

2

metodologías  
de análisis  
del film

Javier Marzal Felici  
Francisco Javier Gómez Tarín  
(editores)

a



x

---

# Matrix mosaico

Rosario Raro López  
Universitat Jaume I. Castellón

**D**ice el escritor argentino Rodrigo Fresán que *The Matrix*, es el “equivalente *cool* y muy milenarista de lo que había sido y significado la primera *Star Wars* allá lejos y hace tiempo y en una galaxia muy lejana.”<sup>1</sup>

Como texto inserto en la modernidad, *Matrix* es inabarcable e inagotable en cuanto a que es imposible fijar los límites de los relatos –incluso circunscribiéndose sólo a los literarios– que contribuyen a otorgarle su enorme potencia de producción de sentidos. Ya que cada una de las referencias o intertextualidades nos llevan a otras y así indefinidamente. El hipertexto supone que el lector nunca puede cerrar el texto, por lo que entra en crisis la noción de verdad –o al menos, la de unicidad– ante la posibilidad de abrir o no sus múltiples ventanas.<sup>2</sup>

Las referencias, alusiones, homenajes, ecos, proyecciones, sospechas, vínculos, relaciones, hipótesis, interpretaciones, influencias de otros textos a los que remite *Matrix* alcanzan tal nivel de profusión que pueden analizarse más que como puntos de apoyo o vértices para unir líneas de las que no borran las cicatrices, como el propio andamiaje y armazón que conforma el texto.<sup>3</sup>

Las raíces de estos procesos de intertextualidad es necesario buscarlas en la propia esencia que conforma lo textual porque no *ocurre* en ciertos textos, sino que es una condición inherente a cualquier texto, y por tanto es definitoria de todo texto. Un texto siempre es un texto “entre otros textos”, es decir, un intertexto en sentido literal. No se trata sólo de buscar fuentes o influencias a la manera de la *imitatio* y *tractatio* de la retórica antigua,<sup>4</sup> sino que partiendo de que es imposible la creación *ex nihilo*, ver que materiales anteriores aparecen refundidos pero aún reconocibles.

Desde el punto de vista semiótico, es necesario señalar que la intertextualidad se produce en la relación que se establece entre el autor que codifica el texto y el espectador que lo descodifica. Se apela a la competencia del receptor/espectador porque en este sentido no captar la *cita* supone quedar en desventaja al interpretar literalmente un discurso indirecto. Para que el diálogo se produzca es necesaria la capacidad de asociación, sea ésta automática, inconsciente o intencionalmente buscada.<sup>5</sup>

La tradición anterior aparece como un guiño al lector, *resituándolo* para que establezca su lectura desde un lugar (en el sentido de *topos*) cultural determinado. Es en este sentido en el que hay que entender cómo estos *saltos* connotativos “se consuman en el proceso interpretativo por parte del espectador” (...) porque los factores: “sociales, culturales, vivenciales, grupales previstos desde el punto de vista de la emisión del discurso o no, exceden al sentido de la denotación pero se incorporan a él sin contradecirlo ni ignorarlo.”<sup>6</sup>

*Matrix* como hipertexto<sup>7</sup> abre ventanas a otros textos, son teselas con profundidad, entre las que se han seleccionado las literarias. Recurriendo a materiales diversos el mundo propio que construye es *Matrix* pero no como simulacro, sino como texto fílmico autónomo donde los relatos del imaginario colectivo se actualizan en el contexto del siglo XXII (2199) generando con este proceso nuevos mitos, puntos de luz que con sus haces apuntan hacia el “fuera de texto”.

El objetivo de este análisis es identificar algunos de estos elementos literarios anteriores, los obvios, y los que no lo son tanto, con los que se construye el *collage* final donde el significado se completa al remitirlo a otros significados anteriores, en un ciclo continuo de creación y re-creación, que funciona como *reencarnación* y actualización. Se trata de detenerse en las evocaciones a las que nos remite y ver la película a través de un filtro literario.<sup>8</sup>

Sin medir la mayor o menor subjetividad de las asociaciones establecidas, se considerará como objeto de análisis el trazado del esquema que se transparenta bajo el texto fílmico y al mismo tiempo los biombos o *resemantizaciones* que lo muestran de forma distinta. Evidentemente son alusiones transformadas, ya que el mismo diálogo entre textos ya altera su significación de igual manera que su reubicación.

Como sugirió J. Kristeva<sup>9</sup>, es necesario captar la esencia del objeto texto más allá de los discursos denominados “literarios” o “poéticos”, para concebirlo como “cierto tipo de producción significativa que ocupa un lugar preciso en la historia”, incluyendo por tanto no sólo el discurso literario, sino también el científico, el filosófico, el político, el religioso, etc.

Bajo estos parámetros, en la consideración de que el texto fílmico desborda lo lingüístico como ámbito textual exclusivo, al interactuar con él los textos que lo atraviesan y que proceden de otros ámbitos del discurso público: la literatura, el propio cine dotado ya de una historia textual y por lo tanto reutilizable intertextualmente, la televisión, la pintura, el cómic, la música, la mitología, la historia, la ciencia, etc.

Los textos multimedia trascienden ya la relación única con el alfabeto y la escritura porque están abiertos a otras “texturas”: orales, visuales figurativas o plásticas, musicales, escenográficas y gestuales. La polisemia de sus imágenes, implica, ‘subyacente a sus significantes, una *cadena flotante* de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás.”<sup>10</sup>

De esta manera, las obras con las que *Matrix* se pone en común: algunos cuentos de hadas, *Alicia en el País de las Maravillas*, *El mago de Oz*, etc., no aparecen insertas sólo en el texto, en

el sentido tradicional, sino que son recreadas a través de imágenes, movimientos, pantallas, saltos, gestos, en todo aquello a lo que el texto fílmico puede recurrir para generarse como intertexto e incluso hipertexto como suma y *summa* de todos ellos.

## LITERATURA MATRIZ

Entre el cine y la literatura como discursos que se influyen mutuamente las relaciones e imbricaciones se producen en todas las fases del proceso creativo; desde su génesis hasta la recepción de la obra, pasando por la propia codificación textual. Es evidente que el lenguaje del texto fílmico asumió desde su nacimiento múltiples recursos de la narrativa literaria, pero también es cierto que tomó obras literarias en su conjunto para insertarlas dentro de su discurso.<sup>11</sup> El siguiente es un análisis de algunas de ellas.

En cuanto a las alegorías que remiten a determinados referentes culturales contenidas en *Matrix*, considerándolas como expresiones y relatos de situaciones anteriores en el sentido en el que hacen referencia a un significado más profundo. Instauran un *metalogismo*, una operación lingüística de segundo grado que actúa sobre el contenido lógico mediante la supresión total del significado básico, que ha de ser referido a un nivel distinto de sentido o isotopía y que apela a nuestros conocimientos culturales desde los que completa su sentido.<sup>12</sup>

En el presente texto fílmico, la alegoría principal remite al ámbito teológico. De repente, en el discurso, se rompe la continuidad para liberar imágenes, parábolas, etc., que nos traen a la mente pasajes enteros de la Biblia.<sup>13</sup> Este funcionamiento es uno de los ejemplos a través de los que el texto se convierte en un hipertexto, un mosaico con teselas profundas, siguiendo con la metáfora del título. Pero estas parábolas se relacionan a su vez con otros textos que también construyen fábulas con las que explicar la sociedad actual, la condición humana y el destino al que puede conducir el progreso, entendido como avance científico ilimitado.

Entre las películas en las que se ha abordado el tema de la sociedad del futuro, como alegoría y explicación de la actual para cuestionarla, mostrar sus claroscuros y las fisuras del sistema, pueden citarse como antecedentes: *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956) “inspirada” a su vez en *La Tempestad* de Shakespeare.<sup>14</sup> Aquí la civilización perfecta ya ha desaparecido pero de ella queda una máquina como constructor –el programa de carga de *Matrix* también se llama así– y desarrollador de habilidades.<sup>15</sup> En la tragedia de Shakespeare el *objeto* es un libro sobre todas “Las Artes Liberales”.

La selección o elección (como en el caso de Neo de quien se trata de dilucidar por sus actos y aptitudes si es o no el elegido) de algunos individuos de la especie aparece también en *La fuga de Logan*<sup>16</sup> (*Logan's run*, Michael Anderson, 1976) en ella la Ciudad de las Cúpulas –como *Matrix*, creada artificialmente en el sentido de artificio o artefacto– es un lugar fascinante, similar al mundo feliz de Aldous Huxley, y siguiendo con las imbricaciones entre el cine y la literatura, basada en la novela homónima de William F. Nolan y George Clayton, escrita en 1967. En *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) de William Gibson, aparece por primera vez el concepto de una “matriz del ciberespacio” a la que conectarse para entrar en una especie de realidad virtual. En el cuento *Quemando cromo* de la antología del mismo nombre se lee: “Esperábamos juntos frente a la consola del simulador, observando el cronómetro en el ángulo izquierdo inferior de la pantalla (...) Si otra persona hubiera ingresado en aquella zona de la matriz, habría

visto una sombra saliendo desde la pequeña pirámide amarilla que representaba a nuestro computador.”

En *Gattaca* (Andrew Nicoll, 1997), Vincent, el protagonista, es una persona concebida naturalmente y no mediante el diseño genético. Por lo que vive en inferioridad de condiciones. Aspecto que también aparece en *Matrix* en la escena en la que un programa introduce nuevo software a Neo<sup>17</sup>: Jujitsu, Kung-fu y otras artes marciales. <sup>18</sup>Vincent quiere trabajar en la estación espacial Gattaca, el Nabucodonosor de *Matrix*. La coincidencia entre *La fuga de Logan*<sup>19</sup> y *Gattaca* en cuanto a situar la “esperanza” de vida en los 30 años también tiene claras resonancias bíblicas y en ese sentido, alegóricas.

Siguiendo con las alegorías sobre la situación de la condición humana en el futuro; la preocupación por el agotamiento de los recursos naturales, también aparece en *Cuando el destino nos alcance* (Richard Fleischer, 1974). La acción se desarrolla en Nueva York, en el año 2022, la ciudad está oculta bajo la polución y los cuarenta millones de personas sobreviven hacinadas luchando por la comida, que es en esta ocasión el bien escaso. En *Matrix* se materializa en la extracción de la energía de los seres humanos agotadas otras fuentes.

Aunque la mitología también funciona como un mecanismo alegórico se considerará en este caso sólo las referencias específicas a ella.

Uno de los ejemplos es el nombre de Morfeo, aunque en nuestra tradición se alude a él como el dios del sueño, ciertamente sólo fue citado de esa manera por Ovidio, por lo que sería un dios menor o en todo caso literario. Pero lo más destacable es que este personaje mitológico, hijo de Hipno –quien sí era el dios griego del sueño y además hermano de Tanato con las implicaciones interpretativas que esto tiene– tenía la facultad de parecerse a los mortales dormidos<sup>20</sup>, es decir, a los habitantes de *Matrix* que viven dentro de un sueño o que en clave de Borges son el sueño de otros. Cuando el agente Smith alude a él diciendo: “Ciertas autoridades le consideran el tipo más peligroso que existe”, puede pensarse que se refiere al sueño. Además hay un juego con el nombre de ciertas sustancias alucinógenas, la mescalina, como otro sueño dentro del sueño, o el acceso a otra realidad alternativa, referida por el visitante de Neo que le compra el archivo, quien a la pregunta de Neo sobre si “alguna vez has tenido la sensación de no saber con seguridad si sueñas o estás despierto”, le dice que “gracias a la mescalina”. Los efectos de la morfina serían en este caso equiparables.

El nombre de la nave de Morfeo es Nabucodonosor, que curiosamente en cadio significa “el que protege las fronteras”, en este caso serían las fronteras entre *Matrix* y *The real world*. Este rey babilonio se convirtió en símbolo del poder profano, capaz de extender su imperio hasta Egipto, por lo que se le consideró enemigo de Dios porque su potestad parecía no tener límites<sup>21</sup>. Este parece ser el objetivo de la nave de Morfeo, en la que leemos en su placa de identificación: Mark III, nº 11. Nebuchadnezzar. Made in USA, 2069. Si este número se interpreta como cita, como intertextualidad de la Biblia y se transcribe como (Marcos 3,11) se lee: “Tú eres el Hijo de Dios”.

En cuanto a los mecanismos de representación de la retórica clásica es reseñable que en los créditos de la película, la máquina líder de la Ciudad de las Máquinas aparezca con el nombre de “Deus ex Machina”, esta era la forma de denominar el procedimiento utilizado en el teatro antiguo por el que la divinidad intervenía para resolver situaciones complicadas, bajando desde lo alto con un aparato escénico que funcionaba con una polea. La definición actual alude a una intervención que produce la resolución del conflicto. El paralelismo es evidente.<sup>22</sup>

Los nombres que aparecen en la película también funcionan como lugares evocados; el apellido del protagonista, “Anderson” significa en sueco “Hijo del Hombre”, otra clara conexión con el *Nuevo Testamento*.

El nombre de la compañía donde Neo trabaja *Metacortex*, puede analizarse etimológicamente como una composición con el prefijo Meta– que tiene el significado de “trascender, ir más allá de la naturaleza de una cosa”, y –cortex que se refiere a la capa más fina y exterior del cerebro. Por lo que resultaría altamente connotativa al significar “trascender las fronteras del cerebro”,<sup>23</sup> precisamente lo que le sucede a Neo, considerando además que es ese lugar, en el edificio de la empresa de software donde Neo es programador es cuando se produce el primer contacto con el mundo real, al que Morfeo representa.

En cuanto a la tripulación, tal vez el más destacable sea Cifra (Cypher) que puede interpretarse como un homenaje al personaje de Robert de Niro Louis Cypher, Lucifer, en *El corazón del ángel* (*Angel Heart*. Alan Parker, 1987). Además el agente Smith lo llama señor Reagan, dos nombres para un mismo personaje lo que da cuenta de sus dos caras. Switch, interruptor, Mouse, Tank, el humano blindado y Ratón que es el grumete más preocupado por los aspectos lúdicos que por la misión, son también muy significativos.

#### **1865 (1897). ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS<sup>24</sup>**

Este texto es el que en cuanto a su funcionamiento como intertexto de *Matrix* tiene una mayor presencia<sup>25</sup>. Algunas referencias son explícitas y perfectamente reconocibles como el título de uno de los extras de la edición de la película llamado “Follow the White Rabbit”. En él aparece en la pantalla un conejo blanco, que con el comando “enter” pausa la película y muestra las viñetas con las que se diseñaron las escenas.

El mismo motivo o personaje también aparece representado en el tatuaje en el hombro izquierdo de una de las chicas que acompaña al comprador de archivos pirateados por Neo –entonces aún Anderson–, quien los sigue hasta la discoteca porque antes, vía chat había sido instado a ello. *Despierta Neo...Sigue al conejo blanco* es la primera frase que vemos escrita y por tanto inscrita –como inserto– en la película. En este sentido tanto la pantalla del ordenador de Neo como la piel de la chica podrían considerarse como una interface<sup>26</sup>. La visión de la imagen del conejo blanco tatuado se abre como una ventana en la mente de Neo y es a la vez una puerta por la que puede rastrear a Trinity.

A la vez se corresponde con el siguiente fragmento de la obra de Carroll: “cuando de pronto un conejo blanco con grandes ojos rosados se cruzó ante ella” (...) “Alicia se levantó de un brinco y, muerta de curiosidad, corrió por la pradera hacia el lugar donde se encontraba el conejo (...)”<sup>27</sup> La pradera recorrida por Neo es la discoteca en la que encuentra a Trinity que le transmite el mensaje susurrándole al oído.

En la escena en que se encuentra por primera vez con Morfeo la escalera de caracol por la que asciende sube desde un pavimento de ajedrez. Elemento que tampoco puede dejarse de lado, porque además es la antesala del momento en el que debe elegir el color de su ficha: la pastilla azul o la roja. El uso del juego del ajedrez como metáfora de la vida<sup>28</sup>, como el gran teatro del mundo donde los papeles están distribuidos de antemano es un topos en el sentido de lugar común. Además se relaciona con los espejos que de nuevo irrumpen en escena porque las pie-

zas del ajedrez son especulares, reverso unas de las otras. Así Neo de repente pasa a ser un peón, una pieza manejada, tal como le explica Morfeo. Al que siguiendo con el mito adánico se ha vuelto a nominar, ya no es Anderson sino Neo, nombre propio pero con un alto valor connotativo como los del resto de personajes. En este sentido escribe Martin Gardner a propósito de los nombres en el relato de Carroll: "En el mundo real los nombres propios raramente tienen un significado que no sea el mero hecho de denotar objetos individuales, mientras que los nombres comunes tienen significado universal. En este mundo (...) la verdad es la inversa. Los nombres propios tienen significado general y los nombres comunes lo que (...) se desea que signifiquen".<sup>29</sup> (Ratón, Tanque, Cifra, Oráculo, etc.)

Ingerir una de las dos pastillas significa el inicio de una serie de profundos e irreversibles cambios en la vida de Neo. Morfeo le explica lo que sucederá con cada una de ellas: si elige la azul "despertarás" y si elige la roja "te quedarás en el país de las maravillas y yo te enseñaré la madriguera del conejo".

Cuando Cifra le dice a Neo que sabe que se arrepiente de haber elegido la pastilla roja, el ánimo del protagonista coincide con el de Alicia: "¡Ójala no me hubiera metido nunca por la madriguera del conejo!"<sup>30</sup> Y más adelante reincide en el mismo sentido: "Supongo que ahora te sentirás un poco como Alicia cayendo por la madriguera del conejo". Por todo esto, más que intertextualidades o destellos aislados, el relato de Alicia debe verse como una auténtica isotopía, como el eje vertebrador que suma otro sentido a la historia.

En el cuento de Carroll, Alicia "halló una pequeña botella (...) con un rótulo colgado alrededor del cuello, que rezaba "Bébe" en grandes letras de molde" y un rato después "un diminuto pastel, y sobre el pastel, escrito con ricas pasas se leía la palabra "Cómeme".<sup>31</sup> La niña cambia de tamaño, se modifica físicamente mientras que los cambios en *Matrix* se producen en la mente de Neo. "Ya sé yo –se decía a sí misma– que cada vez que como o bebo cualquier cosa me ocurre algo sorprendente".<sup>32</sup>

El momento en el que Neo *renace* es muy similar al pasaje del capítulo I de *Alicia en el País de las Maravillas* descrito a continuación: "La madriguera era un largo túnel que, de improviso, torcía su curso y descendía de forma tan inesperada que Alicia, sin tiempo para pensar en detener su caída, se precipitó por lo que parecían las paredes de un pozo muy profundo." Sobre este "tránsito", Manuel Garrido comenta en su edición de *Alicia*, que esta brusca e interminable caída, puede evocar "un viaje intersideral, el trauma del nacimiento o nuestra diaria inmersión en el mundo de los sueños". En *Matrix* significa las tres cosas. Además de la misma manera, es el momento en el que se produce el viaje alucinante que supone un cambio de mundo o la adaptación a las nuevas condiciones de vida. La escenografía de tonos cálidos e incandescentes parece remitir en una nueva intertextualidad al descenso al averno de Homero o al infierno de Dante. El agua que rodea a Neo o el "Mar de lágrimas" en el que se sumerge Alicia tiene reminiscencias del líquido amniótico de la vida antes del nacimiento, Neo es en ese momento el Neonato. Y la escena podría describirse así: "(...) caer al fondo de insondables precipicios con esa velocidad creciente que van adquiriendo los cuerpos abandonados en el espacio (...) Desde el momento de mi caída había perdido gran cantidad de sangre. Me sentía inundado. ¡Cuánto lamenté no estar ya muerto! (...) una tromba de agua, una inmensa columna líquida cayó entonces (...) Me sentí sofocado, me ahogaba. (...) Me preguntaba a mí mismo si estaría despierto, si no soñaría aún, si mi cerebro percibiría sonidos puramente imaginarios, efecto de los golpes recibidos en la caída. Sin embargo ni mis ojos ni mis oídos podían engañarse hasta tal extremo".

No se trata de las memorias de Neo sino de fragmentos de *Viaje al centro de la tierra* de Julio Verne<sup>33</sup>, otra de las asociaciones inevitables, que se perciben por sus coincidencias como intertextualidad.

Sobre sus percepciones, que traducen impulsos eléctricos, Morfeo le responde a la pregunta de Neo de “¿Por qué me duelen los ojos?”, “Jamás los habías usado.” En la novela de Verne también duda el protagonista de lo que sus ojos y sus oídos le transmiten.

En Alicia se lee: “Me gustaría saber cuántas millas he descendido ya (...) Apuesto a que debo estar cerca del centro de la tierra. (...) A lo mejor atravieso la tierra y caigo del otro lado.” “Y lo primero que haré es preguntarles el nombre del país”<sup>34</sup>. Es decir, “¿Qué es Matrix?”. Y la respuesta: “Matrix te posee, nos rodea, está por todas partes”, es una descripción fenoménica que recuerda al aleph de Borges. Se intenta explicar pero es lo inefable. Además también remite a la obra del autor argentino *El hacedor*, el programa de carga se llama El constructor, es el creador del mundo.

Carroll sigue las especulaciones de Galileo que defendía que de acuerdo a las leyes de la mecánica se podía cruzar el planeta de lado a lado por dos cráteres enfrentados<sup>35</sup>. Tal vez ya había soñado a Verne. Y del autor francés puede rescatarse también su descripción de los monstruosos calamares gigantes en *20.000 leguas de viaje submarino* que reaparecen en *Matrix* en torno a la nave Nabucodonosor: “el cruce con un inmenso conjunto de calamares (...) se podían contar por millones (...) Los veíamos pasar frente a los gruesos cristales, nadando hacia atrás con extrema rapidez, moviéndose por medio de su tubo locomotor (...) No cabe negar que existen pulpos y calamares de especie muy grande (...) Aristóteles había comprobado las dimensiones de un calamar de cinco codos, esto es, de tres metros y 10 centímetros (...) la tripulación de aviso Alepton divisó un enorme calamar que nadaba en sus cercanías. El comandante Bouguer se aproximó al animal y lo atacó a tiros de fusil y arponazos, sin ningún éxito.”<sup>36</sup>

También se plantea el problema de la identidad, en *Matrix* el interrogante sobre la condición de elegido de Neo es uno de los elementos de la intriga, Morfeo le dice: “Eres un esclavo, Neo”, en Alicia, la Oruga le pregunta: “¿Quién eres tú?”.

El gato que aparece en el momento del *déjà vu* de Neo recuerda al Gato de Cheshire y a la vez, en el momento en el que durante el interrogatorio los agentes le borran la boca cuando pide hablar por teléfono es muy similar al siguiente fragmento en el que los rasgos del gato van apareciendo y desapareciendo después, progresivamente:

“-¿Qué tal? ¿Cómo te va? –articuló el Gato, en cuanto tuvo una boca lo suficientemente grande para hacerlo.

Alicia esperó pacientemente a que aparecieran sus ojos y luego le saludó con la cabeza. ‘De nada me serviría hablarle ahora –pensó Alicia– hasta que no tenga orejas para escucharme’ (...)”<sup>37</sup>

A Neo tampoco le sirve de nada un teléfono porque no tiene boca.

En la casa del oráculo, en las imágenes de la TV que quedan como telón de fondo porque las niñas juegan mientras con unos cubos que hacen flotar, cruzan unos conejos gigantes que corren libre y rápidamente por unas calles. Una imagen surrealista y a la vez muy cortazariana.

A su vez, el oráculo lo invita a galletas recién sacadas del horno, en una escena cotidiana que recuerda bastante a la que Alicia comparte con la Duquesa. Mientras Neo ya está en la cocina, el Oráculo sigue mirando fijamente el cristal de la puerta del horno como si fuera su medio de

adivinación. Esta escena coincide completamente con la novela *Santitos* de la escritora mexicana María Amparo Escandón<sup>38</sup>, donde la puerta del horno y el fondo de las sartenes es el lugar donde se lee el futuro: “Yo sólo miré fijamente hacia la ventanita del horno, y ahí fue que lo ví.”

En la fábula sabemos que cada vez que la niña come o bebe cambia su tamaño, en *Matrix* cambia la dimensión. O la alusión a la trascendencia porque le dice que él o Morfeo, uno de los dos, morirá.

El oráculo le dice: “Yo sólo puedo mostrarte la puerta.” Utilizando el mismo lenguaje críptico del oráculo de las tragedias griegas. Y en efecto y como efecto, la película está llena de puertas como si se tratara de una escenografía teatral. En el siguiente fragmento de Alicia aparece también descrita esta situación de la misma manera: “En aquel salón había varias puertas, pero estaban todas cerradas. Alicia, después de probar la cerradura de cada una de las puertas, se dirigió al centro de la habitación, pensando tristemente que estaba atrapada y que nunca podría salir de allí.”<sup>39</sup> De nuevo, Alicia – Neo. Los agentes también le dicen durante el interrogatorio que una de sus dos vidas no tiene futuro, una de las dos puertas lleva a un lugar sin salida.<sup>40</sup>

Es inevitable aludir a la literatura de F. Kafka<sup>41</sup>, en sus cuentos: *Ante la ley*: “La puerta que da a la ley está abierta” (...) “Pero en medio de la oscuridad distingue un resplandor que surge inextinguiblemente de la puerta de la ley”, *El castillo*: “K se encontraba en la callejuela y los hombres le vigilaban desde el umbral de la puerta” (...) “¿se encontraban ya ante el castillo o ante sus puertas?”, *El proceso*: “ya no tuvo que preguntarle a nadie y encontró pronto la puerta correcta”, o en *Un golpe a la puerta del Cortijo*: “pero luego de atravesar el umbral de la puerta pude escuchar al juez”. Estas referencias simbólicas a los umbrales como lugares de tránsito son precisamente las más numerosas de toda su obra, establecen una isotopía global que se convierte en emblema de las múltiples tramas, subterfugios, laberintos y sinsentidos burocráticos en los que se encuentra perdido el hombre en la sociedad moderna.<sup>42</sup> Anderson/Neo también aparece como un *outsider*, en el sentido de que es alguien incapaz de someterse al sistema, en la conversación en el despacho de su jefe en la Corporación Metacortex cuando este último le recrimina su frecuente impuntualidad y lo amenaza con despedirlo.

Según el relato del agente Smith, *Matrix* fue diseñada como un sistema sin fallos, es muy parecida a la máquina del cuento de Kafka y también recuerda al Panóptico de Jeremy Bentham<sup>43</sup>.

Otro de los elementos más repetidos en ambos textos son los juegos de espejos. En el primer capítulo de *A través del espejo*, Alicia lo primero que hace es abrir un libro que tiene los caracteres invertidos y que sólo pueden leerse ante un espejo. De la misma manera, Neo, abre un libro después de alejarse de la pantalla/espejo de su ordenador. Donde aparece aunque solamente enunciado su verdadero yo, Neo. El libro es el ensayo de Jean Baudrillard *Simulacra & Simulación*, en el que el filósofo aborda el problema de la transmisión de conocimientos –y sueños– de padres a hijos, en ese momento Neo aún no sabe metafóricamente de quien es hijo y es además el libro como objeto, realmente un simulacro de libro, un libro hueco, la caja que contiene programas pirateados. Parece una puerta a toda la teoría de la retórica clásica sobre la *imitatio* que a su vez se relaciona con su actividad nocturna como hacker. Además se trata de un ensayo sobre lo real y lo irreal, abierto o cortado, es decir, vaciado, precisamente por el capítulo que se titula “On Nihilism” porque en él no hay nada. Además la letra capitular es la N, que remite a Neo, a Nothing y a Nihilismo y la nada es referida en multitud de ocasiones: “No creo en vosotros, no creo en nada”, dice Neo cuando vuelve de la programación informática a la que ha sido sometido. Además los agentes se mueven especularmente unos respecto de los otros, son las piezas negras del ajedrez.

---

Aunque no es materia de este análisis el estatuto de lo real es la principal materia de reflexión, lo real le dice Morfeo a Neo: “Son señales eléctricas interpretadas por tu cerebro” “Nuestros impulsos son los que nos hacen humanos”, paradójicamente.

Neo después de haber elegido la pastilla roja se mira en el espejo y se ve fragmentado en su imagen virtual. Está escindido. Después, toca su imagen en el espejo y ésta alcanza a su imagen real, el espejo se derrite, cubre el cuerpo de Neo, su imagen real, con lo que se anula la distancia entre la imagen virtual y la imagen real.

Igual que Alicia, Neo no sucumbe gracias a su portentosa vitalidad, ingenio y capacidad de aprendizaje. Neo es dos igual que Alicia “aquella niña tan original jugaba a veces a ser dos personas distintas”. Se lee en el primer capítulo con lo que volvemos de nuevo al principio.<sup>44</sup>

## CONCLUSIONES

Los citados son tan sólo lugares desde los que reflexionar, sobre lo que algunos autores han llamado su irrefrenable promiscuidad (inter)textual.

Este análisis no termina aquí por ese motivo, porque sólo enumera puertas a través de las que continuar hacia otros jardines donde los senderos vuelven a bifurcarse siguiendo la metáfora de Borges. Aunque esto es consustancial a todo análisis ya que la imposibilidad de agotar su proceso de significación es lo que le otorga valor como experiencia estética. No hay, por tanto, clausura posible.

Su arquitectura es la de un edificio donde las habitaciones están dispuestas unas dentro de las otras, como cajas chinas, formando laberintos con pasadizos por los que transitar de unas texturas – y textos– a otras – y a otros–; abriendo la puerta de la habitación de Alicia, caemos por el cráter del volcán dentro de la novela de Julio Verne, *Nabucodonosor* es el *Nautilus* de otra de las novelas de viajes fantásticos del autor francés, y cualquier índice o hilo conductor es un cráter a través del que se cae hacia los otros textos que aloja.

Por todo esto, la única pretensión de este análisis de algunas de las múltiples e innumerables intertextualidades que el texto produce y que a la vez producen el texto es tan sólo ser un ejercicio de lectura comparada (lenta y atenta) y una invitación a sumergirse en este fascinante bosque de metáforas que no termina ni siquiera en una de sus dimensiones o planos.

## Bibliografía

- AUMONT, J; Marie, M. *Análisis del film*. Barcelona. Paidós. 1988.
- AUMONT, J; Bergala, A; Marie, M y Vernet, M. *Estética del cine*. Barcelona. Paidós. 1989.
- BARTHES, Roland. *Mitologías*. México: Siglo XXI, 1980. «La muerte del autor» (1968) y «De la obra al texto» (1971), en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona: Paidós, págs. 65–71 y 73–82.
- BORDWELL, David. *El significado del film. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona. Paidós. 1995.
- BURGOYNE, R., Stam, R. y Flitterman-Lewis, S. *Nuevos Conceptos De La Teoría Del Cine. Estructuralismo, Semiótica, Narratología, Psicoanálisis, Intertextualidad*. Barcelona, Paidós. 1999.
- BURCH, Noël. *Praxis del Cine*. Madrid. Fundamentos, 1985.
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid. Cátedra, 1987.
- DERRIDA, Jacques. *La diseminación*. Madrid: Fundamentos. 1972.
- ECO, Umberto. *Sobre literatura*. Barcelona, R que R, 2002.
- GARCÍA BERRIO, A. *Teoría de la literatura (la construcción del significado poético)*, Madrid, Cátedra, 1994.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus, 1989.
- Gómez Tarín, Francisco Javier. *Edgar Neville: Sainete, intertextualidad y anclaje temporal*. [apolo.uji.es/fjgt/Neville](http://apolo.uji.es/fjgt/Neville)
- IAMPOLSKI, Mijail. *La teoría de la intertextualidad y el cine*. Valencia, Episteme, 1997.
- KRISTEVA, Julia. *Semiótica 1 y 2*. Madrid, Fundamentos. 1978.
- LOTMAN, Yuri. *Estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo.1996.
- PAVLICIC, Pavao. «La intertextualidad moderna y posmoderna» *Crerios*. 30/ 07/ 91: 65-87.
- SÁNCHEZ - BIOSCA, Vicente. «Intertextualidad y cultura de masas: entre la parodia y el pastiche», *Discurso 2*, págs.49-66. 1988.
- TALENS, Jenaro. *El ojo tachado*. Madrid. Cátedra. 1986.
- ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid. Cátedra, 1995.

## Notas

- <sup>1</sup> <http://www.pagina12web.com.ar/suplementos/radar>
- <sup>2</sup> Palao, J.A. «La relación trama y argumento». *Curso Perspectivas y aplicaciones del microanálisis fílmico*, UJI, 2005. Sobre este aspecto también puede considerarse que las nuevas ediciones de las películas en DVD que incluyen extras: el making off, el montaje del director, los otros finales, etc., o «Follow the white rabbit» en el caso de *Matrix*, son atendiendo a esta configuración ya no lineal, y elegible, hipertextos.
- <sup>3</sup> En el libro de Palao, J.A y Crespo, R. *Matrix*. Nau llibres. Octaedro. Barcelona, 2005. En el apartado «El ensamblaje textual: intertextualidad y pastiche», se analiza la inserción de referentes cinematográficos, el cómic, la religión, la filosofía de occidente y oriente, mientras que este análisis se centrará en los textos literarios, principalmente en el cuento de Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*, que aparece referido tanto implícita como explícitamente. En un intento de continuar el estudio anterior.
- <sup>4</sup> Vid. Marchese, A. y Forradellas, J. en *Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología Literaria*. Ariel, Bar-

celona, 1986.

- <sup>5</sup> Puga, Patricio. En [www.onoff.cl/puga\\_05.htm](http://www.onoff.cl/puga_05.htm)
- <sup>6</sup> Gómez Tarín, F. J. "El análisis del texto fílmico" (p. 15) Materiales docentes Doctorado de Comunicación, UJI 2004-2005. <http://www.doctorcom.uji.es/ficheros/Doctoanalisis>. También en Metz (1972).
- <sup>7</sup> Se utiliza aquí este término en el sentido de que *Matrix* como texto fílmico instaura una jerarquía bajo la que aparecen agrupados –interconectados– otros textos a los que remite que serían sus intertextos.
- <sup>8</sup> Company, J.M. "La enunciación fílmica". *Curso Perspectivas y aplicaciones del microanálisis fílmico*, UJI, 2005. El autor lee *Érase una vez en América* (Sergio Leone, 1984 ) a través de la literatura de Proust.
- <sup>9</sup> Las obras de estos autores que hacen referencia a la teoría sobre la intertextualidad aparecen citadas en la bibliografía y ampliadas en el apartado titulado *Marco teórico*. (pp. 17-19 de este estudio).
- <sup>10</sup> Barthes, R. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Paidós, 1986. Cit. por Gómez Tarín, F. J. "El análisis del texto fílmico" (p. 15) Materiales docentes Doctorado de Comunicación, UJI 2004-2005. <http://www.doctorcom.uji.es/ficheros/Doctoanalisis>
- <sup>11</sup> Vid. nota 6. En cuanto a los textos pre-existentes de los que se nutre *Matrix*, se considera como su principal fuente el cómic *Los invisibles*, serie de la que es autor Grant Morrison (Glasgow, Escocia, 1960) "considerado uno de los guionistas de cómics más originales y de más inventiva que ha dado el mundo del cómic desde finales de los 80". Aunque los hermanos Wachowski dibujaron a su vez un cómic que pasearon por todas las productoras de Hollywood, hasta que llegaron a la Warner y sedujeron con la historia a Joel Silver, productor de *House on the haunted hill* (1999) y después de *Gothika* (2003) y *Matrix Revolutions*, del mismo año.
- <sup>12</sup> Marchese, A. y Forradellas, J. en *Diccionario de Retórica, Crítica y Terminología Literaria*. Ariel, Barcelona, 1986.
- <sup>13</sup> Aspecto que no se desarrollará en el presente análisis porque aparece perfectamente comentado en el libro de Palao, J.A y Crespo, R. *Matrix*. Nau llibres. Octaedro. Barcelona, 2005. En el apartado "El ensamblaje textual: intertextualidad y pastiche". Los materiales recogidos sobre estos aspectos se incluyen en el Anexo III.
- <sup>14</sup> Datos tomados del Documental *La evolución de la ciencia ficción*. Canal de Historia. Estas películas se citan porque en origen fueron textos literarios que se adaptaron, adoptaron o recrearon en el cine.
- <sup>15</sup> Sinopsis: Siglo XXIII. Una expedición espacial liderada por el comandante John J. Adams (Leslie Nielsen) se dirige al planeta Altair-4 con la misión de intentar averiguar el destino de los miembros de una colonia de la que no se tienen noticias recientes. Cuando llegan a Altair-4 , descubren que solamente vive uno de ellos, el filólogo Edward Morbius (Walter Pidgeon), quien habita con su hija Altaira (Anne Francis). [www.alohacriticon.com/elcriticon/article1014.html](http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article1014.html). En la obra de Shakespeare, la tempestad desencadenada por las artes de Próspero, Duque legítimo de Milán, al cual su hermano le usurpó el poder y lo expulsó del ducado a bordo de una nave que naufragó en una isla desierta, en la cual, y con la única compañía de su hija Miranda y sus libros con los que se aplica al estudio y conocimiento de la Cosmogonía. Llegado el momento oportuno, se decide a restituir el Orden que su hermano rompió. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/shaksotras.htm>
- <sup>16</sup> Sinopsis: La Ciudad de las Cúpulas es el único lugar del planeta donde viven humanos, las máquinas hacen el trabajo, lo que reporta una enorme felicidad a sus habitantes, con la única limitación de que éstos no pueden pasar de los treinta años, edad a la que deben inmolarse en la ceremonia del Carrusel. Cuando Logan se enamora de Jessica, una rebelde que ayuda a los condenados a huir de la ciudad, descubre que fuera hay un lugar mitológico y paradisíaco donde puede vivirse hasta la vejez llamado Santuario. Decide huir con ella hacia esa tierra prometida. protagonista, libre eso sí, reconociendo que los valores tradicionales de familia, hogar e hijos y bandera de barras y estrellas son lo más en este

mundo.

- <sup>17</sup> Fragmento del cuento de W. Gibson, *El continuo de Gernsack* de *Quemando Cromo*, Minotauro, Barcelona, 1994: Hacía ruidos electrónicos. Eso es auténtico, amigo, un material que llega directamente del inconsciente colectivo; (...) No tiene sitio en esta sociedad. Habría visto al diablo si no hubiese crecido con *El hombre biónico* y todas esas reposiciones de *Star Trek*. Está conectada a la vena principal. Y sabe que eso le sucedió. Me fui diez minutos antes de que apareciesen los fanáticos de los ovnis con el polígrafo.
- <sup>18</sup> También recuerda a *Congreso de Futurología* de Stanislaw Lem.
- <sup>19</sup> Nota 26.
- <sup>20</sup> *Mitología griega y romana*. Diccionarios Rioduero. Ediciones Rioduero. Madrid, 1984. Versión y adaptación de la edición alemana de José Luis Albizu.
- <sup>21</sup> Nota 31. En la tercera entrega de la saga también aparecen otros nombres como Persephone, la diosa mitológica griega de los infiernos, quien solicitó a su marido que la dejara vivir una parte del año en un mundo superior como diosa de la vegetación.
- <sup>22</sup> Nota 24.
- <sup>23</sup> Sin olvidar que en latín cortex además de corteza significa también corcho.
- <sup>24</sup> Carroll, L. *Alicia en el País de las Maravillas. A través del espejo*. Edición de Manuel Garrido. Cátedra. Letras Universales. Madrid, 1992. Se cita 1897 como año de publicación entre paréntesis porque es el que corresponde a la edición del último texto revisado y fijado por el autor.
- <sup>25</sup> Algunas webs interesantes:  
<http://www.lewiscarroll.org/carroll.html>  
<http://www.lewiscarroll.com/>  
<http://landow.stg.brown.edu/victorian/carroll/carrollov.html>  
<http://www.expreso.co.cr/alicia/index2.htm>
- <sup>26</sup> Lo mismo ocurre en *Memento* (Christopher Nolan, 2000). El protagonista, Lenny, lo escribe todo sobre su piel que junto con las fotografías y las notas componen a su vez otro hipertexto.
- <sup>27</sup> Nota 36. (p. 113 y 114)
- <sup>28</sup> Un ejemplo entre muchísimos sería la película de Gonzalo Suárez, *La reina anónima*. 1992. Donde en una nueva espiral intertextual la alucinada puesta en escena y los excéntricos personajes remiten directamente a *Alicia*.
- <sup>29</sup> Gardner, M, ed. *Alicia Anotada*, traducción de Francisco Torres Oliver. Madrid, Akal, 1984.
- <sup>30</sup> Nota 36. (p. 141).
- <sup>31</sup> Nota 36. (p. 119).
- <sup>32</sup> (p. 140).
- <sup>33</sup> Julio Verne. *Viajes extraordinarios: Cinco semanas en globo, Viaje al centro de la Tierra, Alrededor de la Luna*. Madrid, Espasa, 2005.
- <sup>34</sup> p. 115. Nota anterior.
- <sup>35</sup> p. 115. Nota 33, nota 4 del editor.
- <sup>36</sup> [www.elaleph.com](http://www.elaleph.com) (p. 330 y siguientes del documento pdf).
- <sup>37</sup> En la página 184 del mismo documento de la nota anterior.
- <sup>38</sup> Escandón. M.A. *Santitos*. Círculo de Lectores, Barcelona, 1999. (p. 13)

- 
- <sup>39</sup> En la misma obra de la nota anterior, página 117.
- <sup>40</sup> En la segunda parte de la película el personaje del Cerrajero, les dice a Neo y a Morfeo: "Tú, Morfeo, sabes cuál es tu puerta para volver a casa y tu Neo, ya sabes cuál es la tuya".
- <sup>41</sup> Como muestra el relato de F. Kafka titulado *La colonia penitenciaria*, evidencia la profusión en las referencias a este elemento: "duerme frente a su puerta, (...) tiene la obligación de levantarse al sonar cada hora, y hacer la venia ante la puerta del capitán. (...) Abrió la puerta exactamente a las dos, [www.ciudad-seva.com/bibcuent.htm](http://www.ciudad-seva.com/bibcuent.htm)
- <sup>42</sup> Todos estos textos de Kafka han sido consultados en [www.librodot.com](http://www.librodot.com)
- <sup>43</sup> La descripción de Bentham es la siguiente: "Una casa de penitenciaría...debería ser un edificio circular, o por mejor decir, dos edificios encajados uno en otro. (...)Una torre ocupa el centro, y esta es la habitación de los inspectores...la torre de inspección está también rodeada de una galería cubierta con una celosía transparente que permite al inspector registrar todas las celdillas sin que le vean, de manera que con una mirada ve la tercera parte de sus presos...pero aunque esté ausente, la opinión de su presencia es tan eficaz como su presencia misma" <http://www.monografias.com/trabajos11/jerem/jerem.shtml>
- <sup>44</sup> Otros cuentos.1857. *La Bella durmiente*, el relato de los hermanos Grimm apareció publicado en *Cuentos Infantiles y del Hogar* junto con otros 238. En *Matrix*, Neo es despertado de la muerte por el beso de Trinity –de nuevo la sustitución o proximidad de hipnos y tanatos–, el protagonista es devuelto a la vida en una subversión en el sentido de que los papeles están en este caso intercambiados. Es una versión más del beso como filtro en el sentido medieval a través del cual se modifica una situación anterior. Otras referencias remiten a *El mago de Oz* publicado en 1900 por Lyman Frank Baum (1856-1919). Reproduce la estructura clásica del relato fijada por los formalistas rusos: la Malvada Bruja del Este ha raptado a Dorita y a su perro Totó: el Hombre de Hojalata, el León Cobarde y el Espantapájaros son los personajes ayudantes. La búsqueda de Dorothy como motor pero además de otros elementos simbólicos como un corazón para el Espantapájaros, valor para el León Cobarde y un cerebro para el Hombre de Hojalata. En *Matrix*, en el momento en el que Neo va a ser sacado de Matrix, Cifra le dice que va a entrar en el mundo de Oz. O con "significa que te abroches el cinturón Dorothy, porque Kansas va a desaparecer".