

Una lectura teológica de la película *Matrix*, de las hermanas Wachowski

María Dolores Prieto Santana

Educadora y antropóloga

E-mail: m.d.prieto@hotmail.com

Recibido: 23 de agosto de 2019

Aceptado: 17 de septiembre de 2019

RESUMEN: Entre el 29 y el 31 de mayo de 2019 ha tenido lugar en la Universidad Comillas un Congreso sobre los retos del transhumanismo a la sociedad del futuro. Por otra parte, en agosto de 2019 se anunció la cuarta entrega de la película *The Matrix* (titulada *Matrix* en español), una película de ciencia ficción escrita y dirigida por las hermanas Wachowski cuyo trasfondo es el transhumanismo. La primera entrega de *Matrix*, estrenada en los Estados Unidos en 1999, hace 20 años, no ha perdido viveza y sigue siendo objeto de debate. Si bien *Matrix* se ha vuelto hoy una serie de películas de culto, en su argumento se establecen paralelismos con conceptos culturales (videojuegos), religiosos (judeocristianos), filosóficos (budismo y posmodernidad) e ideológicos (Baudrillard). Presentamos aquí algunas claves para una lectura teológica judeocristiana de la misma.

PALABRAS CLAVE: *Matrix*; transhumanismo; posthumanismo; cine; teología; ciencia; religión; teología; Biblia; filosofía.

A theological reading of the film *The Matrix*, by the Wachowski sisters

ABSTRACT: Between 29 and 31 May 2019, a conference on the challenges of transhumanism to the society of the future was held at Comillas University, Madrid. In August 2019 the fourth installment of the film *The Matrix*, a science fiction film written and directed by the Wachowski sisters whose background is transhumanism, was announced. The first instalment of *The Matrix*, released in the United States in 1999, 20 years ago, has not lost its liveliness and continues to be the subject of debate. Although *Matrix* has now become a series of cult films, its plot draws parallels with cultural (video games), religious (Judeo-Christian), philosophical (Buddhism and post-modernity) and ideological (Baudrillard) concepts. Here we present some keys for a Judeo-Christian theological reading of it.

KEYWORDS: *The Matrix*; transhumanism; post-humanism; cinema; theology; science; religion; theology; Bible; philosophy.

1. Introducción

Entre los días 29 y 31 de mayo de 2019 ha tenido lugar en la Universidad Pontificia Comillas en Madrid el “Congreso sobre Transhumanismo. Desafíos antropológicos, éticos, jurídicos y teológicos”¹, organizado por la Cátedra Francisco J. Ayala de Ciencia, Tecnología y Religión (CTR), el primero de este tipo en el ámbito de lengua castellana. Las ponencias del congreso están accesibles en la web de la Universidad Pontificia Comillas².

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

Y quizá una de esas nuevas formas de esperanza y optimismo, y que además está generando un gran

impacto público y una enorme cantidad de publicaciones en todo el mundo, es una corriente conocida con el nombre de “transhumanismo”, que representaría una fase de la humanidad en tránsito hacia un posthumanismo. Este Congreso pretendía (y en gran parte lo logró) analizar académicamente las tesis fundamentales del transhumanismo y los desafíos que plantea tanto desde el punto de vista científico, como antropológico, jurídico, ético y teológico, contando para ello con grandes referentes en estas materias a nivel internacional.

Aunque la temática de *Matrix* no formaba parte de ninguna de las sesiones, sí estuvo presente consciente o inconscientemente en las ponencias y debates.

2. ¿Qué es *Matrix*?

Este año 2019 recordamos, entre otras muchas cosas, que hace 20 años, en la primavera de 1999, llegaba a las pantallas cinematográficas una película que se ha hecho “de culto”: *Matrix*.

The Matrix (titulada *Matrix* en español) es una película de ciencia ficción escrita y dirigida por las hermanas Wachowski y protagonizada por Keanu Reeves, Laurence Fishburne, y Carrie-Anne Moss.

¹ Puede consultarse en: <https://eventos.comillas.edu/23428/detail/transhumanismo.-desafios-antropologicos-eticos-juridicos-y-teologicos.html>

² Puede consultarse en: <https://www.youtube.com/watch?v=rJoXAmvGHXA&list=PLwfsCnG07TpGsa7aA8S9zd vHXpBZObM1&index=31>

Estrenada en los Estados Unidos el 31 de marzo de 1999. Es la primera entrega de la trilogía de *Matrix* de la que derivan (dado su éxito) una serie de videojuegos, cortos animados y cómics.

Por otra parte, *Matrix* es la sociedad tecnológica en su plena realización. Una sociedad pesimista, en la que la realidad de la destrucción se oculta dado que la humanidad vive abducida por una gran máquina de Inteligencia Artificial que hace vivir a los ciudadanos una realidad ficticia (que las fotografías en la película están coloreadas de tonalidad verde). Pero esta máquina se alimenta de la energía de los humanos que solo son considerados como baterías y hay que tenerlos vivos y engañados. Sólo unos cuantos rebeldes, a bordo de la nave Nabucodonosor (es la realidad, con fotografías viradas de azul), elaboran un plan de liberación y buscan un Salvador, un Elegido. Matrix, el ordenador, solo desea mantener a los humanos esclavizados por sus propias ilusiones, siendo la principal de ellas que la tecnología no los esclaviza, sino que en realidad los libera. Matrix es el robot y nosotros somos los perros que actuamos como sirvientes de nuestros amos tecnológicos.

Sobre *Matrix* se ha escrito mucho y se ha convertido en una pelícu-

la de culto para muchos de los seguidores de la llamada “ciencia ficción”. Se pueden consultar las redes sociales para detectar el impacto que esta trilogía (que pronto tendrá una cuarta entrega) ha tenido en muchos ambientes científicos, filosóficos, literarios, posmodernos y también religiosos.

3. Tomar la pastilla roja

El volumen *Tomar la pastilla roja. Ciencia, Filosofía y Religión en Matrix* (2005) contiene 14 contribuciones interdisciplinarias sobre diversos aspectos de la película *Matrix*, desde la posmodernidad, el budismo, la Inteligencia Artificial, el transhumanismo y la teología³. En un mundo en el que parece que los ordenadores lo controlan todo, y que el futuro de la humanidad podría ser siniestro, las hermanas Wachowski construyen una trilogía (que ahora va a dar lugar a una cuarta entrega) para irrumpir de forma barroca en la descripción de la posibilidad de salvación en un mundo oscuro y esclavo de las máquinas.

Para muchos de los colaboradores de este volumen, *Matrix* es

³ G. YEFFETH (Ed.), *Tomar la pastilla roja. Ciencia, Filosofía y Religión en Matrix*, Ediciones Obelisco, Barcelona 2005. A este libro aludimos repetidas veces.

una parábola de la visión judeocristiana según la cual estamos atrapados en un mundo que se ha extraviado, en el que no hay ninguna esperanza de supervivencia ni de salvación, a menos que ocurra un milagro, escribe el profesor de Comunicación Read Mercer Schuchardt. Y prosigue: “Esta película es un nuevo testamento para un nuevo milenio, una parábola religiosa de la segunda venida del Mesías a la humanidad en una era que necesita una salvación, más desesperadamente que ninguna otra”⁴.

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

este pensamiento le tortura como “una astilla en la mente”⁵.

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

4. Volver a *Matrix* veinte años más tarde

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

⁴ *Ibid.*, 13.

⁵ *Ibid.*, 14.

Está previsto que la producción de la película comience a principios de 2020, una vez que Wachowski finalice el guion, una tarea en la que también colaborarán el escritor Aleksandar Hemon y el cineasta David Mitchell. Los guiones de las entregas previas fueron escritos por Lilly (aunque en el primero también colaboró Lana Wachowski), que no participará en la nueva secuela por estar centrada en la serie *Work in progress*, protagonizada por una mujer transexual y que Lilly Wachowski ha coescrito, codirigido y producido.

5. La saga *Matrix*, una historia sorprendente

Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) es programador informático de día y un hacker llamado Neo de noche. Lleva toda su vida intuyendo que hay algo más, que hay algo que falla y esa duda se ve reafirmada con un mensaje recibido en su computadora: “*Matrix* te posee”. Así, Neo comienza la búsqueda desesperada de una persona de la que solo ha oído hablar: otro *hacker* llamado Morfeo (Laurence Fishburne), alguien que puede darle la respuesta a las preguntas que persigue: ¿qué es *Matrix*? y ¿por qué lo posee?

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

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

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

Se ha escrito mucho sobre los aspectos sociales, científicos, filosóficos, budistas, culturales, religiosos y también judeocristianos de *Matrix*. El sugerente ensayo ya citado *Tomar la pastilla roja. Ciencia, filosofía y religión en Matrix*, contiene muchas respuestas a las preguntas que la película formula. Una de las cuestiones subyacentes en esta película es la teológica, y especialmente cristiana.

Con una visión pretendidamente catastrofista sobre el futuro de la inteligencia artificial (IA), la película *Matrix* recalca que la IA incluso “licúan a los muertos para que puedan servir para alimentar por vía intravenosa a los vivos”⁶. Pero las mentes de estos humanos solo ven *Matrix* como “una estimulación neuro-interactiva, un sueño generado por ordenador, construido para mantenernos bajo control”. Hay miles de millones de personas que se limitan a vivir sus vidas ficticias, “inconscientes” de estos hechos, que “creen que estamos en el año 1999, cuando en realidad estamos casi en el 2199”⁷.

⁶ *Ibid.*, 33.

⁷ *Ibid.*, 33.

Filósofos, como Lyle Zynda han querido ver debajo de *Matrix* que parte de Descartes, llega a Berkeley y se prolonga en nuestros días en la filosofía posmoderna⁸, especialmente la de Jean Baudrillard⁹. Pero los aspectos filosóficos podremos tratarlos en otra ocasión, centrándonos ahora en los aspectos religiosos cristianos.

7. **“Encontrar a Dios en *Matrix*”**

Uno de los capítulos de este ensayo, “Encontrar a Dios en *Matrix*”, redactado por Paul Fontana, filósofo y biblista, apunta las claves para una relectura teológica de la película. Para Fontana, “bajo el mensaje superficial de “libera tu mente” hay un tema que va mucho más allá. Cualquiera que haya recibido una formación religiosa puede percatarse de algunos de los paralelismos bíblicos más evidentes que hay en *Matrix*”. Por ello, “resulta obvio que *Matrix* resuena con elementos del pensamiento apocalíptico judío y cristiano”¹⁰.

Al principio de la película, Morfeo le anuncia a Neo que es “el Elegido”, la persona que puede ser ca-

⁸ *Ibid.*, 45.

⁹ *Ibid.*, 87-148.

¹⁰ *Ibid.*, 188-189.

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

Cristo, como Anderson –leemos en la introducción– “vino a este mundo con unos poderes y una percepción superiores. No fue comprendido. Salvó las almas de aquellos que confiaron y creyeron en él, fue traicionado por alguien en quien él tenía confianza y castigado por la autoridad a la que desafiaba. Pero dejó un mundo que había cambiado para bien como consecuencia de su paso por él”¹¹.

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

lo. Más tarde, Morfeo es capturado y Neo acude a su rescate. Las escenas que vienen a continuación contienen muchos de los elementos de las *narraciones de la Pasión*. Tal como lo describe Fontana, “Neo entra audaz y violentamente en el edificio del gobierno con el dramático talento de Cristo limpiando el Templo (aunque los actos de Neo son mucho más violentos). Esta comparación está menos traída por los pelos de lo que pueda parecer, porque el Templo y este edificio gubernamental son centros de las autoridades gubernamentales, a las que Jesús y Neo se oponen”¹².

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

¹¹ *Ibid.*, 10.

¹² *Ibid.*, 192.

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

8. Morfeo, Trinity, Tanque y Dozer

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

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

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

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

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

En el film, los hermanos Tanque y Dozer tienen sus precedentes bí-

blicos en los apóstoles Santiago y Juan, que también eran hermanos y eran conocidos como los “hijos del trueno”, lo cual tiene sentido pues un tanque y un bulldócer son los productores tecnológicos modernos de “estruendo”, ruido, impulso, energía.

El resto del grupo de Morfeo (Tanque, Dozer, Apoc, Interruptor y Ratón) encaja aproximadamente con el papel de los discípulos. Ciertamente, ellos no son doce, de modo que no podemos llevar esta analogía demasiado lejos. Pero hay dos similitudes dignas de tenerse en cuenta. En primer lugar, hay que decir que cada uno de los evangelios cuenta que entre los discípulos de Jesús había un par (o pares) de hermanos. El hecho de que haya hermanos dentro del grupo de Morfeo no parece ser una coincidencia.

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

9. El apóstol traidor, Cifra

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

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

10. Nabucodonosor y la ciudad de Sión

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

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

En los tres profetas mayores y en la mayor parte de los profetas menores, así como en el libro de Daniel, el imperio babilónico es citado por la Biblia como signo de la maldad. Paul Fontana interpreta que las hermanas Wachowski utilizan este nombre apoyándose en el biblista Dominic Crossan. Para Crossan, si el exilio ocurrió como parte del plan de Dios y como castigo por las infidelidades del pueblo elegido, Nabucodonosor fue un agente de la voluntad divina, de la justicia de Dios. Es decir, que Dios actúa por medio de Nabucodonosor para que se ejecutara lo que Dios quería.

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

Para Fontana, hay tres aspectos importantes de las tradiciones del *Sión* bíblico que se corresponden directamente con *Matrix*: en primer lugar, *Sión* es la tierra prometida a Moisés cuando Dios lo envía a una tierra para su pueblo. En segundo lugar, existía una tradición rabínica de que *Sión* era el anteproyecto a partir del cual se creó el mundo. En el Talmud, *Sión* es equiparado con el jardín del Edén, un paraíso, el primero de la creación de Dios, el muro definitivo que impide que la inundación del caos se apodere del mundo. El tercer paralelismo entre el *Sión* de la Biblia y el *de Matrix* es que el nuevo *Sión*, en el que el pueblo de Dios recuperará la gloria deseada, será producido por el Mesías, el Salvador, el "Elegido".

11. Conclusión: el Dios ausente de *Matrix*

Pero Dios no aparece por ninguna parte en la trilogía de *Matrix*. No hay ningún personaje en la pe-

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

Pero se puedo iluminar esta afirmación acudiendo a la apocalíptica judía del siglo primero. ¿Dónde está Dios en *Matrix*? En el inicio de la primera entrega, y durante los doscientos años anteriores, Dios ha estado ausente. Pero al final de la historia, Dios ha regresado.

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

Dios mío, ¿por qué me has abandonado?”.

El sentimiento de que “Dios no está con nosotros; si lo estuviera esto no habría ocurrido”, es, sin duda, el que tenía la gente en el año 2199 en *Matrix* y que tienen los exiliados y otras personas que han experimentado un sufrimiento intenso. Es muy probable –como se insinúa en *Matrix*– que, si la humanidad tuviera que pasar por doscientos años de exilio y esclavitud, la gente llegaría a la conclusión de que Dios está muerto. Para el grupo de Morfeo que vive en el año 2199, Dios es un ser en el que creía la gente muchos años atrás. Y esas personas debían estar equivocadas, porque ese Dios, si alguna vez existió, ha estado ausente durante doscientos años.

Sin embargo, en los últimos momentos de la película, de una forma sutil, Dios reaparece. De hecho, Dios entra en la acción de la película una segunda y tercera vez, por si los espectadores se perdieron su primera aparición. El guion nos ofrece todas las pistas que necesitamos para descubrirlas. Sin la actuación de Dios (“un milagro”) es imposible explicar la resurrección de Neo y otros acontecimientos “milagrosos” de la película. ¿De dónde viene “el Elegido” si no es de Dios? Dios regresa y se inicia la restauración. Síon,

que se encuentra enterrada bajo tierra pronto será resucitada y cobrará nueva vida gracias a la intervención de “el Elegido”, que ha sido enviado por Dios. Los pocos seres humanos que sobreviven en *Matrix* son como el valle de huesos secos, tal como podemos leer en el profeta Ezequiel, en el capítulo 37.

Tal vez algunas referencias puedan estar demasiado forzadas. Pero las hermanas Wachowski siempre han afirmado que en *Matrix* está todo pensado y todo tiene un sentido. Tal vez en la cuarta entrega (que ahora se anuncia) encontremos más claves de interpretación. ■