la espera de un Mesías que vendrá a salvarnos, para los judíos por primera vez y para los cristianos por segunda vez, y tenemos fe en ello pues dentro del discurso religioso judeo-cristiano, la *fe* es una categoría arquetípica¹² que ha domesticado el espíritu del hombre, instándolo a obedecer los mandamientos, canalizando su conducta hacia el camino del Bien.

¹¹ Esto se debe al gran desafío que aguarda al hombre en el plano del conocimiento en una sociedad altamente computarizada, donde no caben el misterio y la duda, se tiene una nueva concepción del mundo y de su entorno, ya que al presente el hombre es un viajero espacial y el universo se ha expandido y lo seguirá haciendo con los avances científicos.

¹² “(...) *para Dios todo es posible, la fe del cristianismo implica que todo es posible también para el hombre. ‘...Tened fe de Dios. (Mr.11: 22-24)’*”

La fe no es una “superestructura” que se puede estudiar como un estrato suplementario de la realidad. La fe ordena la vida de todos sobre la base de un vigoroso discurso que permite al sujeto cristiano concebir el nacimiento, el sufrimiento, la muerte, el mal y la esperanza. Solamente partiendo de ese discurso se puede descifrar el ámbito imaginario medieval del mal, punto en el que convergen varias temáticas esenciales: la temática de la metahistoria como horizonte del juicio final y de la salvación, esto es, de los fines últimos del hombre (...)¹³

En consecuencia, es la *fe* base de la esperanza de un Mesías o salvador, hecho importante en nuestro estudio debido a la homología existente entre el filme que estamos analizando y la religión judeo-cristiana; por ejemplo, en *Matrix*, la *fe* mueve a los personajes a tomar decisiones de sacrificio para salvar a la humanidad (Sión).

I.4 Mito Mesiánico o de Salvación

Pierre Grimal (1982) piensa que el Mito es un dogma en la evolución histórica de la sociedad humana, un modo normal de pensamiento que no se opone al pensamiento científico cuya ambición es la de explicar el mundo. El mito es una hipótesis de trabajo, un intento de salir de la impotencia en que nos encontramos, por lo cual en algunas sociedades el mito es más real que el universo objetivo. Malinowski escribía en 1926 que el mito es un vínculo establecido entre el pasado y el presente; y lo más frecuente es la acción atribuida a un dios, un héroe, o incluso un simple mortal, pero siempre destinada a desarrollar indefinidamente sus consecuencias. Las mitologías son testimonios de sociedades antiguas, transformadas por el lenguaje mismo, ya que los mitos son historias que en un principio aparecieron en forma oral y hoy en día han evolucionado y se han transformado hasta llegar a ser lo que conocemos.

El mito es una codificación de la religión y de la sabiduría práctica, es una configuración de conocimientos para comprender la creación del mundo, el

¹³ Shichere B. (1997). *Historias del Mal*, trad. Alberto L. Bixio. Barcelona: Gedisa.

hombre, el origen de la muerte, la vida, la destrucción y/o la salvación de la humanidad. Estos temas tienen un origen y una historia sobrenatural, preciosa y ejemplar. James dice:

pero no calidad de especulaciones filosóficas o descripciones poéticas. Cuando aparecen esos temas, constituyen el elemento verbal de la expresión ritual del eterno conflicto entre el bien y el mal, la muerte y la vida en la sociedad humana y el orden natural.¹⁴

De acuerdo al DRAE, *Mito* se define como: 1. (Del gr. μῦθος). m. Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad. || 2. Historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal. || 3. Persona o cosa rodeada de extraordinaria estima. || 4. Persona o cosa a las que se atribuyen cualidades o excelencias que no tienen, o bien una realidad de la que carecen.¹⁵

De este concepto nos interesa detenernos en los numerales uno y dos a fin de apoyar la trama desarrollada en *Matrix*, que de acuerdo a la intertextualidad existente entre éste y la Biblia nos permite atisbar cierta coincidencia con las ideas que se vienen desarrollando; tanto en los rasgos como en las vivencias de los personajes, quienes; a pesar de las diferencias, desembocan en un mismo *motivo: el héroe o Mesías*.

Antes bien, debemos aclarar el término *intertextualidad*; porque toda obra en estudio exige una trascendencia, una ubicación histórica, una fuente o influencia de una obra primera, tal como veremos en el filme *Matrix* que toma como fuente la Biblia para recrear el *Mito Mesiónico*. Pues bien, intertextualidad es:

¹⁴ James, E.O. (1973). *Introducción a la Historia Comparada de las Religiones*. Madrid: Cristiandad.

¹⁵ DRAE(Diccionario de la Real Academia Española) [XXI Edición, Versión Electrónica] Disponible en: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=Mito

el conjunto de las relaciones que se ponen de manifiesto en el interior de un texto determinado”; estas relaciones acercan un texto tanto a otros textos del mismo autor como a los modelos literarios explícitos o implícitos a los que se puede hacer referencia. (...) Julia Kristeva, escribe: “Todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. (...) Barthes: “Todo texto es un intertexto; otros textos están presentes en él, en estratos variables, bajo formas más o menos reconocibles; los textos de la cultura anterior y los de la cultura que lo rodean; todo texto es un tejido nuevo de citas anteriores.¹⁶

Ahora bien, nuestro propósito es escudriñar en *Matrix el motivo del mesianismo o mito mesiánico*, y por supuesto si existe o ha existido una transformación del mismo. Pero, ¿qué es el mito mesiánico? De acuerdo al judaísmo, es el sentido técnico de espera de la aparición escatológica de un líder carismático, descendiente de David, que habría de instaurar la salvación definitiva. Surge por primera vez en el judaísmo posbíblico.¹⁷

Para entender el Mito Mesiánico debemos considerar el discurso religioso, por lo cual tomaremos la “Biblia” como instrumento textual donde se apunta al mismo Jesucristo como el redentor y salvador de la humanidad; así como nos lo exponen los personajes que tuvieron una actuación heroica frente a ciertas situaciones que también son mostradas como analogías referenciales a seguir, como por ejemplo, el filme *Matrix*.

La necesidad de salvación está arraigada en el alma humana desde que la primera pareja se descarrió en el huerto del Edén. La religión judeo-cristiana cree que el problema básico del hombre es de carácter moral porque es culpable delante de Dios, pero, a pesar de la caída del hombre, Dios nos proporciona una manera para reconciliarnos con él a través de Jesucristo. “*Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo Unigénito, para que todo aquél que en él cree, no se pierda, mas tenga vida eterna*” (Jn 3:16 y 4).

¹⁶ Marchese, A. & Joaquín F. (1991). “Intertextualidad” e “Intratextualidad” en *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.

¹⁷DICCIONARIO DEL JUDAÍSMO. (1996) Pamplona: Verbo Divino.

En esto consiste el mesianismo judeo-cristiano; en que al final de los tiempos aparecerá una figura escatológica que habrá de realizar la salvación definitiva del pueblo de Israel, la persona del Mesías. El término Mesías es la forma greco-latina del arameo Mešihá, derivado a su vez del hebreo [ha-mélek] hamašíah (el [rey] ungido.) Es el sentido técnico de espera de la aparición escatológica de un líder carismático, descendiente de David, que habría de instaurar la salvación definitiva, surge por primera vez en el judaísmo posbíblico.¹⁸

Dejando ya esbozado en principio, y en líneas generales, las consideraciones teóricas que sustentan el planteamiento del problema e hipótesis del presente ensayo, pasamos a desarrollar la metodología a aplicar para lograr los objetivos propuestos, donde utilizaremos la semiótica como ciencia de investigación de los sistemas de significación implícitos en toda práctica social (los mitos, los ritos, las prácticas culturales, etc.).

II.- Marco Teórico

II.1 Teoría Semiótica

A fin de cumplir con nuestros objetivos, utilizaremos la teoría semiótica como metodología para el análisis del filme *Matrix* y su homología con la religión judeo-cristiana.

Semiótica: Es la ciencia de investigación de los sistemas de significación implícitos en toda práctica social (los mitos, los ritos, las prácticas culturales, etc.); además se organiza el debate acerca de la significación donde entran las prácticas culturales y artísticas y los discursos de carácter social. Semiótica es la disciplina que se ocupa de la descripción científica de los signos, destinada a explicar cómo el ser humano interpreta el entorno, crea conocimiento y lo comparte.

¹⁸ DICCIONARIO DEL JUDAÍSMO. (1996) Pamplona: Verbo Divino.

Para fines de nuestra investigación utilizaremos el método ofrecido por la Semiótica de Greimas, quien determinó que la semiótica es una sistematización metodológica que da cuenta de las estructuras elementales y básicas que fundamentan al hecho narrativo, sostienen modelos subyacentes que genera la significación. Hay muchas semióticas (Semiótica literaria, cinematográfica, gestual, etc.); cada una dedicada a un campo de significación. La semiótica greimasiana considera que es posible abordar cualquier universo significativo, independientemente de las sustancias en la cual se manifieste.

Tomando algunos aspectos de la semiótica como lo es el concepto de **recorrido generativo**. (...) Dicha teoría semiótica distingue tres campos problemáticos autónomos, considerados como lugares donde se articula la significación y se construye la metasemiótica: las estructuras semionarrativas que constituyen el nivel más abstracto, no sólo una taxonomía sino también el conjunto de operaciones sintácticas elementales; las estructuras discursivas que se encargan de la discursivización de las estructuras narrativas y que comprende los tres subcomponentes de actorialización, temporalización y espacialización; así como la semántica discursiva con sus subcomponentes de tematización y de figurativización, tendentes a producir discursos abstractos o figurativos y, por último, las estructuras textuales (...) el recorrido generativo es una construcción ideal, independiente de (y anterior a) las lenguas naturales o de los mundos naturales donde tal o cual semiótica puede, luego, verse para manifestarse. El cuadro siguiente visualiza la distribución de los diversos componentes y subcomponentes de este recorrido:¹⁹

¹⁹ Greimas, A. y Courtés, J., (1982) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, trad. de Enrique Ballón Aguirre y Hermis Campodónico Carrión. Madrid: Gredos.

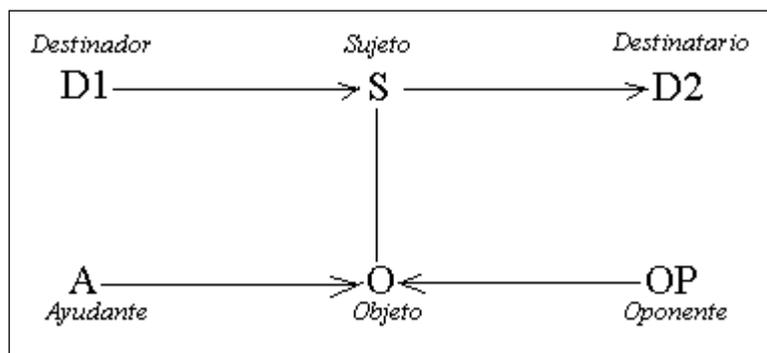
RECORRIDO GENERATIVO			
		componente sintáctico	componente semántico
Estructuras semio-narrativas	Nivel profundo	SINTAXIS FUNDAMENTAL	SEMÁNTICA FUNDAMENTAL
	nivel de superficie	SINTAXIS NARRATIVA	SEMÁNTICA NARRATIVA
Estructuras Discursivas		SINTAXIS DISCURSIVA Discursivización Actorialización / temporalización / espacialización	SEMÁNTICA DISCURSIVA Tematización Figurativización

Para reconstruir el Recorrido Generativo de la Significación nos concentraremos en los esquemas narrativos que se establecen en el nivel superficial de la manifestación del sentido (roles actanciales) vinculándolos al contenido semántico (roles temáticos), los cuales se empalman en el actor: *“el actor es la bisagra que permite articular el nivel narrativo con el nivel figurativo del discurso (...) Esta imbricación entre lo narrativo y lo discursivo es lo que le da coherencia al plano del contenido de todo discurso.”*²⁰

El modelo actancial fundamentado por Greimas (Cuadro 1) servirá de base para el análisis, puesto que mediante el seguimiento sistemático de las operaciones realizadas por los distintos roles actanciales (Sujeto, Objeto, Destinador, Destinatario, Ayudante, Oponente) comprenderemos la dinámica narrativa del texto.

²⁰ Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

Cuadro 1²¹:



Lo narrativo, el devenir de los actores principales con su entorno, será pues el nivel de pertinencia al cual nos abocaremos puesto que no sólo constituye el aspecto de mayor afinidad entre el cine y la literatura sino porque, a su vez, es el aspecto de la teoría mejor explorado.²²

II.2.- Aspectos fundamentales del Modelo Actancial

Los actantes se organizan de acuerdo al tipo de programa narrativo o sucesión de estados que producen una transformación.²³ Courtés (1980) considera la narratividad como el principio organizado de todo discurso y la define como una transformación o paso de un estado a otro; entendiendo que el enunciado narrativo es una junción constitutiva de dos actantes interdependientes entre sí, Sujeto y Objeto, que representa a los estados. La categoría de la junción, por su parte, “se articula en dos términos contradictorios –la conjunción y la disyunción-”, dando así origen a dos tipos de enunciados de estado: el conjuntivo y el disyuntivo.

²¹Tomado de “El modelo actancial,” *Semiótica, aplicaciones profesionales*. [Versión electrónica] Disponible en <http://www.univ-prep.fr/see/rch/lts/MARTY/preg35.htm>

²² Greimas, A.J. y Courtés, J. (1982). *Semiótica Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, trad. Enrique Ballón y Hérmis Campodónico Carrión. Madrid: Grédos.

²³ Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

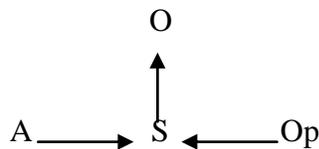
El eje que articula las relaciones entre actantes es el que interrelaciona al *Sujeto* (S) con el *Objeto* (O), éste se denomina Enunciado Narrativo. De acuerdo al tipo de relación que se establezca entre el *Sujeto* (S) y *Objeto* (O), se modalizarán los ejes transformantes. En *Matrix* el *Sujeto* (S) desea la libertad *Objeto* (O), este eje del deseo lo representamos así:



Este *Objeto* (O) es intercambiado por dos *Sujetos* (S): Dios y la humanidad. Denominamos entonces a estos *Sujetos* (S) *Destinador* (Dor.) y *Destinatario* (Drio.) del *Objeto* (O) en cuestión en el *eje de la comunicación* modalizado por el *querer*.



Otra posibilidad del modelo actancial está dada por el *eje de la participación* el cual se instituye a partir del *poder*. Un *Ayudante* (A) y un *Oponente* (Op) se convierten en operadores del *hacer* de un *Sujeto* (S) con respecto al *Objeto* (O) que pretende. Esta relación se puede ilustrar de la siguiente manera:



II.3.- Programas Narrativos

II.3.1.- Estado y Transformación

A un enunciado con predicado cualificativo lo denominamos enunciado de estado, porque señala un estado del actante y a los enunciados con predicado funcional los denominamos enunciados del hacer o transformaciones, porque señalan el paso de un estado a otro estado del actante; expresan una transformación.

II.3.2.- Relaciones de Estado

La relación actancial fundamental, es la que se produce entre el Sujeto (S) y el Objeto (O), entraña la unión con el objeto deseado.

El relato consiste en hacer pasar al Sujeto de un estado a otro por medio de la transformación.

II.33.- Programa Narrativo

Se entiende por Programa Narrativo (PN) una sucesión de estados producida por una transformación de los mismos. (...) El Sujeto pasa de un estado de disyunción a un estado de conjunción con el Objeto, por medio de un hacer transformador.²⁴ Puede representarse de las dos formas siguientes:

$$\text{PN} = \text{F} [\text{S}_1 \longrightarrow (\text{S}_2 \wedge \text{O}_v)]$$

$$\text{PN} = \text{F} [\text{S}_1 \longrightarrow (\text{S}_2 \vee \text{O}_v)]$$

donde:

F = función

S₁ = sujeto de hacer

S₂ = sujeto de estado

O = objeto (susceptible de sufrir un vertimiento semántico en forma de v: valor)

[] = enunciado de hacer

() = enunciado de estado

²⁴ Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

\longrightarrow = función de hacer (resultante de la conversión de la transformación)

$\wedge \vee \longrightarrow$ junción (conjunción o disjunción) que indica el estado final, la consecuencia del hacer.²⁵

II.3.4 Programa Fundamental

Uno de nuestros objetivos es partir del Programa Narrativo (PN) donde el Sujeto (S) *colectivo esperanzado* pasa de un estado de disyunción a un estado de conjunción con el Objeto (O) por medio de un hacer transformador de un Mesías, aprovechando la homología que hay entre *Matrix* y la religión judeo-cristiana lo cual nos lleva al estudio de la narratividad de la salvación bíblica en la era de la tecnología, fines del Siglo XX. Dicho Programa Narrativo (PN) quedaría formulado de la siguiente manera:

$$\begin{array}{l} \textit{Matrix} \\ F(S_2) \longrightarrow [(S_1 \vee O) \longrightarrow (S_1 \wedge O)] , \end{array}$$

donde S_2 es el Sujeto operador (Morfeo) que opera sobre el Sujeto S_1 (Neo) para que éste adquiriera la competencia (donde su inteligencia y aptitudes sean la base del éxito de la misión a cumplir), busca procurarse el poder-hacer correspondiente o el saber-hacer apropiado para lograr la conjunción con el Objeto (Sión/humanidad). De esta manera Neo salva a Sión, se convierte en el *elegido, salvador* de la humanidad. En este caso el querer-hacer y el deber-hacer aparecen tempranamente en el programa narrativo, en el momento de institución del Sujeto operador (Morfeo), como resultado de una manipulación del Destinador (Dios), lo que los convierte en un elemento catalizador de deseo del Protagonista.

²⁵ Greimas, A. y Courtés, J., (1982) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Trad. de Enrique Ballón Aguirre y Hermis Campodónico Carrión. Madrid: Gredos.

En *Matrix*, la transformación del Neo (S_1) es de tipo reflexivo puesto que él no *sabe* que es “*el elegido*,” y no sabe que nació para salvar a la humanidad (Sión)

La Biblia

$F(S_2) \longrightarrow [(S_1 \vee O) \longrightarrow (S_1 \wedge O)]$,

donde S_2 es el Sujeto operador y Destinador (Dios/Supremo) que opera sobre el Sujeto S_1 (Jesucristo) para que éste adquiriera la competencia, busca procurarse el poder-hacer correspondiente o el saber-hacer apropiado para lograr salvar la humanidad a través de su propio sacrificio.²⁶

Formulado el Programa Narrativo (PN) se observa que existe una homología entre *Matrix* y la *Biblia* en cuanto al Sujeto operador (S_2) Morfeo, quien opera como un *profeta* (Juan el Bautista). En *Matrix*, Morfeo se instaure como un Sujeto manipulador de Neo para que adquiriera las competencias del saber-hacer y poder-hacer, así lograr el propósito liberador de Sión; mientras que en la *Biblia*, Juan el Bautista se instaure bajo las competencias del querer-hacer y deber-hacer el anuncio de que Jesucristo es el *Mesías* salvador de la humanidad.

Manejaremos el aparte que concierne a la relación entre un actante y un predicado funcional, lo que los autores llaman “*enunciados del hacer o transformaciones, porque señalan el paso de un estado a otro estado del actante; expresan una transformación.*”²⁷

Podemos ver a Neo (S_1), un hombre común y corriente con la ilusión de vivir algo diferente, pues él tiene la sensación de que muchas de sus experiencias son producto de un sueño. De igual manera tenemos a Morfeo (S_2), un hombre libre de la esclavitud de *Matrix*, pero con la esperanza y la fe de encontrar al

²⁶ Se aclara que, en *Matrix*, Neo también se sacrifica, pero esto lo podemos ver en *Matrix III*.

²⁷ Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

“*Elegido, el Mesías o Héroe*” que salvará a Sión. Esta claro que el Objeto de deseo es *la salvación*, lo que narrativamente implica el paso de un estado de disyunción a un estado de conjunción con el Objeto de deseo.

La relación Sujeto (S) - Objeto (O) se expresa en la siguiente fórmula:

Sujeto disyunto del Objeto: $S \vee O$.

Sujeto conjunto del Objeto: $S \wedge O$.

En *Matrix* Neo está disyunto con el Objeto (libertad-Sión) pero al final del filme Neo logra la conjunción con el Objeto.

Dicha transformación la formulamos así:

$S \vee O \longrightarrow S \wedge O$.

Un Sujeto (S) que se encontraba disyunto con el Objeto (O) a través de una transformación pasa a un estado de conjunción del Objeto (O). Neo logra la libertad de su propio ego para convertirse en el “*elegido*” que salvará a Sión.

Ahora bien, para que se realicen las transformaciones de un Programa Narrativo se necesitan un Sujeto operador, opcionalmente, un Objeto, la intervención de Ayudantes, Destinatarios, etc. El Sujeto debe adquirir una *Competencia* que le permita realizar la transformación de un enunciado en otro. La Competencia es instaurada por la modalidad de un *deber, querer, saber, poder-hacer* por lo que se convierte en Objeto modal que debe ser adquirido por el Sujeto para realizar el Programa Narrativo de base. En el filme *Matrix* el Programa Narrativo de base es la *salvación*, pues Neo ayuda para salvar a Sión (la humanidad) de la crisis en que se encuentra por la invasión de los virus cibernéticos.

La realización de los programas por parte de los actantes se denomina *Performancia*, y puede ser una transformación principal que mueve al Sujeto (S)

de un estado a otro, es un *hacer* que modaliza al *ser*. También puede ocurrir una transformación modal que exhibe la adquisición de la competencia del Sujeto (S) lo que lo convierte en Sujeto operador fundamentado en el *ser* del *hacer*. Neo posee las competencias del *deber*, *querer* y *poder-hacer*, convirtiéndolo, junto con Morfeo, en un Sujeto operador. Esta transformación queda representada así:

Estado 1: $S_1 \vee O$

Transformación reflexiva: $S_1 \longrightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)] = \text{Salvación}$

Estado 2: $S_1 \wedge O$

II.3.5 Antiprograma o Programa Paralelo

La realización de un Programa Narrativo proyecta como en sombra un Programa correlativo de tipo inverso (Blanco y Bueno: 1980), por lo cual; de un modo paralelo al programa de la transformación de Neo (*Matrix*), se erige otro programa, en el que Smith *Oponente* (Op) (S_2) se encuentra en la búsqueda de *Sión*/humanidad *Objeto* (O) pero para destruirla. La situación de Smith la podemos representar así:

Estado 1: $S_2 \vee O$ /*Sión*-humanidad/

El *hacer* transformacional que sigue es cuando Smith aspira lograr un futuro estado de conjunción con el *Objeto* (O), lo cual, en *Matrix* nunca llegará a producirse:

Estado (posible) 2: $S_2 \wedge O$ /*Sión*-humanidad/ = Destrucción

Se trata, pues, de un hacer reflexivo con el cual Smith pretende apropiarse de las claves para penetrar a Sión (Objeto) y destruirla, eliminando a Morfeo (Ayudante) y, por supuesto, a Neo (S₁); quienes están luchando por conseguir la libertad de Sión. Tenemos así a dos Sujetos compitiendo por el mismo Objeto, en dos Programas narrativos articulados por el mismo elemento (Sión), que hace a uno antagónico del otro, esto es, su contendor: la conjunción final en uno implicará la no-conjunción (disyunción) en el otro.

II.4.- Modalidades Narrativas

Las modalidades determinan el *hacer* del Sujeto y revelan su *ser*. Las modalidades virtualizantes: *deber-hacer* y *querer-hacer* están enmarcadas en el eje del deseo, esto es; Sujeto frente al Objeto. Luego el Sujeto debe actualizar la transición virtual en las modalidades actualizantes que lo preparan para la acción del hacer por medio del *poder-hacer* y *el saber-hacer*. Finalmente se logra la transformación y nos encontramos con las modalidades realizantes: *hacer-ser*. Estas *modalidades configuran los roles actanciales que pueden asumir los actores del relato.*²⁸ Para comprender mejor este tema observemos el siguiente cuadro tomado de Bueno y Blanco (1989):

Competencia		Perfomancia
Modalidades Virtualizantes	Modalidades Actualizantes	Modalides Realizantes
deber-hacer	saber-hacer	HACER- ser
querer-hacer	poder-hacer	

Para que un estado narrativo se transforme en otro estado narrativo diferente, debe intervenir una transformación. Para que un sujeto realice una transformación entre dos estados (conjunción/disyunción; disyunción/conjunción), debe estar capacitado para ello.²⁹

²⁸ Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

²⁹ Idem.

II.4.1.- Modalidad del creer (Saber)

Transformación modalizada por el creer (Saber) donde el Sujeto (Neo) adquiere el Saber sobre la existencia de Matrix con la ayuda de Trinity y Morfeo (Ayudantes). En primer lugar podemos establecer, en *Matrix*, la siguiente formulación: $/e \supset p/$ que expresa la fusión de los estados realidad e imaginación; lo que lleva a Neo a buscar esa realidad en un *hacer interpretativo* donde el “*ser*” (el elegido) se manifiesta en el “*hacer*” (salvador de Sión) dando paso a la modalidad semiótica del *creer (Saber)* que es el “*elegido.*” En correlación con el “hacer interpretativo” existe un “hacer persuasivo.” El hacer persuasivo consiste en una operación del Sujeto modalizador (Morfeo) en virtud de la cual quiere hacer (“hacer creer”) a otro Sujeto (Neo) el estatuto de la veredicción que él mismo establece sobre un enunciado de estado. Cabe destacar que este hacer persuasivo no es de total manipulación, ya que Morfeo tiene una fe ciega en Neo y tiene seguridad de que él aceptará su destino, mientras Oráculo duda y deja a Neo el libre albedrío de aceptar o rechazar su destino. En el plano cognitivo de *Matrix*, el hacer interpretativo corresponde a la apropiación del saber sobre el estado de un Sujeto (Neo), según la manifestación y según la inmanencia (creer saber que es el elegido). Modalización que complementamos con el siguiente cuadro:

FASES DEL ALGORITMO NARRATIVO³⁰

Manipulación	Competencia	Perfomance	Sanción
HACER-CREER	DEBER-HACER QUERER-HACER SABER-HACER PODER-HACER	HACER	SABER (Sobre el Sujeto, sobre el Objeto, sobre el Destinador) CREER Dominante interpretativa
DIMENSION COGNITIVA	DIMENSIÓN PRAGMÁTICA		DIMENSION COGNITIVA

³⁰Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

El verbo *hacer* es el principal rector de la transformación que sufrirá el protagonista del filme *Matrix* (Neo) en un *hacer persuasivo* y un *hacer interpretativo*, quien es rescatado o más bien despertado del letargo al que esta sometido por el sistema Matrix. Cuando Neo es librado, es un simple mortal que está durmiendo en una cubeta proveyendo de energía a los centinelas de Matrix; no sabe que Morfeo lo buscó y lo encontró, movido por la fe en “*el Elegido*” que llegará a salvar a Sión, la ciudad de los últimos hombres libres en la tierra.

II.4.2.- Roles actanciales

Los roles actanciales son las diversas maneras de un actante de ser Sujeto, Objeto, Destinador, Destinatario, Ayudante, Oponente. El actante Sujeto puede realizar distintos roles actanciales en un mismo programa narrativo y el modelo actancial se basa en las posiciones que tomen los participantes de la acción que configuran la lógica de la narración, la producción del sentido desde lo elemental a lo abstracto. En *Matrix* y en la Biblia encontramos, en primer lugar, los siguientes roles actanciales:

	<i>Matrix</i>	<i>Biblia</i>
Sujeto	Neo	Jesuscristo
Objeto	Sión	Jerusalén
Destinador	Dios	Dios
Destinatario	La humanidad	La humanidad
Oponente	Matrix (Smith), Cifra	El diablo, Judas
Ayudantes	Morfeo, Trinity, Oráculo.	Juan el Bautista, María Magdalena, Isaías

donde Neo (elegido) y Jesucristo (Mesías) son los actores que encarnan los roles de Sujeto de estado y de Sujeto operador en la performance principal. Matrix (Smith) y el Diablo encarnan los roles de anti-Sujeto y de Sujeto de estado en el Programa paralelo o anti-programa; son, asimismo, Sujeto operador de su performance principal (fallida).

Morfeo, Trinity, Oráculo (*Matrix*) y Juan el Bautista, María Magdalena, Isaías; resultan ser Ayudantes en la secuencia preformativa, pero cubren igualmente los roles de Sujeto operador en la transformación modal que sufren los Sujetos de estado en la performance principal.

Dios es el Destinador y el ayudante principal en cuanto al sentimiento de *fe*, puesto que la *fe* es quien mueve a los personajes principales y les permite tomar decisiones para lograr definitivamente el Objeto de deseo (la salvación de Sión, la salvación de Jerusalén). Este Destinador tiene un Destinatario común tanto en *Matrix* como en la Biblia: la humanidad.

III. Análisis del Filme

III.1 Examen Narrativo

En el filme *Matrix* se desarrollan una serie de significados relacionados con la religión judeo-cristiana mediante estructuras simbólicas como: El Elegido (Mesías), Trinity (la trinidad Padre, Hijo, Espíritu Santo), Sión (la nueva Jerusalén que se instaurará después del Apocalipsis); además de los lexemas libertad, redención, esclavitud, traición, sacrificio. El centro crucial del filme es la búsqueda y encuentro, por parte de Morfeo, del “elegido” (Neo), el hombre destinado a “salvar” la humanidad (Sión).

En primer lugar describiremos a *Neo*: un ingeniero de sistemas especializado, un *hacker*,³¹ su verdadero nombre es Thomas A. Anderson;

³¹ En informática, un hacker es una persona que pertenece a una de estas comunidades o subculturas distintas pero no completamente independientes: El emblema hacker, un proyecto para crear un símbolo reconocible para la percepción de la cultura hacker. El RFC 1392 amplía

hombre asalariado, solitario, no tiene familia ni novia, sólo unos cuantos amigos interesados en la piratería cibernética. En su mente hay una extraña sensación de que nada es lo que parece ser, por lo cual la estructura individual se debate entre dos mundos: lo real y lo onírico. Esto nos lleva al texto fílmico donde se desarrollan un conjunto de oposiciones, tales como: realidad/ilusión, despierto/dormido, consciente/inconsciente, razón/emoción, libre/esclavo, bien/mal, paz/guerra, redención/culpa, orden/caos, esperanza/desconfianza, fe/duda. En otras palabras; se desarrolla

una relación binaria que se establece entre dos semas en el nivel profundo del plano del contenido, es decir; el eje sémico que constituye la estructura elemental de la significación. En este caso observamos una relación de contrariedad: la presencia de un sema remite a su contrario y viceversa.³²

Para explicar este apartado debemos describir el cuadro presentado en el punto II.4.2 donde tenemos los personajes que cumplen un rol actancial como Ayudante Operador en el hacer transformacional de Neo en *Matrix*: Morfeo, hombre de color, corpulento, fuerte, solitario, además; inteligente, líder y con la gran virtud de la fe y esperanza que le han permitido luchar, avanzar y finalmente encontrar al “elegido.” Trinity, mujer bonita, blanca, fuerte, hábil, noble y fiel. Oráculo, mujer de color, edad madura, psíquica, maternal; Oráculo no es humana, es simplemente un software.

Luego de estos personajes debemos describir los Oponentes: Smith es el principal Oponente, representación física del sistema Matrix. Es software prototipo de hombre blanco, más o menos de cuarenta años de edad, ejecutivo, jefe, y/o un gánster. Representa un estereotipado: alienado, desarrollado en serie, copiado al infinito. Cifra, Oponente también, es un hombre trigueño, con

este significado como "persona que se disfruta de un conocimiento profundo del funcionamiento interno de un sistema, en particular de computadoras y redes informáticas". En la actualidad se usa de forma corriente para referirse mayormente a los criminales informáticos, debido a su utilización masiva por parte de los medios de comunicación desde la década de 1980. Tomado de: Wikipedia *La Enciclopedia Libre*. [Versión Electrónica] Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Hacker>

³² Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

la cabeza rapada lo cual podría connotar un nazi moderno; es oportunista, interesado, vividor, infiel, incrédulo, esclavo de su propio ego. La importancia de este personaje es que, siendo humano, desea ser parte del sistema Matrix; prefiere ser esclavo de la mente y vivir en un mundo onírico antes que aceptar la cruda realidad de Sión y los últimos supervivientes; Cifra traiciona a su equipo instalado en la nave Nabucodonosor y le ofrece a Smith al hombre (Morfeo) que le dará la clave para entrar a Sión, como recompensa a esta traición, Smith le ofrece a Cifra regresarlo al sistema Matrix convertido en un millonario actor de cine.

El espacio donde se desenvuelven los personajes son opuestos también: considerando como reales Sión³³ (ciudad ubicada debajo de la tierra, con recursos reciclados y precarios) y la nave Nabucodonosor³⁴ lugar donde se desarrollan la mayoría de las escenas del filme. Por otro lado está el mundo ilusorio de la Matrix, el cual es una metrópolis con infinitud de personas; de todos los colores, razas, clases, credos. De ésta es rescatado Neo (Sujeto) y a ésta quiere regresar Cifra (Oponente).

III.2 Performancia

Matrix es un filme cuyo trasfondo no es otra cosa que el paso de la esclavitud a la libertad, del caos a la salvación. Por lo cual, Neo (S₁) pasa, con la ayuda de un Sujeto Operador (Morfeo), de un estado de disyunción del Objeto de deseo (Sión) a un estado de conjunción con éste a través del hacer transformador de tipo reflexivo en “*el elegido o Mesías.*” Debemos tomar en cuenta que el Objeto de deseo es *la libertad de Sión*, la ciudad de los últimos hombres en el planeta tierra.

³³ Sión es la última ciudad después del Apocalipsis, es la nueva Jerusalén que se instaurará después de la II venida de Jesucristo (El Mesías) [Isaías: 60-62]

³⁴ Nabucodonosor fue un Rey de Babilonia (Daniel: 1-4)

Neo y Morfeo se convierten en Sujetos Operadores porque los dos van en busca del Objeto de deseo (libertad/Sión). Para ellos no es asunto sencillo la obtención de su Objeto de deseo, esto lo podemos ver a lo largo del filme donde se desarrolla toda una aventura plena de acción, en la que aparece otro Sujeto, Smith, disputando el mismo Objeto. Para que Smith logre su Objeto, debe destruir a Sión, de esta manera lograr vivir como una verdadera Inteligencia Artificial, sin el temor de que algún humano pueda intervenir en sus propósitos.

Smith, como representación física de Matrix se erige como un anti-programa o programa paralelo, ya que él también es esclavo de un sistema rígido y de control institucionalizado por Matrix, él fue creado únicamente para destruir a Sión y mientras eso no ocurra será vulnerable y, Matrix puede determinar eliminarlo como lo que es: un software más.

III.3 Competencia

Smith (S_2) pretende destruir a Sión *Objeto* (O) eliminando a Neo *Sujeto* (S_1) quien, con ayuda de Morfeo ha logrado las competencias del *saber-hacer* y *poder-hacer*, transformándolo en “*el elegido o salvador.*” Tenemos así a dos Sujetos (S_1 y S_2) compitiendo por el mismo Objeto (O), en dos Programas narrativos (PN) articulados hacia el Destinatario (la humanidad), que hace a Smith antagónico de Neo:

$$S_1 \longrightarrow [(S_1 \vee O \vee S_2) \longrightarrow (S_1 \wedge O \vee S_2)]$$

En esta fórmula se puede observar que tanto Neo (S_1) como Smith (S_2) desean a Sión (O), uno para bien y otro para mal; prevaleciendo el bien sobre el mal cuando Neo (S_1) logra salir vencedor en ésta contienda.

Es necesario advertir sobre la influencia del “*mal*” como significante a través de la historia, citando a Sichère (1997):

es el enigma del mal lo que experimenta la consistencia del sujeto. (...) No es ni una cuestión “subjetiva” ni una cuestión “objetiva”: el mal, como mal radical, surge paradójicamente como la evidencia de algo extraño y amenazador que el sujeto experimenta y que desde el interior lo quebranta hasta el punto de arrancarlo de su propia cohesión.³⁵

El filme *Matrix* pone sobre el tapete, una vez más el enigma del mal, pero configurándolo en el Siglo XXI como una *inteligencia sobrehumana* (los virus cibernéticos) que quiere, desea y puede llegar a destruir a la humanidad. Donde Smith (Matrix) hace de la humanidad (Sión) su Objeto de deseo. Smith es presentado como una alegoría de Satanás (el mal) y, hasta el final del filme llega a cumplir en parte su objetivo, pues vence a Neo (lo asesina, literalmente, cuando éste trata de escapar), dejando al espectador (al igual que los personajes: Morfeo y Trinity) sin esperanza de salvación. Demostrándonos, una vez más que

Social e intelectualmente somos el producto de una cultura manipulada y de origen esclavista. En realidad, esas fuerzas son las responsables del lento desarrollo de la inteligencia, de las capacidades individuales y, sobretudo, del grado de sumisión de los espíritus. Creándose, en consecuencia, patrones de conducta serviles, obedientes a ciegas, vinculados a sistemas injustos.³⁶

En *Matrix* se desarrolla un discurso donde existe un sistema computarizado, permanente e insensible en oposición a lo humano. Se sustituye al hombre por la máquina que se alimenta de la energía humana para poder funcionar. Surge otra oposición, pues el hombre puede funcionar sin la máquina (Matrix) pero ésta no puede funcionar sin el hombre, es por esto que Matrix quiere el control total sobre la humanidad.

La contienda entre Neo (S₁) y Smith (S₂), deberá decidir cuál niega al otro la realización de su deseo (la conjunción) y viceversa. Podemos entender, dicha contienda en las siguientes fórmulas:

³⁵ Sichère, B. (1997) *Historias del mal*, trad. Alberto Luis Bixio. Barcelona: Gedisa.

³⁶ Chaparro A., Julio. (2005) *Dios y la ciencia*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

$$\begin{array}{l}
S_1 \longleftrightarrow S_2 \text{ (Confrontación)} \\
S_1 \longrightarrow S_2 \text{ (Dominación)} \\
S_1 \longleftarrow O \text{ (Realización)}
\end{array}$$

La confrontación entre Neo (S_1) y Smith (S_2) (Matrix) se desarrolla en el filme, inicialmente, cuando Neo es arrestado por los agentes, llevado a una especie de sala de interrogación donde Smith le sella (literalmente) la boca a Thomas Anderson (Neo) y luego le introduce en el ombligo un chip (en forma de gusano), el cual es un rastreador que le permitirá a Smith seguir la pista hacia Morfeo. En ese momento, Smith es más competente que Thomas Anderson y por lo tanto sale airoso en la confrontación inicial, pues reúne un Saber y un Poder que aún no posee Neo.

Surge una segunda confrontación, pero ya Thomas Anderson ha sido entrenado y preparado como Neo (S_1) para enfrentar a Smith (Matrix) (S_2); sin embargo Smith logra vencerlo, después de una larga persecución lo espera en un punto oportuno para dispararle a mansalva y asesina a Neo, ocurre un desenlace fatal. Si Smith gana se apropia de Sión (Objeto) y el último vestigio humano desaparecerá.

$$S_1 \longleftarrow S_2 \text{ (Dominación virtual)}$$

Pero este no es el desenlace que los espectadores esperan, por lo tanto el filme da un vuelco con la intervención de un Ayudante (Trinity), quien desde la nave Nabucodonosor le habla al cuerpo de Neo: *\\TRINIDAD\ -Neo. Ya no temo nada. El Oráculo me predijo que me enamoraría y que ese hombre/ que yo amara, sería el Elegido/ ¿Lo entiendes?/ no puedes estar muerto/ No puedes/ porque es a ti a quien amo. ¿Me oyes? Te amo. Y ahora, levántate.* Esta mujer ofrece su amor, bien sea maternal, de amante o incondicional, así como utiliza la fe profunda que tiene en el “elegido” y logra resucitarlo. Neo vence a la muerte, despierta y, ante la sorpresa de Smith Neo lo domina y destruye. Podríamos

decir que Trinity ofreció a Neo el Saber que es el “*elegido*” y el Poder vencer al mal, logrando de esta manera su transformación reflexiva³⁷.

En homología con la Biblia podríamos decir que Trinity hace alusión a las tres divinas personas (Santísima Trinidad): Padre, Hijo, Espíritu Santo; símbolo de un Dios único que ama a la humanidad

“(…) id, y doctrinad a todos los gentiles, bautizándolos en el nombre del Padre, del Hijo, y del Espíritu Santo: enseñándoles que guarden todas las cosas que os he mandado: y he aquí yo estoy con vosotros todos los días, hasta el fin del mundo” (Mt. 28: 18-20).

En *Matrix*, Trinity representa el amor en toda su totalidad, nos demuestra que el amor es el arma, la fuerza que nos permite avanzar, así como la fuerza que nos puede traer de la muerte a la vida, tal como sucede con la resurrección de Neo, pues podemos ver en el filme que, literalmente, Neo muere y, por el amor de Trinity, Neo resucita y vence al mal.

III.4 Adquisición de la competencia

Morfeo es un personaje con dos roles actanciales al mismo tiempo: Ayudante según el Poder y Destinador del Poder y del Saber, ya que Morfeo es quien entrena a Neo, aportándole el Saber y el Poder para lograr salir airoso ante la contienda que tendrá con Smith.

El nombre de Morfeo tiene su homología con la mitología griega; divinidad de los sueños, hijo de la Noche y el Sueño. Pero en *Matrix*, Morfeo es un personaje paralelo a Juan el Bautista (Biblia), quien también tiene un rol de Ayudante del Creer-Saber. Juan el Bautista tiene la certeza de que Jesucristo es el Mesías. Morfeo lleva toda su vida preparando el camino al Mesías (Neo) y alude en numerosas ocasiones su llegada. Al final demuestra que tenía razón y es quien le prepara para su misión. “*Yo me he pasado toda mi vida buscándote*”.

³⁷ “*Un hombre puede llegar a ser “divino” si un dios lo saluda y lo ilumina: eso es lo que ocurre con el héroe, eso es lo que ocurre asimismo con el héroe que canta al héroe.*” (Sichère, B. (1997). *Historias del mal*. trad. Alberto Luis Bixio. Barcelona: Gesida)

Por otra parte, las interrogantes por parte de Neo y la búsqueda de respuesta, estimula la reflexión en el que el Sujeto (Neo) adquiere el Saber sobre la existencia de Matrix; por supuesto con la ayuda de Trinity, quien le da a Neo las primeras respuestas a sus interrogantes. Esto nos indica que se desarrollan dos Programas Modales; el primero en el que el Sujeto adquiere el Saber y el segundo cuando Neo decide aceptar la propuesta de Morfeo y toma la pastilla roja: *\\Morfeo\\Si tomas la pastilla azul fin de la historia. Despertarás en tu cama y crearás lo que quieras creerte. Si tomas la roja, te quedas en el País de las Maravillas y yo te enseñaré hasta dónde llega la madriguera de conejos. Recuerda, lo único que te ofrezco es la verdad.*

La secuencia narrativa de la adquisición de estas competencias es la siguiente:

$$\begin{array}{l}
 S_1 \longrightarrow [(S_1 \vee O/\text{saber}/) \longrightarrow (S_1 \wedge O/\text{saber}/)] \\
 S_1 \longrightarrow [(S_1 \vee O/\text{querer}/) \longrightarrow (S_1 \wedge O/\text{querer}/)]
 \end{array}$$

Desde el momento en que Neo (S_1) toma la pastilla roja y su cuerpo es rescatado de Matrix, comienza el desarrollo del filme con todas sus implicaciones como; el rechazo de Neo de aceptar su destino, al igual que Jesucristo, Neo tarda en asumir que es *el Elegido*, encargado de salvar a los humanos, una vez convencido acepta el entrenamiento y preparación para enfrentarse a Smith (Matrix) y, por último su transformación final en “*el elegido.*”

Para Smith (Oponente) la situación es diversa. Por un lado, aparece como un hombre fuerte, dotado de ciertas cualidades innatas, suministradas desde un principio por el sistema Matrix que lo hacen invencible ante los ojos de los humanos; pero por otra parte, no debemos olvidar que Smith es un simple software, un programa que puede ser borrado o eliminado en cualquier momento, incluso por el mismo sistema (Matrix). Vemos que a nivel temático,

las ventajas de Smith sobre los humanos nos revela la eterna guerra que hay entre el bien y el mal desde los inicios de la existencia del hombre en la tierra, tal como lo cuenta la historia judeo-cristiana:

El pensamiento judío es un pensamiento del sujeto: desde los orígenes (por impensables que sean esos orígenes) existe un sujeto del mal, Satanás, antes de que surja en el seno de la creación ese segundo sujeto que es Adán, el hombre por excelencia, al propio tiempo el primero de los hombres y el arquetipo (San Gregorio de Nisa dice “el pleroma”) de toda la humanidad. Tanto es así que el drama de Adán no se desarrolla simplemente entre Dios y el hombre, sino antes bien, se desarrolla entre tres subjetividades: entre Dios que crea, Satán que vela y vigila y ese Adán único y magnífico que acaba de salir del aliento de Dios.³⁸

Por otro lado, Smith también tiene un Objeto de deseo (Sión) que, de obtenerlo, logrará su libertad como ente cibernético. El debe adquirir la competencia necesaria para orientar su potencialidad hacia su objetivo final: la destrucción de Sión y todo vestigio de raza humana. En este sentido, Smith debe adquirir la Competencia del Querer; matar al “*elegido*”³⁹ y destruir a Sión. De igual manera busca la Competencia del saber las claves para entrar en Sión y hacer más fácil su destrucción, por lo cual secuestra a Morfeo, lo somete a un interrogatorio bajo la inducción de una droga con el fin de que éste le de las llaves (claves) para entrar a Sión.

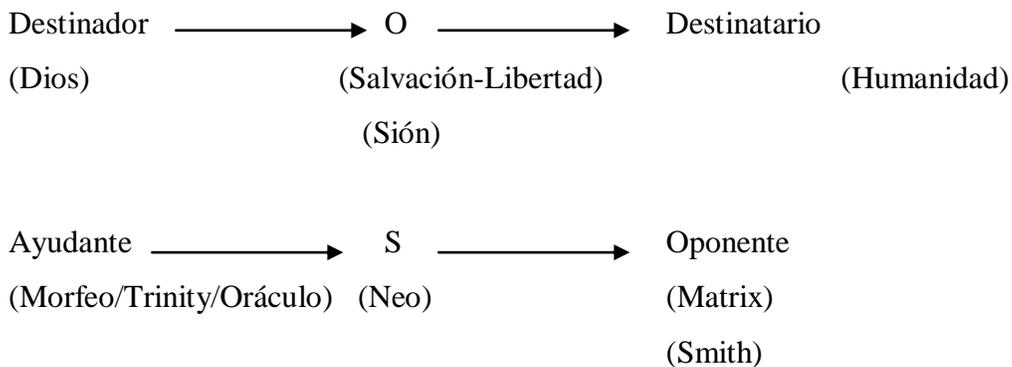
En esta situación Neo toma la decisión de salvar a Morfeo, suceso que marca la transformación definitiva del enunciado de estado inicial, ya que surge el enfrentamiento irremediable entre el bien y el mal, donde Neo sale vencedor y salva a Sión, última ciudad de humanos en el planeta tierra (año 2199).

En *Matrix*, Neo en representación del Mesías *elegido*, sale victorioso gracias a la ayuda de los diferentes Ayudantes (Morfeo, Oráculo, Trinity), quienes motivaron el *deber- querer* para que Neo adquiriera las competencias del *poder-saber* y el *poder-hacer*. “(...) *la acumulación de estas competencias*

³⁸ Sichére, B. (1997) *Historias del mal*. trad. Alberto Luis Bixio. Barcelona: Gedisa.

³⁹ Se hace la acotación de que Smith no sabía que Neo (Thomas Anderson) era el “elegido,” simplemente habían sospechas por la doble vida que llevaba Neo.

*califica a los héroes y los habilita para la performance*⁴⁰ Estos Ayudantes (A) cubren los roles de Sujeto (S) operador en la transformación modal que sufre Neo, a través de la fe, por lo cual entra un Ayudante más: Dios, quien ocupa un rol actancial de Destinador (Dor.), cuyo Destinatario (Drio.) es la humanidad:



Dios constituye un ente complejo, basado en la trayectoria cultural y religiosa judeo-cristiana, impulsada por la creencia en un ser supremo, omnipotente, encargado de los destinos del hombre que vive una guerra constante entre el bien y el mal y sólo es superada por medio de la fe y el amor. Esta acción sintetiza a grandes rasgos el programa narrativo de base que surcará todo el filme, la salvación de la humanidad (Sión) a través de la búsqueda de “*el elegido*” (Neo) por el poder de la fe y el amor de los Ayudantes: Morfeo, Trinity y Oráculo, en oposición a las fuerzas del mal representadas por Smith (Matrix).

III.5 Roles temáticos

Además de los roles actanciales, los actores cumplen cargas semánticas denominadas *roles temáticos*.

⁴⁰ Bueno, R. y Blanco, D. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

En *Matrix*, Neo cumple los roles temáticos: como *Sujeto virtual* es esclavo, solitario, inteligente, tramposo, pasivo, perseguido. En cuanto a *Sujeto instaurado*, Neo es escéptico, humilde, puro de corazón. Como *Sujeto de estado* es decidido, valiente, emprendedor, tiene fe, confianza y autenticidad que le permiten enfrentar su destino como el *elegido*. Los actores Morfeo y Trinity, que encarnan el rol actancial Ayudante, cumplen el rol temático de protectores, líderes, confiados; Trinity cumple, además, el rol temático de pasión, enamorada, amante; y gracias a ese amor es posible el desenlace final en la resurrección de Neo. Por otra parte nos encontramos con Cifra, quien en su rol actancial de Oponente, desempeña el rol temático de traidor.

Dijimos en un principio que Smith (*Matrix*) es un anti-programa y, como éste, desempeña los roles temáticos, como anti-sujeto virtual, de hombre malvado, arrogante, esclavo del sistema *Matrix*. Como anti-sujeto del querer (instaurado) es drástico, calculador. Como anti-sujeto del poder es violento, perseguidor, letal. Por último, como anti-sujeto de estado es sorprendido, maldiciente y derrotado.

Los roles temáticos de los actores de *Matrix* constituyen una plataforma narrativa que se construye sobre “*el mito mesiánico o de salvación*,” constituido por oposiciones como: bien/mal, libertad/esclavitud, paz/guerra, redención/culpa, caos/orden, esperanza/desconfianza, fe/duda; términos que vienen dialécticamente unidos en todas las conceptualizaciones de religión católica, basada en la Biblia “*Nuevo Testamento*”. Estos temas tienen un origen y una historia sobrenatural, preciosa y ejemplar. James (1973) dice:

“...pero no calidad de especulaciones filosóficas o descripciones poéticas. Cuando aparecen esos temas, constituyen el elemento verbal de la expresión ritual del eterno conflicto entre el bien y el mal, la muerte y la vida en la sociedad humana y el orden natural”⁴¹

⁴¹ James, E.O. (1973) *Introducción a la Historia Comparada de las Religiones*. Madrid: Cristiandad.

Estos permiten descubrir el proceso de producción del sentido (significación) en la medida en que avanza el desenlace del filme “*Matrix*,” cuyas escenas, enmarcadas en un universo cibernético nos revelan un mundo paralelo, antiguo, basado en las escrituras bíblicas que nos ha dejado como legado, a través de la historia, la lucha entre el bien y el mal; el mal acecha permanentemente por lo cual los dogmas religiosos buscan hacernos obedientes. La meta interna de todas las religiones y tradiciones espirituales, es liberarnos del llamado «pecado original⁴²», que es la causa raíz de toda miseria e infelicidad.

Podemos descubrir en *Matrix* la recreación de la historia bíblica; “*mito mesiánico o de salvación*,” según la cual Neo se identifica con el bien, la humildad, pureza de corazón, confianza y fe que lo vinculan con Jesucristo; mientras Smith es caracterizado por la maldad, un ser oscuro, hostil, usurpador, perseguidor y destructivo.

IV El motivo de la salvación en *Matrix* y la Biblia

IV.1 La búsqueda del *Elegido*

En el análisis del filme *Matrix*, notamos que la motivación básica es la búsqueda del elegido. Esto nos lleva a buscar la trascendencia que ha tenido dicho motivo desde la Biblia hasta llegar a *Matrix*. Donde los personajes principales, a los que les corresponde la designación de “héroes,” esto es, Jesucristo en la Biblia y Neo en *Matrix*, quienes intentan superar su estado inicial de ser *un hombre común* a convertirse en *el Mesías* o el héroe.

⁴² Todos los hombres están implicados en el pecado de Adán. S. Pablo lo afirma: "Por la desobediencia de un solo hombre, todos fueron constituidos pecadores" (Rm 5,19): "Como por un solo hombre entró el pecado en el mundo y por el pecado la muerte y así la muerte alcanzó a todos los hombres, por cuanto todos pecaron..." (Rm 5,12). A la universalidad del pecado y de la muerte, el Apóstol opone la universalidad de la salvación en Cristo: "Como el delito de uno solo atrajo sobre todos los hombres la condenación, así también la obra de justicia de uno solo (la de Cristo) procura a todos una justificación que da la vida" (Rm 5,18).

dotado con poderes superiores a los del hombre común es una constante de la imaginación popular, (...) en una sociedad particularmente nivelada, en la que las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden del día (...) en una sociedad de esta clase, el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las existencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer.⁴³

Para lograr su transformación, Neo es objeto de persecución por parte del anti-héroe, Smith (Matrix), en este caso, el enemigo no es el demonio (tal como lo leemos en la Biblia) sino las máquinas que son un reflejo del demonio, éstas son odiosas y crueles y tratan de destruir a la raza humana.

El primer episodio de *Matrix* comienza con la búsqueda, por parte de Morfeo, del “*Elegido*.” Morfeo ha puesto espías, como Trinity, para que vigilen a Neo, lo estudien y determinen el momento propicio en que será liberado de Matrix. En este episodio se observa, de manera clara y cruda, la temática de la esclavitud cuando Neo es despertado y mira las miles y miles de cubetas con humanos que duermen y están conectados a cientos de cables electromagnéticos.

En la búsqueda del *elegido* surge el encuentro de Neo con Oráculo; una mujer de color, de aproximadamente cincuenta y cinco años, quien dentro de la matrix no es más que un software creado por el *arquitecto*⁴⁴ con la finalidad de guiar a los seres humanos en la búsqueda de la libertad a través de sus predicciones como adivinadora y filósofa. Haciendo la homología con la Biblia, Oráculo representa a los profetas que anunciaron la llegada del Mesías (Jesuscristo), véase Isaías (42,49,53). Oráculo representa una analogía maternal. En la conversación que tiene con Neo, utiliza acertijos para comunicarse con él, por lo cual éste sólo se limita a hacer preguntas que reciben como respuestas más preguntas, pues

La mente humana funciona metódicamente por medio del procedimiento de preguntas. Ella da respuestas cortas. Si se convierte tal práctica en un modo de

⁴³ Eco, U. (2006). *Apocalípticos e integrados*. México: Lumen.

⁴⁴ Debemos hacer la acotación de que “*el arquitecto*” aparece en el filme “*Matrix Recargado*” y es en éste donde él nos explica quién es Oráculo. Los hermanos Wachowski. *The Matrix Reloaded*. 2003.

exploración racional (pregunta/respuesta), entonces se entra en una etapa elaborada de reflexión, muy útil para los procesos del pensamiento y su función creadora⁴⁵

Para entender el desarrollo de esta escena, la citaremos textualmente del guión:

“\|NEO\ ¿Usted es el Oráculo?

\|ORACULO\ *Así es/ No soy lo que te esperabas, ¿verdad?/ Bien, ya casi están/ Huelen bien, ¿verdad?*

\|NEO\ *Sí.*

\|ORACULO\ *Te diría que te sentaras, pero de todos modos no lo harías/ Y no te preocupes por el jarrón.*

\|NEO\ ¿Qué jarrón?

\|ORACULO\ *Ese jarrón.*

\|NEO\ *Lo siento.*

\|ORACULO\ *Te he dicho que no te preocuparas/ Le diré a uno de mis chicos que lo arregle.*

\|NEO\ ¿Cómo lo sabía?

\|ORACULO\ *Ohhh... lo que de verdad hará que luego te devanes los sesos será.../¿Lo habrías roto si yo no te hubiese dicho nada?/ No creí que fueras tan guapo/ Entiendo por qué le gustas a ella.*

\|NEO\ ¿A quién?

\|ORACULO\ *No eres demasiado listo/¿Sabes por qué Morfeo quería que me vieras?/ Bueno/ ¿tú qué crees?/ ¿Piensas que eres el Elegido?*

\|NEO\ Sinceramente no lo sé.

\|ORACULO\ ¿Sabes que significa eso?/Es Latín. Significa “Conócete a ti mismo”/Voy a confesarte un secreto/ Ser el Elegido, es igual que estar enamorado/ Nadie te dice si estás enamorado. Sólo lo sabes/ al cien por cien/

⁴⁵ Chaparro A., J. (2005) *Dios y la ciencia*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

De la cabeza a los pies/ En fin. Deja que te eche un vistazo/ Abre la boca. Di "ah".

\\NEO\ Aaaaaah.

\\ORACULO\ Muy bien/ ahora yo debería decir, "Mmm/ qué interesante.

Pero..."/ Y tú dirías:

\\NEO\ ¿Pero qué?

\\ORACULO\ Pero sabes perfectamente lo que voy a decirte.

\\NEO\ No soy el Elegido.

\\ORACULO\ Lo siento, joven/ Tienes el don sí/ pero das la impresión de estar esperando algo.

\\NEO\ ¿El qué?

\\ORACULO\ Tal vez tu próxima vida. ¿Quién sabe?/ Así es como son estas cosas.

\\NEO\ (RIE)

\\ORACULO\ ¿Por qué te ríes?

\\NEO\ Morfeo/ Él ¡ah!/ casi me había convencido.

\\ORACULO\ Lo sé/ Pobre Morfeo/ Pero sin él, estamos perdidos.

\\NEO\ ¿Qué quiere decir/ con sin él?

\\ORACULO\ ¿Seguro que quieres oírlo?/ Morfeo cree en ti, Neo/ Y nadie, ni tú, ni siquiera yo, le convencería de lo contrario/ El cree tan ciegamente/ que va a sacrificar su vida/ para salvar la tuya.

\\NEO\ ¿Qué?

\\ORACULO\ Vas a tener que tomar una decisión/ Vas a tener la vida de Morfeo en una mano/ y en la otra/ tendrás la tuya/ Uno de los dos tiene que morir/ quien sea/ dependerá de ti/ Lo siento, pero será así/ Tu alma es buena/ Te aseguro que odio dar malas noticias a gente buena/ sin embargo, no debes preocuparte. Porque en cuanto salgas por esa puerta/ empezarás a sentirte mejor/ Recordarás que tú no crees en esas tonterías del destino/ ya que tú

controlas tu propia vida/ ¿recuerdas?/ Ten/ coge una galleta/ Te aseguro que antes de que te la acabes/ te sentirás como nuevo.

\\MORFEO\ Lo que te ha dicho/ es para ti/ y sólo para ti.”⁴⁶

IV.1.1.- Secuencia de la transformación reflexiva

Se hace hincapié en esta secuencia porque aquí se siembra la duda en Neo ante el ser o no ser el “elegido” y para los efectos de nuestro estudio, es aquí donde nace la transformación reflexiva del Sujeto. Neo, siendo en un principio un hombre común y corriente, quien *no cree en el destino*; se deja convencer por Morfeo (Ayudante) de ser alguien especial, alguien con la competencia de “salvar” a la humanidad, esclavizada por la Matrix. El subrayado de las preguntas se hace a propósito porque existe una relación semántica con respecto a las interrogantes de Oráculo:

“\\TRINIDAD\ Están vigilándote, Neo.

\\NEO\ ¿Quién?

\\TRINIDAD\ Calla y escucha/ Sé por qué estás aquí, Neo/ Sé lo que has estado haciendo/ Sé por qué apenas duermes /por qué vives solo y por qué, noche tras noche/ te sientas ante tu computador/ Le buscas a él/ Lo sé porque una vez yo estuve buscando lo mismo/ y cuando él me encontró/ me dijo que en realidad no le buscaba a él/ lo que buscaba era una respuesta/ Es la pregunta, la que nos impulsa, Neo/ Es la pregunta la que te ha traído aquí/ Conoces la pregunta/ igual que yo.

\\NEO\ ¿Qué es Matrix?

\\TRINIDAD\ La respuesta la encontrarás por ahí/ Te está buscando/ Y te encontrará/ siempre que lo desees.”

⁴⁶ Wachowski, A. y Wachowski, L. (1999). *Matrix*. Cine ficción: Warner Bros.

“*Es la pregunta la que nos impulsa*”, frase de suma importancia en las decisiones que tomará Neo a partir del entrenamiento que recibirá para su final transformación en el “*elegido.*”

Debemos recordar que, en un principio, Neo se rehúsa a su estado corporal, hay una lucha entre el ser y no ser; esta situación hace que la obtención del Objeto de deseo (Sión) sólo se logre después de la lucha interna de Neo y, posteriormente, la lucha contra sus enemigos: los agentes de Matrix liderizados por Smith. En el caso de Jesucristo; éste se va al desierto por 40 días y 40 noches (Mt 4:1-11; Mr 1:12-13; Lc 4:1-13) para capacitarse ante la misión que vino a cumplir, se sobreentiende que a través de la meditación logra vencer su lucha interna entre el ser y no ser, y logra su Objeto de deseo (la humanidad) a través del sacrificio.

IV.2 La salvación de la humanidad

La temática de la salvación la vemos desarrollada a través de todo el filme, de principio a fin, pero especialmente en la última parte donde Morfeo es salvado por Neo. Neo comienza a tener fe, a creer que sí es el “*Elegido*” adquiere la competencia del *poder* para luchar y salvar a Sión. Trinity interviene como una Ayudante muy importante, ella salva a Neo a través del *amor* maternal y de amante; se logra así la transmutación definitiva de Neo, ya no es un humano cualquiera, es un ser constituido en energía pura; quizás parte de la energía de las máquinas, o quizás la energía divina, de Dios, del Mesías.

Desde aquí podemos ver que una de las Isotopías fundamentales del discurso está constituida por la categoría metasemémica /SALVACION/, que articula los clasemas /libertad/ ————— /esclavitud/:



Dentro de la nave Nabucodonosor se encuentran Morfeo, Trinity y Neo; quienes con la ayuda de Oráculo, son, desde todo punto de vista los buenos de la película que luchan por la libertad de la humanidad (Sión), por ende constituyen el término positivo del eje sémico que articula la categoría /SALVACION/. En cambio, Matrix, Smith y Cifra están luchando por la libertad virtual a cambio de la destrucción de la humanidad (Sión). Este hecho nos permite introducir dentro de la isotopía salvación los opuestos:

/bien/ ----- /mal/
 /arriba/----- /abajo/

En efecto, el bien está ligado a Neo en *Matrix* y a Jesucristo en la Biblia, mientras el mal lo está a Smith en *Matrix* y al Sanedrín en la Biblia. No olvidemos que en el Consejo del Sanedrín fue donde se decidió la muerte de Jesucristo (Mt 26:57-68; Mr 14:53-65; Jn 18:12-13, 19-24). De igual manera tenemos un /arriba/ que nos señala la ubicación de la humanidad y en la Biblia representa lo sagrado (el cielo), mientras el /abajo/ representa la ubicación de las máquinas y en la Biblia lo profano (la tierra). Estas oposiciones permiten articular el paso de la /esclavitud/ a la /libertad/, de lo /profano/ a lo /sagrado/ y lograr la salvación.

Vistas las narraciones bíblicas en conjunto con el filme *Matrix*, podemos ver que la salvación se convierte en un motivo que llena de significado humano, ya que alude a un antes y un después de Jesucristo; y un antes y un después de Neo; quienes se enfrentan a una situación cuya tensión exige la lucha y sacrificio por parte de estos personajes para el logro de la libertad individual y colectiva. La acción del héroe (Neo) en *Matrix* va a consistir precisamente en devolver a los habitantes de Sión la libertad, acabar con la esclavitud y la maldad de las máquinas representada por Smith (Matrix).

Hemos observado que los clasemas /libertad/ y /sagrado/ se encuentran vinculados al sema /Mesías/, mientras que /esclavitud/ y /profano/ se relacionan con el sema /demonio/. La libertad se presenta en dos campos figurativos: en uno representa la independencia del sistema Matrix por parte de los humanos; en otro representa la soberanía de Matrix sobre la humanidad; porque, hasta que el sistema Matrix no tenga el control total sobre Sión, sigue siendo vulnerable. Esto nos indica que la salvación la podemos ver desde dos perspectivas; tanto la humanidad como Matrix son esclavos y desean la libertad para salvarse uno del otro. Sin embargo, concretamente, el Programa de conjunción realizado por Neo termina en el triunfo sobre la muerte y la derrota del mal (Smith) (salva a Sión); el Programa de disyunción realizado por Smith (Matrix) termina con la transformación de su cuerpo⁴⁷ en bits que desaparecen ante la vista del espectador, y en la frustración⁴⁸ del deseo de exterminio por parte de Matrix.

Al comparar con la Biblia, el Programa de conjunción realizado por Jesucristo termina con el triunfo sobre la muerte y derrota al mal (demonio) con su resurrección (redime de los pecados a la humanidad, la salva); el Programa de disyunción realizado por el demonio (Sanedrín) termina con la frustración de éste al saber que Jesucristo resucitó, por lo tanto tratan de cubrir la verdad para

⁴⁷ Recordemos que Smith es un software.

⁴⁸ Se supone que Matrix es un sistema y no tiene sentimientos, por lo tanto “frustración” es simplemente una figura retórica.

desacreditar el “*mito del Mesías*” (Mt 28:11-15) que ya no será mito a partir de ese entonces.

IV.3 El mito como eje de intertextualidad

En el filme que analizamos e hicimos comparaciones con la Biblia se produce una circularidad entre el Universo Práctico y el Universo Mítico. En primer lugar, en *Matrix* diferenciamos un mundo real y un mundo virtual. El mundo real comprende un cielo arrasado, la tierra devastada, la ciudad de las máquinas, las cosechas de humanos, las naves de los soldados y la ciudad de Sión. El mundo virtual es la Matrix, una simulación interactiva neural, donde las mentes de los humanos esclavizados creen vivir con normalidad. La Biblia es un conjunto de libros históricos basados en los testimonios de los hombres que vivieron en una época determinada (antes y después de Jesucristo) por lo tanto se basa en un mundo real contado por sus protagonistas. Sin embargo, la Biblia en ninguna parte explica el origen de Satanás (Demonio), pero en ambos testamentos se presenta como parte del orden creado más que como una entidad eterna. Aunque no se da ninguna explicación en cuanto a su existencia, la Biblia explica que él será desterrado por el Mesías. En la tradición cristiana posterior Satanás es descrito como un ángel caído, lo que nos lleva a un dualismo entre las fuerzas de la oscuridad (Demonio) y la luz (El Mesías).

Entre estos dos universos y considerados los argumentos tomados de la Biblia, *el mito de la salvación* se establece, en su sentido tradicional, como forma esencial del pensamiento judeo-cristiano, cuya formación ha sido colectiva y oral, y describe la irrupción de lo sagrado en el Mundo profano. Este mito lo clasificamos dentro del mito etno-religioso o el heroico⁴⁹; y, como Jesucristo constituye una figura gloriosa, un acontecimiento real; en consecuencia, deja de ser mito. Así, Smith (*Matrix*) resulta ser una alegoría del

⁴⁹ Frédéric, J. y Monneyro, T. (2004). *Mitos y Literatura*. trad. Emilio Bernini. Buenos Aires: Nueva Edición.

demonio; Neo logra obtener poderes sobrehumanos; y, Trinity representa al Dios que confiere la vida.

En estas relaciones práctico-míticas se mezclan dos culturas: la de la religión judeo-cristiana y la cultura de la tecnología de avanzada. Para la religión judeo-cristiana, Jesucristo es el Mesías que vino a salvarnos del infierno, cuyo sacrificio valió la redención de nuestros pecados. Para *Matrix* en cambio, Neo es el Elegido, quien por un proceso de transformación se convirtió en el salvador de Sión. Lo que nos demuestra que el filme *Matrix* está fundamentado en la cultura judeo-cristiana, donde hay un *Salvador* que lucha por la *Salvación* de la *Humanidad*; es decir, *Matrix* asimila los argumentos bíblicos y los representa al mismo nivel funcional, como por ejemplo Oráculo (Ayudante) aparece con las mismas funciones y los mismos roles temáticos de orden maravilloso que tiene el profeta Isaías en la Biblia. A su vez, Júdas, quien traiciona a Jesucristo por 30 monedas de plata, es representado en *Matrix* por Cifra, quien entrega a Morfeo a cambio de fama, riqueza y fortuna.⁵⁰

V Conclusiones

Nuestra experiencia nos permite intuir, y, de acuerdo a Ch. Morris (1974) investigar la naturaleza de los signos era mucho más que una simple práctica científica volcada hacia la obtención de menudos resultados acumulativos y verificables. Según él, la Semiótica facilitaba comprender, de manera participativa, los principales problemas culturales y sociales. Acierto que nos abren paso a la comprensión del filme *Matrix*, donde se desarrollan una serie de significados relacionados con la religión judeo-cristiana mediante estructuras simbólicas como: El Elegido (Mesías), Trinity (la trinidad Padre, Hijo, Espíritu Santo), Sión (la nueva Jerusalen que se instaurará después del Apocalipsis); además de los lexemas libertad, redención, esclavitud, traición,

⁵⁰ Aclaremos que si Morfeo muere, el elegido (Neo) nunca será encontrado y Sión será destruida.

sacrificio. El centro crucial del filme es la búsqueda y encuentro, por parte de Morfeo, del “elegido” (Neo), el hombre destinado a “salvar” la humanidad (Sión). Tal estructuración colabora en la producción del sentido, dando fe de las homologías que se producen entre los sistemas significativos; es decir, las estructuras semióticas.

Ha quedado claramente en evidencia que el interés básico de nuestra investigación fue el de una definición del *motivo* “salvación,” considerando que en *Motivo y Semiótica*, según Greimas, un género es tenido como tal por su reconocimiento. Igualmente un *motivo* es un tema recurrente y reconocido como tal por su temática. Es un *motivo* consagrado por la historia artística y respeta esa tradición, se apoya en ella para insistir por la calidad de su contenido.

De igual manera se desarrolló el esclarecimiento de la transformación del *mito mesiánico*, lo cual explica que haya intervenido el significante *religión* como base inter-textual en el cópús analizado. Se trató, pues, de un estudio semiótico estructural del filme *Matrix*, considerándolo como un tipo de relato que comporta normalmente como mínimo “un sujeto (*agente o paciente, un verbo de estado o de acción y los atributos calificativos del sujeto (...) las circunstancias (complementos de tiempo, de lugar, de modo)*).⁵¹ En dicho filme pudimos constatar rasgos referidos al *motivo* “salvación” que podemos ver en un sentido folklórico de orden cultural que le ha permitido plasmarse en los diferentes medios artísticos, en este caso el cine.

Lo religioso es, hoy en día, un problema complejo de poderosos y múltiples factores, entre ellos el progreso científico-técnico que ha ido arrinconando progresivamente la *fe* en un Dios que nos *salva* y la *fe* en una humanidad que pueda auto-salvarse. El discurso religioso tiene como única función el de ayudar a conservar el estado de cosas y mantener al hombre

⁵¹ Todorov, T. (Comp.) (1970). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI.

manipulado. Pero ocurre un paso entre una cultura específica (religiosa judeo-cristiana) a una cultura de masas (la tecnología de avanzada, la cibernética, la matrix).

Es por esto que consideramos el filme *Matrix* (1999), el cual constituye toda una revolución en el cine de ciencia-ficción, cuyo estudio constituyó la transformación reflexiva por parte de sus protagonistas. Es un filme cuyo trasfondo no es otra cosa que el paso de la esclavitud a la libertad, del caos a la salvación. Por lo cual, Neo (S₁) pasa, con la ayuda de un Sujeto Operador (Morfeo), de un estado de disyunción del Objeto de deseo (Sión) a un estado de conjunción con éste a través del hacer transformador de tipo reflexivo en “*el elegido o Mesías.*”

Para hacer el estudio de la homología entre la religión judeo-cristiana y *Matrix*, tomamos en cuenta las adaptaciones cinematográficas de obras narrativas, en este caso los textos bíblicos y aceptando que el filme se trata, pues, de una recreación, ya que

“El cine se parece al mundo que vemos. El aumento del parecido es la medida que determina la evolución del cine como arte. Pero ese parecido es insidioso como las palabras del idioma ajeno semejantes a la del propio. Así surge la comprensión aparente, no verdadera. Sólo cuando se comprende el lenguaje del cine se ve que no se trata de una copia servil, mecánica de la realidad, sino de una recreación activa donde el parecido y la disimilitud forman un sólo proceso de conocimiento, proceso, a veces dramático, de la realidad.⁵²”

En cuanto al mito como eje intertextual entre la Biblia y el filme *Matrix*, logramos observar el *motivo salvación* reiteradamente imitado o transformado a lo largo de los siglos, distinguido como el *mito mesiánico*, que en este caso ha servido para la producción y dirección del filme *Matrix*, donde se transpone la acción de varios textos bíblicos a otra acción que se desarrolla en un ámbito

⁵² Lotman, Y. (1970). *Semiótica del cine y problemas de la estética cinematográfica*, trad. Armando Partida. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

espacio-temporal contemporáneo, pero dentro de una concepción judeo-cristiana.

El filme *Matrix* muestra las motivaciones básicas (*libertad, salvación*) que orientan las relaciones sociales en las que se configura nuestra evolución personal como *héroes salvadores*, bien sea de lo natural y lo cultural en lo social, ya que la incorporación vital del *héroe o Mesías* no radica en un principio moral ni intelectual ni en un deber ser, sino en la experiencia original y la evolución del sentido (significados) de lo sentido (emociones), y lo que es más relevante, facilitará o dificultará nuestra transformación humana en una dirección u otra. Tal como ocurre con Neo cuando toma decisiones como por ejemplo, en la escena donde Morfeo le da a elegir entre la pastilla roja y la azul:

\\MORFEO\ -Que eres un esclavo, Neo/ Igual que los demás, naciste en cautiverio/ naciste en una prisión que no puedes ni oler ni saborear ni tocar/ Una prisión/ para tu mente/ Por desgracia no se puede explicar/ lo que es Matrix/ Has de verla con tus propios ojos/ Esta es tu última oportunidad/ Después, ya no podrás echarte atrás/ Si tomas la pastilla azul fin de la historia (La historia acabará)/ Despertarás en tu cama y creerás/ lo que quieras creerte/ Si tomas la roja, te quedas/ en el País de las Maravillas/ y yo te enseñaré que tan profundo es el hoyo/ Recuerda/ lo único que te ofrezco es la verdad/ Nada más/ Sígueme/

De igual manera surge otra escena donde Neo decide salvar a Morfeo y convertirse, definitivamente en el héroe elegido, salvador de la humanidad (Sión):

\\NEO\ Sé muy bien lo que parece/ pero no lo es. No puedo explicar los motivos. Morfeo creía en algo/ y estaba dispuesto a sacrificar su vida por aquello en lo que creía/ por eso tengo que volver. \\TANQUE\ -¿Por qué? \\NEO\ -Porque yo creo en algo. \\TRINIDAD\ -¿En qué? \\NEO\ -Creo que lo puedo rescatar. Se cumple la performance donde Neo se transforma en el héroe, que, al igual que Jesucristo (en la Biblia) es el Mesías Salvador de la humanidad.

VI BIBLIOGRAFÍA

Blanco, D. y Bueno, R. (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: UNMSM.

Campbell, J. (1959). *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

Chaparro A., J. (2005). *Dios y la ciencia, una propuesta sobre la crisis actual de la visión de Dios*. Caracas: Monte Avila Editores Latinoamericana.

DICCIONARIO DEL JUDAÍSMO. (1996). Pamplona: Editorial Verbo Divino.

DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (DRAE)

[Versión Electrónica] Disponible en:

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA

Eco, U. (2006). *Apocalípticos e integrados*. México: Lumen.

Eco, U. (1994). *Signo*. (2ª Edición). Colombia: Grupo Editor Quinto Centenario.

Eliade, M. (1972). *El Mito del Eterno Retorno. Arquetipos y repetición*, trad. Ricardo Anaya. Madrid: Alianza.

Eliade, M. (1967). *Lo Sagrado y lo Profano*. (2ª Edición), trad. Luis Gil. Madrid: Guadarrama.

Frédéric, J. y Monneyro, T. (2004). *Mitos y Literatura*, trad. Emilio Bernini. Buenos Aires: Nueva Edición.

Genette, G. (1989). *Palimpsestes. La Literatura en Segundo Grado*, trad. Celia Fernández Prieto, Madrid: Taurus.

Greimas, A. y Courtés, J., (1982) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, trad. de Enrique Ballón Aguirre y Hermis Campodónico Carrión, Madrid: Gredos.

Grimal, P. (1982). *Mitologías del Mediterráneo al Ganges*, trad. José María Valverde, Barcelona: Planeta.

James, E.O. (1956). *Historia de las religiones*. Barcelona: AHR.

James, E.O. (1973). *Introducción a la Historia Comparada de las Religiones*. Madrid:Cristiandad.

James, E.O. (1994). *La Organización Ritual*. En: AAVV, *Mito, Rito y Símbolo. Lecturas antropológicas*. Quito: Instituto de Antropología Aplicada.

Kayser, W. (1961). *Interpretación y Análisis de la Obra Literaria*. Madrid: Gredos

Kristeva, J. (1978). *Semiótica I*. Madrid: Fundamentos.

Lotman, Y. (1970). *Semiótica del cine y problemas de la estética cinematográfica*, trad. Armando Partida. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

Marchase, A. y Forradillas, J. (1997). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.

Morris, Ch. (1974). *La significación y lo significativo: estudio de las relaciones entre el signo y el valor*. Madrid: Alberto Corazón Editor.

Roque Barcia, D. *Diccionario General Etimológico de la Lengua Española*. Tomo VI. Barcelona: Seix Editor MCMII.

SANTA BIBLIA (1999). Nueva Versión Internacional por la Sociedad Bíblica Internacional. Miami: Vida.

Semiótica, aplicaciones profesionales “*El modelo actancial*,” [Versión electrónica] Disponible en

<http://www.univ-prep.fr/see/rch/lts/MARTY/preg35.htm>

Shichere, B. (1997). *Historias del Mal*, trad. Alberto L. Bixio, Barcelona: Gedisa.

Todorov, T. (Comp.) (1970). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI

Wikipedia *La Enciclopedia Libre*. [Versión Electrónica] Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Hacker>

Cinematografía

Cameron, James. Terminator 2: Judgment Day. 1991.

Columbus, Chris. El hombre bicentenario. 1999.

Conran, Kerry. Sky Captain and the World of Tomorrow. 2004

Los hermanos Wachowski (Andy Wachowski y Larry Wachowski). The Matrix. 1999.

Los hermanos Wachowski (Andy Wachowski y Larry Wachowski). The Matrix Reloaded. 2003.

Los hermanos Wachowski (Andy Wachowski y Larry Wachowski). The Matrix Revolutions. 2003.

Proyas, Alex. Yo Robot. 2004.