

# LA FICCIÓN COMO LUCERNA: AUTORREFERENCIA, IRONÍA Y DISTANCIA EN *THE MATRIX RESURRECTIONS* (LANA WACHOWSKI, 2021)\*

JOSÉ ANTONIO PALAO ERRANDO\*\*

## I. INTRODUCCIÓN: LA CULTURA DIGITAL Y EL DISCURSO FÍLMICO

---

Se puede afirmar que en los años noventa se produce un giro trascendental en la episteme tardo-moderna: la cibernética entra por primera vez en la cultura popular y deja de ser patrimonio exclusivo del Estado y de las grandes corporaciones, o de los avezados *hackers* que los hostigan, y la computadora se convierte en un enser cotidiano más. Ya en los años ochenta, Apple había comercializado el primer ordenador personal, el McIntosh, y había encargado el mensaje comercial que debía publicitarlo nada menos que a Ridley Scott, director de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), la ficción *ciberpunk* más aclamada hasta el momento (Palao Errando, García Catalán, 2014). Pero lo que estabilizó la presencia de la informática en la cultura popular fue el nacimiento de la *World Wide Web* (Berners-Lee, Fischetti, 2000) que puso Internet al alcance de la gran mayoría y de la cultura de masas.

Esta cultura paleo-digital (1.0) trajo aparejados dos imaginarios que se inocularon profundamente en la cultura popular y en la ficción científica. Nadie en la época, se posicionara en el bando *apocalíptico* o *integrado* (Eco, 1985), parecía dudar de que el futuro de la humanidad iba a pasar por la generalización de la realidad virtual. A su vez, el imaginario romántico de la cultura *hacker*, proveniente de los años ochenta, como bien claro deja el anuncio de Apple, quedaba asentado como el reino de los *cowboys* y los cuatrerros cibernéticos, por utilizar el término *ciberpunk*. El *ciberespacio* era lugar para el comunismo epistémico, la lucha antisistema y el desenmascaramiento del poder gubernamental.

Sabemos, sin embargo, que ello nunca ocurrió. El ideal inmersivo de la RV nunca accedió al mercado como objeto de consumo masivo, ni se instaló como un nuevo medio de masas. Al contrario, desde principios de siglo han ido proliferando los encuadres bajo la especie de la interfaz (Català Do-

ménech, 2010; Verhoeff, 2012; Pinotti, 2021) en lo que se ha dado en llamar giro visual o cultura visual (Mitchell, 1994; Mirzoeff, 2003). Primero, fueron los sistemas operativos para los ordenadores personales, tanto en el caso de Apple como en el de Microsoft, este último bajo el explícito nombre de *Windows*, de evidente estirpe *albertiana*. Y, después, los llamados medios ubicuos (Dovey, Fleuriot, 2012) con una complejización cada vez mayor de su estructura y potencial de alcance. Los *persvasive media* son medios táctiles e interactivos, pero no inmersivos. Ya vaticinamos hace años (Palao Errando, 2004) que era prácticamente imposible que la cultura occidental (y la global, por extensión) renunciara al encuadre anisotópico que es uno de sus grandes y más pregnantes logros culturales.

Por su parte, la concepción de Internet cambia sustancialmente con el nuevo siglo y la vieja etiqueta *ciberespacio* es reemplazada por diversos términos acompañados por el adjetivo digital —o directamente por *nube*— que llevó a acuñar el término *Internet de las cosas* (Sendler, 2017). Podemos decir que el espacio virtual ya no se concibe

como un espacio alternativo al físico y material, más bien se auto atribuye la categoría de pasarela privilegiada hacia este. La concepción de la experiencia como mercancía o como servicio (Grevtsova, Sibina, 2020) y su gamificación no deja de utilizar el concepto de inmersión, pero se trata de una inmersión sin extracción, un aislamiento del entorno sin abandonar el entorno (Fisher, 2016).

En el ámbito del discurso cinematográfico, los noventa trajeron también una sobrecarga de espectacularidad, producto de las enormes posibilidades visuales de la tecnología digital, que, de algún modo, parecían hacer prescindible el montaje y, con él, las propias leyes de la sintaxis cinematográfica clásica. Ello llevó a especular con una reedición del Cine de Atracciones primitivo en el seno del cine postclásico (Company, Marzal Felici, 1999; Strauven, 2006). Strauven toma de la segunda película de la *Trilogía* el adjetivo *reloaded* que haría fortuna en el ámbito teórico y filosófico. Hasta tal punto los efectos visuales basados en las tecnologías digitales fueron el foco de atracción de la época, que alumbraron un formato audiovisual, que al igual que pasaba en la década anterior con el videoclip, se solía emitir en los intersticios de la programación televisiva en un periodo en el que la información se había convertido en su médula: el *making off*. Digamos que el cine se vio en condiciones de competir con el resto de las pantallas con las que se veía obligado a convivir, apostando por la esfera de los goces, de la experiencia pulsional y adrenalínica y de la máxima ilusión inmersiva y *efecto de real* (Oudart, 1971).

Ahora bien, lo que caracteriza al discurso fílmico desde la primera década de este siglo ya no es únicamente la espectacularidad sino la alteración en la propia textura del relato. Lo que sucede es que el séptimo arte entra en conciencia de que una mayor espectacularidad no le va a ser suficiente como herramienta competitiva —como lo fue con la pantalla de televisión—, que el componente *ergódico* (Aarseth, 1997; Ryan, 2004) e interactivo de las pantallas digitales era un plus con el que no

---

**PENSEMOS QUE LA VERTIENTE ANTIERGÓDICA DE LOS MIND GAME FILMS ES LA ÚNICA POSIBILIDAD DEL RELATO FÍLMICO PARA EXPANDIRSE POR OTRAS PANTALLAS, FUNDAMENTALMENTE POR LAS PLATAFORMAS DE STREAMING. UN ARGUMENTO FRACTURADO IMPLICA UNA TRAMA INVOLABLE POR LA INTERACTIVIDAD. ESTA ES LA GRAN DIFERENCIA DE LO FÍLMICO EN EL INTERIOR DE LA CULTURA DIGITAL, LO ESPECÍFICO DE SU POTENCIA NARRATIVA EN LA ÉPOCA DE LAS NARRATIVAS. UNA FÍLMICA ES UN RELATO, UNA TRAMA POLÍTICA O UN VIDEOJUEGO NO NECESARIAMENTE**

---

contaba la televisión. La no linealidad narrativa no es tanto una influencia de las narrativas digitales como un freno a la interactividad propia de las mismas. El rasgo más conspicuo del cine postclásico es precisamente la creciente complejidad de los universos narrativos (Loriguillo-López, 2018), que ha llevado a acuñar expresiones como *puzzle films* o *mind-game films* (Buckland, 2009; Palao Errando, Loriguillo-López, Sorolla-Romero, 2018; Elsaesser, 2021; Sorolla-Romero, 2022) Estos films llevan a veces a endiabladas torsiones de las tramas que, si bien tensan al máximo las estructuras heredadas del cine clásico, siguen sustentándose en ellas sin quebrarlas, pues son su único puente comunicativo con el espectador (Loriguillo-López, Sorolla-Romero, 2014; Palao Errando, 2008). Pensemos que la vertiente antiérgica de los *mind game films* es la única posibilidad del relato fílmico para expandirse por otras pantallas, fundamentalmente por las plataformas de *streaming*. Un argumento fracturado implica una trama inviolable por la interactividad. Esta es la gran diferencia de lo fílmico en el interior de la cultura digital, lo específico de su potencia narrativa en la época de las narrativas. Una trama fílmica es un relato, una trama política o un videojuego no necesariamente.

El objetivo de este artículo es el examen de la película *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) en comparación con la trilogía original (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowski, 1999; *The Matrix Reloaded*, Lana y Lilly Wachowski, 2003 y *The Matrix Revolutions*, Lana y Lilly Wachowski, 2003). La tesis que anima el artículo es que, si bien el tema fundamental de las tres primeras entregas eran la inmersión como simulacro, en esta se opta por apostar por la distancia estética representada por el encuadre fílmico. Esta distancia se sustenta en un abordaje paródico y autorreflexivo que abarca todos los aspectos de la saga, incluidos los avatares de su producción.

Con ese fin, el artículo recoge el imaginario inmersivo que auspició la primera cultura digital e indaga en la redefinición de lo fílmico que ésta

suscitó para ver cómo el film se posiciona de lado de ese componente frente a él. La metodología empleada es el análisis textual de aquellos pasajes del film que sostienen el discurso metafictional y metafílmico y que son la auténtica piedra angular de la propuesta de Lana Wachowski.

## 2. LO FÍLMICO DIFERENCIAL

¿A qué se debe, pues, que el cine haya optado por convertirse en un medio encuadrado y no en un medio inmersivo? Por un lado hay una tradición consensuada crítica e historiográfica (Baudry, 2016; Bazin, 1990; Burch, 1996; Company-Ramón, 2014; Elsaesser, 2016; Oudart, 1971) en que el cine nace de una triple confluencia:

1. Una serie de tradiciones populares, como las atracciones de feria.
2. La integración de elementos provenientes de modos de representación típicamente burgueses como la novela, la pintura y el teatro realistas, la tradición romántica, el impresionismo, etc.
3. La influencia del impulso científico y técnico, que se dirigía a descomponer el movimiento para su análisis posterior. Para el científico positivista es preciso verlo todo para poderlo analizar científicamente.

La consecuencia es el sueño *frankeinsteniano* de la reproducción integral de la realidad (Burch, 1996). En palabras de Bazin (1990: 37), el cine era un «fenómeno idealista», pues «el mito del realismo integral precede a su invención (...) de una recreación del mundo a su imagen, una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo».

La cuestión es que, tras su fracaso como instrumento científico (Deleuze, 1984), y su progresivo agotamiento como atracción ferial o puro divertimento popular, el cine opta por acercarse a los modelos narrativos de la literatura y del teatro para convertirse en un arte burgués respeta-

ble (Company-Ramón, 2014; Marzal Felici, 1998). Pero, para ello, también necesita ser fiel a su aparato de base, por decirlo en la terminología de de Baudry y Oudart. Las atracciones inmersivas, como Mary-Laure Ryan (2004) subraya, siempre han sido sospechosas de cierta vulgaridad en el ámbito de la Academia y no podían ser su opción, aunque evidentemente hubo aproximaciones con lo que Thomas Elsaesser denomina *Rube Films* (Elsaesser, 2016; Jeong, 2012; Ng, 2021; Strauven, 2006) y a los que las tecnologías de contacto interactivas han vuelto en cierto modo (Ng, 2021; Strauven, 2021). De hecho, pensemos que, el hecho de que entre todos los artilugios que surgieron alrededor de la imagen en movimiento fuera el cinematógrafo Lumière el que triunfara, nos ratifica en la tesis de que la opción más acertada era precisamente la de la proyección multiespectatorial en una sala y no la pequeña visión particularizada como, por ejemplo, en el kinetoscopio de Edison, entre otros (Crary, 2001). El arte burgués es indisoluble de su autonomía (Bürger, 1987) y necesita de la distancia (Wolf, Bernhart, Mahler, 2013).

Quede claro que no estamos hablando solo de una tradición burguesa, sino de una estirpe moderna que procede de las nuevas formas de narrar y de representar visualmente ya desde el Renacimiento (Panofsky, 2003; Stoichita, 2000) en lo que Heidegger llamó la «época de la imagen del mundo» (Heidegger, 1995) cuyo *telos* era poner el ente (el mundo) a disposición del *subjectum* bajo la especie de representación. No es de extrañar, pues, que la cultura tardomoderna<sup>1</sup> optara, a su vez, también como formato comercial de distribución por todo lo que pudiera ser encuadrado, compartido y distribuido en una pantalla. Creemos que esta es la clave para entender por qué se produjo ese movimiento hacia la transmedialidad (Zecca, 2012) encuadrada y no hacia mecanismos más o menos solipsistas de inmersión. Lo filmico es específicamente encuadrado siempre y las variantes actuales de la experiencia inmersiva (parques temáticos, *scrape rooms*, etc) (Lukas, 2012; Williams,

2020) acaban por ser siempre parciales. Es curioso que, para la cultura neoliberal, la inmersión en la experiencia sea siempre algo del orden de la evasión. Y que los videojuegos, como la ficción televisiva o el cómic, hayan tenido serios problemas para sostenerse en la Academia, como el cine en su momento.

### 3. THE MATRIX (LILY Y LANA WACHOWSKI, 1999)

Las referencias argumentales y visuales en *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) son muy mayoritariamente a *The Matrix*<sup>2</sup>. A las dos primeras secuelas remiten algunos personajes (Niobe, Sati, Merovingio...) y las referencias verbales de estos (Rodríguez Torres, 2021). De ahí, que debamos revisar algunos de los supuestos que el film de 1999 pone sobre el tapete.

Antes que nada, y tras reponernos de la impresión de ver a Trinity en la primera secuencia corriendo por las paredes, nos percatamos de que estamos asistiendo en la pantalla fílmica a la performance de un videojuego inmersivo, pero con la nitidez y el grano de una película. En el proceso darwiniano de la selección mediática, pues, *The Matrix* opta por la tendencia *blockbuster* de los años noventa, aderezada con una potente carga de erudición fílmica (la huida de Trinity es un calco clarísimo de la primera secuencia de *Vértigo* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958) como indicio al espectador de que se halla ante un engaño a los ojos), teórica (Jean Baudrillard, cuyo simulacro del libro *Simulacra and Simulation*, sirve de estuche a Neo para los psicotrópicos digitales con los que trafica), literaria (el conejo de Lewis Carroll) y un largo etcétera. Su apuesta por la espectacularidad es innegable y el archifamoso efecto del *bullet time* es el santo y seña de la marca y de la franquicia. *The Matrix*, de hecho, fue la primera película que al comercializarse en VHS, se distribuyó en un *pack* de dos cintas con su *making off* (Crespo, Palao Errando, 2005).

En *The Matrix* hubo una apuesta explícita por la nitidez virtuosista que apunta a un realismo digital imposible en 1999. De ahí, el gusto de este film tanto por los espacios abandonados y ruinosos, como por los escombros. El antológico asalto al Edificio del Congreso es la mejor muestra: acrobacias coreografiadas y destrucción matérica al unísono. Y, también es reseñable, la fijación de Matrix en los espacios antiguos, poco cibernéticos —aunque habituales en el virtuosismo visual de los videojuegos, por ejemplo— donde la atmósfera adquiere cuerpo más allá de la perfecta definición geométrica de los volúmenes. Todo ello combinado con la estética minimalista del espacio desamueblado en la arquitectura japonesa del Dojo, donde el espacio es línea sin cuerpo, pura geometría vacía.

Además, la apuesta fílmica se basa en la capacidad de revertir las leyes del encuadre occidental, la fuerza centrípeta, postulada por Bazin (1990)<sup>3</sup> y la estética de los instantes esenciales, que desgranara Jacques Aumont (1997) a partir del *Laoconte* de Lessing. Es en esta potencia, plasmada en la superación de la gravedad, en la que se fundamenta la posibilidad de que Neo sea el Elegido (Crespo, Palao Errando, 2005).

En fin, *The Matrix* erige una textualidad coherente, que deja traslucir el espíritu de la época signado por la desorientación política, narrativa y vital. Todos los ingredientes de los noventa tras la caída del Muro: la postulación del fin de la Historia (Fukuyama, 1992), la duda por la propia identidad y el destino<sup>4</sup>, el recurso a las diversas manías, la necesidad de conocer el futuro, y la imposibilidad de nombrar a un enemigo como causa del malestar. Al menos hasta el 11 de septiembre de 2001.

Y todo ello con un planteamiento estético e intelectual que consigue armonizar los videojuegos, las coreografías de kung-fu, Sócrates, Platón y Baudrillard, por citar sólo algunos ejemplos. Ello atraído, como sabemos, a una cohorte de fieles fans tanto como una gran serie de académicos, fundamentalmente filósofos, con Slavoj Žižek a la cabeza. El componente judeocristiano, hilvanado

con el orientalismo y la *New Age*, al servicio de la glorificación épica de un Mesías que se aviene al molde del *hacker* tanto como al del héroe entrenado, producto del *coaching*, la responsabilidad *fordista* y la fe de los otros. La cuestión es que se construye un ciclo épico solemne contra, no ya el relativismo, sino la absoluta falta de motivación efectiva de una conducta moral, como testimonio la figura de Cifra, el Judas de la tripulación. La episteme neoliberal tiene serias dificultades para fundamentar cualquier decisión por la libertad si ha de enfrentarse al placer. Es lo que quince años después Mark Fisher (2016) denominará con la paradójica etiqueta «hedonia depresiva», correlato inevitable de la «impotencia reflexiva», de la que adolecían sus alumnos de secundaria.

#### 4. THE MATRIX RESURRECTIONS (LANA WACHOWSKI, 2021)

##### 4.1 Los dos universos

Muy sucintamente, en *The Matrix Resurrections* tenemos el siguiente panorama. La Historia en el mundo virtual continúa sin que aquellos que viven sus vidas en ella sepan nada de esos eventos ocurridos hace sesenta años cronológicos en el mundo material. De hecho, a los primeros que vamos a conocer son los tripulantes de una nave, que se llama *Mnemosyne*, heredera de la mítica *Nabucodonosor* que comandaba Orfeo. Como veremos, el nombre de la nave es muy significativo. La historia de Neo y Trinity es ignorada en el interior de Matrix y el «exilio» material —también hay uno virtual— lo ha conservado en forma de leyenda, de ciclo épico. Los nuevos rebeldes son ante todo fans del culto por Neo y Trinity.

En Matrix la cosa funciona de otra manera. No se sabe en principio por qué, pero Neo y Trinity han sido resucitados. Neo adquiere, bajo su antiguo nombre de Thomas Anderson, la identidad de un celeberrimo diseñador de videojuegos gracias a uno llamado, obviamente, Matrix. Si el viejo, o sea el joven, Thomas Anderson trabajaba para una



Imagen 1. Larry y Lana

empresa llamada *Metacortex*, la versión actual de Mr. Anderson es socio de *Deus Machina* —*nada menos*—, pero a las órdenes de un llamado boss, que es su amigo y con quien fundó la empresa. La psicología de Anderson se nos muestra inestable, con algún intento de suicidio y brotes delirantes, por lo que asiste a terapia regularmente. Está, por supuesto, prendado de una madre y ama de casa (creemos que en inglés de Estados Unidos le cuadraría el término *soccer mom*) llamada Tiffany que frecuenta el mismo café que él, y que todos vemos que es Trinity. Por cierto, el café se llama *Simulatte* [Sic] (Partearroyo, 2021). Como vemos, la ironía y el humor grueso ha reemplazado a la solemnidad de la primera trilogía. El plural del título también tiene su miga: evoca, más que a un Mesías, a una legión de zombis. Es lógico y normal, si pensamos que, en 1998, los Wachowski eran un par de robustos y sesudos *nerds* con problemas existenciales, y en 2021 Lana es una cincuentona *trans* con una enorme capacidad de disfrutar la vida y reírse en ella. No hay más que ver cualquier foto del intenso Larry de hace veinte años y compararla con una de la risueña Lana (Imagen 1).

El resto de la trama consiste en narrarnos cómo se las arregla la Capitana Bugs para extraer a Neo con la ayuda de su tripulación y de un Mor-

feo reeditado como «Synthient». Evidentemente, en 2021, *máquina* suena políticamente incorrecto; así lo explica Bugs: «They are synthients. It's a word they prefer to "Machines"» (Son *sintiéticos*. Lo prefieren a *máquinas*), y cómo se escabullen de la oposición de Niobe, ahora máxima dirigente de la nueva ciudad de *IO*, que prospera en paz con el imperio gracias al sacrificio de Neo y Trinity, y que ella pretende preservar de cualquier riesgo

En fin, la película es un ejercicio autorreflexivo sobre cómo una

experiencia emancipadora se convirtió en un ciclo épico, este en una leyenda, esta en un videojuego y el universo filmico de *Matrix* en una película extremadamente irónica que navega entre el *blockbuster* de acción y la comedia romántica.

#### 4.2 La enunciación

Hemos de adentrarnos ahora en el ensamblaje textual del film, porque es en su estructura narrativa y en su puesta en escena donde se modula el sentido, sobre el armazón de la autorreferencia y de la autodeconstrucción. El primer indicio que encontramos para marcar la diferencia con la trilogía predecesora es un sutil elemento paratextual (Genette, 1989: 9, 12, 13, 203, 291, 393, *passim*). En *The Matrix* el tono verdoso de los logos de la Warner y el de Village Road Show rimaban inmediatamente con el tono verdoso de la *Matriz*, pero en *The Matrix Resurrections* ambos logos vienen precedidos por la imagen de marca de *Warner Brothers*, una vista aérea de los estudios que muestra un cálido paisaje con los colores muy saturados y el logo en la emblemática *Water Tower* de un azul purísimo. No es exagerado, pensamos, interpretar —de este modo o de cualquiera— una marca pregenérica como un gesto procedente de la esfera del *autor implícito* (Booth, 1974; Kindt, Müller, 2006),

teniendo en cuenta la explícita relevancia que se da a la Warner en el film como impulsora de esa cuarta versión de Matrix, de la que Neo nada querría saber, y siendo el azul el color emblemático del poder en Matrix, marcando la frialdad *maquímica* de algunos personajes.

Inmediatamente, después lo que nos ofrece el film es un gesto *meganarratorial* (Gaudreault, Jost, 1995). La diferencia de estatuto con el anterior es que este ya es interno al texto y visualizado en la pantalla como perteneciente a la diégesis. Bugs y Seq (abreviatura de Sequoia, para así dar un regusto informático) están vigilando Matrix y lo que ven, para su extrañeza, es que precisamente la escena inaugural de *The Matrix*, el intento de apresamiento de Trinity por la policía, que está performándose ante sus ojos. No es un *déjà vu*, sino una especie de bucle que se está reproduciendo en la actual versión de Matrix, por medio de un *modal*, programa que permite ejecutar un *software* antiguo y convertir así una secuencia fílmica en un *loop*, término que nos remite inevitablemente, al famoso *Machinima* cuyos derechos en Youtube adquirió la Warner en 2017 (Ng, 2013). Vamos viendo que, en efecto, *no hay fuera del texto (Il n'y a pas de hors texte)* (Derrida, 1986). Y lo están haciendo plasmada su copresencia en el encuadre no como voces en *off* o planos alternados, sino figural, visualmente. Entre la primera trilogía y esta película no solo ha acontecido, en el *architexto* (Genette, 1989) de Matrix, el cambio de sexo y de posición de escritura de su directora, en tanto que el *género* es un *locus enuntiationis* (Ribeiro, 2020), sino propiamente *Sense8* (J. Michael Straczynski, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 2015–2018) (Rodríguez Torres, 2021), donde este procedimiento de montaje y ritmo de la multilocación fue ensayado y explorado en sus múltiples variantes. No deja, pues, de ser una marca autoral también de primer orden, que una gran parte del elenco de *Sense8* esté presente en *The Matrix Resurrections*: para empezar toda la tripulación del *Mnemosyne* está formada por actores que trabajaron en la serie.

Pero la cuestión es que si hemos llamado *meganarratorial* a este gesto es porque encarna perfectamente la estructura enunciativa clásica marcando el patrón de la focalización. Se cumple así la identificación entre la mirada de Bugs y la del fan de la trilogía, que conoce perfectamente los entresijos de la trama, designado como espectador modelo (enunciatorio) del film. Es un espectador que se sitúa en una posición manifiesta de superioridad sobre Neo, pues sabe lo que a él le han borrado de su propia vida<sup>5</sup>.

Lo que están haciendo los diseñadores de la Matrix es reformular la historia para borrar toda la leyenda, pues en esta versión Trinity no consigue escapar y es apresada por los *bots*. Bugs decide perseguir a los policías, pero es descubierta y salvada en el último momento por un agente que se identifica como Smith, pero acaba revelándose como Morfeo, el nuevo Morfeo del videojuego, que se identifica rápidamente con los rebeldes, introduciéndola en un establecimiento abandonado que es nada menos que la *cerrajería* de *The Matrix Reloaded*. Cuando proceden a huir tras descubrir los restos arqueológicos del primer Neo en un cubículo que remeda su viejo escritorio en *Metacortex*, lo hacen por una puerta del edificio que casualmente es la de un cine. La película exhibida en él es *Root of all evil*, protagonizada por Lito Rodríguez, personaje que interpreta, en *Sense8*, Miguel Ángel Rodríguez. Al escapar acaban saltando por una ventana (el espacio de Matrix es *escheriano*, y multidimensional) y al caer se convierten en código verde en una pantalla.

El guiño es evidente: de la inmersión opresiva se sale, pues, por la puerta del cine. Y Matrix no es ya un simulacro sino una porción de un universo autoral. Nos atreveríamos a decir que un mundo (im)posible, si se nos admite el juego de palabras, esto es, un universo heterónimo que ya no es interpretable sino por referencia al mundo empírico. Metafórico, pues, ya no alegórico, encerrado en sí y aislado del exterior. La dimensión referencial, el modo de aludir y representar al mundo, ha cambiado por completo.

### 4.3 La vida de Neo en Matrix: la ironía, la parodia, el malestar

La pantalla en la que ha sido vertida la caída de los personajes se convierte en la pantalla del ordenador de Neo. Tras un *zoom out* que abre el campo, vemos a Thomas Anderson presa del tedio. Un barrido por su entorno nos muestra el trofeo «Extraordinary Interactive Game Design». Pronto sabremos que para Anderson y todo su mundo, Matrix es un videojuego que él diseñó y le valió grandes beneficios y reconocimiento. Un plano picado, cuasi cenital, nos muestra la mesa de trabajo con seis pantallas distintas y un gran ventanal a los rascacielos de la ciudad. A su alrededor, múltiples artículos de *merchandising* pertenecientes al dominio del videojuego, entre los que destaca una figurilla de Trinity caída en el suelo y disparando dos pistolas (Imagen 2).

Al ser convocado por el jefe, decide ir antes a tomarse un café con Jude, al *SIMULATTE*. Las próximas secuencias serán catalíticas, pero de suma relevancia discursiva porque van poniendo a Neo al tanto de muchas cuestiones que también desconoce el espectador. Ejemplo claro: es la primera vez que se nos muestra, si bien de un modo muy fugaz, el reflejo envejecido de Neo en la mesa de

la cafetería. También, es aquí donde se encuentra con Tiffany ante nuestros ojos y le vemos abrumado por una extrema timidez. El difuso malestar de Neo en *The Matrix* se convierte en una melancolía cuya causa es inconsciente pero concreta y precisa: la nostalgia de Trinity. Cuando, más tarde, el nuevo Morfeo lo conduzca al Dojo para reanimarlo tras la extracción, la cuestión quedará perfectamente clara. Lo reta a pelear con las siguientes palabras: «Pelea por tu maldita vida si quieres volver a ver a Trinity ¡Arriba, Neo! ¡Pelea por ella!»<sup>6</sup>.

La iluminación de la cafetería es manifiestamente cálida, pero cuando se encuentra con el jefe en el despacho, los tonos son mucho más fríos. Sabremos en breve que este jefe es nada menos que Smith bajo una de sus múltiples apariencias. En esta escena se manifiesta claramente la entrada irreversible de la parodia y la ironía en el texto film. Cuando Neo entra el jefe está frente al ventanal y cita una reconocible frase del guion de *The Matrix*, que citara Smith ante el ventanal de su oficina: «Millones de personas solo vegetando en la vida... absortos. Siempre me gustó esa frase. Tú la escribiste, ¿no?».

Vemos, pues, que el videojuego, al convertirse en objeto de culto *fandom*, se ha textualizado, se

Imagen 2. Trinity como merchandising



ha convertido en una secuencia esclerotizada de signos. La conversación tiene el fin de informar a Neo de las intenciones de la empresa de poner en marcha una cuarta entrega del videojuego: «Smith: Nada es igual, el mercado es difícil. Seguro que entiendes por qué nuestra amada empresa matriz, Warner Bros, decidió hacer una secuela de la trilogía».

Toda la conversación está salpicada por pequeños desvaríos y micro *flashes* de Neo que él atribuye a su perturbación mental, pero que el espectador sabe que son *flashbacks* referidos a su encuentro con Smith en la primera película.

Por ello, de aquí pasamos a la consulta del psiquiatra, personaje que pasará a tener una relevancia muy superior a la que en principio podríamos otorgar. El plano de situación nos coloca la consulta del psiquiatra en una colina desde la que se observa clarísimamente el Golden Gate. Se trata de un crepúsculo en San Francisco, la capital tecnológica del mundo. El psiquiatra tiene un gato que se llama *Déjà vu*, nada menos, con una referencia clarísima a un pasaje de la primera película. Para el espectador experimentado, es un indicio claro de que el código está siendo manipulado. Le cuenta los problemas en la conversación con su socio. Y el «analista» le recuerda que son invención de su mente y le extiende una receta.

#### 4.4 La extracción de Neo: los espejos

La posterior secuencia es un *collage* de planos que nos muestra la vida cotidiana de Thomas Anderson. Vemos a Neo en una reunión en Deus Machina sobre la estrategia de comunicación de MIV, en el gimnasio y en el lavabo de su casa con los fármacos recetados reflejados en un espejo con una iluminación muy fría. Al tragar la píldora, vemos su real imagen envejecida en el espejo, aunque no sepamos entenderla. Curioso desdoble enunciativo: la

cuestión es que se está connotando una superioridad epistémica del espectador sobre Neo desde el principio, porque sabemos de la falsedad de sus recuerdos y percepciones y se nos da a ver lo que a él le está vedado.

Tras ello, se produce en los lavabos, en plena emergencia por una amenaza de atentado, el encuentro con Morfeo, que no deja de parodiar a su predecesor, citando frases del videojuego:

Morfeo: Al fin. Ah. No sabía si repetir esa frase, pero no me pude resistir.

Neo: ¿Qué?

Morfeo: Morfeo uno... Se reveló en la ventana, rayos, truenos.

y teatro. Al fin. Y después de tantos años, aquí estoy, saliendo del inodoro. ¿Tragedia o farsa?

Neo: Te conozco.

Morfeo: No todos los días conoces a tu creador.

Neo: Esto no puede estar pasando.

Morfeo: ¡Ah, por supuesto que sí!

Neo: No puedes ser un personaje que creé.

Aunque en un momento determinado fracasa, este encuentro con Morfeo y Bugs supone el comienzo de su conciencia y extracción, su ascenso en la escala del saber y la focalización narrativa. En el momento de la extracción, Seq los guía en su salida: de la azotea del edificio de Deus Machina pasan a un tren con destino a Tokio. Neo no recuerda esa parte del videojuego. Bugs responde: «Tampoco hay que correr a cabinas telefónicas».

Imagen 3. En el teatro



#### 4.5 La escena del teatro

Y pasamos a las tres secuencias más explícitas para entender el alto nivel de autoconsciencia del film. Cuando atraviesan la puerta que les ha indicado Seq pasan por una abertura que parece una vagina... o un acceso a la caverna platónica. Pero ni una cosa ni la otra: es un telón que da paso al escenario de un teatro. Sobre él se están proyectando escenas (*footage*) de Matrix 1 (Imagen 3). Simultáneamente, el nuevo Orfeo sanciona:

Morfeo: Actitud y entorno [pero también, escenario y escenografía], ¿verdad?

Neo: Oh, no.

Morfeo: Todo es cuestión de la actitud y del entorno.

Bugs: Después de un primer contacto fallido, creímos que elementos de tu pasado te traerían al presente.

Morfeo: Nada cura tanto la ansiedad como algo de nostalgia.

Bugs: Son imágenes de tu juego.

Morfeo: El tiempo siempre está en contra. Etcétera, etcétera. A nadie se le puede decir lo que Matrix es. Bla, bla, bla. Tendrás que verlo por ti mismo.

Hora de volar.

La solemnidad ha encontrado su grado 0 —si no negativo— en la parodia. Resulta evidente que está haciéndose una alusión explícita al cine y al teatro como espectáculo: la verosimilitud y la creencia, la identificación. Esta autorreferencia metaficcional al cine desde la declamación teatral modula inmediatamente todo enunciado filmico, verbal y narrativo posterior. Y acto seguido, como vemos, se lanzan todas las hipótesis que apuntalan la trama.

Thomas: Alto. Si esto es real, si no me he vuelto loco, ¿significa que eso pasó? Pero si es así, entonces morimos.

Bug: Es obvio que no ¿Por qué las máquinas te mantuvieron vivo y por qué hicieron tanto para ocultarte? Son preguntas que no podemos responder.

Neo: ¿Ocultarme? Estaba en una compañía haciendo un juego llamado "Matrix". No parece que intentaran ocultar nada.



Imagen 4. Perspectiva

Bug: Llevamos años rastreando la compañía. Investigamos a cada Thomas Anderson que encontramos. Lo que no entendíamos es que podían alterar tu A.I.D. (Auto-Imagen Digital)

Es ahora cuando Neo ve por primera vez su auténtica imagen en el espejo, distorsionada por Matrix para ocultarle que sus alucinaciones son recuerdos. Hemos subrayado el adjetivo porque la DSI es lo que los demás ven, que suele confundirse con lo verdadero y auténtico. Parece una potente deconstrucción algorítmica del «Estadio del Espejo» lacaniano. Porque es de espejos de lo que se trata ahora.

Desde su origen, se supo que el encuadre en perspectiva en realidad estaba perpetrando un engaño a los ojos. De ahí que la *mise en abyme*, (Palao Errando, 2015), esto es, el propio artificio del cuadro, fuera prácticamente inherente al uso de la perspectiva desde su inicio. El aparato de base del cinematógrafo sabía que mentía, como la novela y el teatro modernos. O que, si no mentía, al menos engañaba. Desde el origen, el aparato de base, el dispositivo que empezaron analizando en los años setenta desde esta perspectiva Oudart y Baudry, era en sí mismo, sede de artificios que desdoblaban su espacio interior. Lo vemos desde el *Retrato del matrimonio Arnolfini* (Jan van Eyck, 1434) hasta *Cristo en casa de Marta y María* y *Las Meninas* (Diego Velázquez, 1618, 1656 y 1655 – 1660, respectivamente), pasando por los ejercicios de autorretrato llevados a cabo por todos los grandes nombres de la pintura renacentista y barroca en Europa. De

Durero a Rembrandt, el espejo ha sido siempre el modo que ha tenido la imagen en perspectiva de auto confesarse como ficción, no huella fiel de una realidad, ni universo autónomo. Podríamos decir que la perspectiva es el realismo moderno y que nunca este ha sido el de la inmersión. puesto que la anisotropía de lo encuadrado, esto es, la distancia del observador, es su requisito simbólico insoslayable. El cine hereda, precisamente, este recurso a los espejos (Company-Ramón, 2014) como un rasgo manierista de escenificación y explicitación del artificio, como un modo de *ostranenie* (van den Oever, 2010) integrada diegéticamente.

El caso es que a partir de este momento la replicación de la imagen y su enclaustramiento en la superficie especular se convierte en el motivo principal de *The Matrix Resurrections*. Cuando Morfeo le ofrece la píldora roja a Neo estamos viendo proyectado en el telón el mismo acto, perfeccionado supuestamente sesenta años antes por Neo frente al Morfeo histórico. Pero es que en cuanto hace amago de ingerir la píldora, el que aparece a través de un espejo es precisamente el psiquiatra, que intenta impedir que este espejo sea atravesado por Neo y abandone Matrix. Aún más, cuando intentan huir, sabemos que solo pueden hacerlo a través de la superficie de los espejos. El único que encuentra Seq es uno minúsculo en el baño del vagón del tren. Cuando la tripulación se queja de lo diminuto de la vía de escape esta es esta es la respuesta de Seq:

«Seq: Logré hackear el baño. Corran.

Bugs: Seq, ¿Dónde?

Seq: Ese Espejo.

Bugs: ¿Qué? No vamos a caber.

Seq: Tienen que caber, porque no hay otra salida. way off this train.

Neo: Whoa, whoa, whoa

Morfeo: No, no, no.

Seq: Es perspectiva. Cuanto más cerca, más grande se hace.

Seq: Okay, vamos.

Ya hemos anticipado los problemas de Neo al ser extraído y cómo ha de ser Morfeo el que consiga que reaccione retándolo en el Dojo. Cuando al fin despierta esta es la primera conversación que mantiene con la capitana:

Neo: Si este conector es verdadero, significa que tomaron mi vida y la convirtieron en un videojuego. ¿Que cómo me siento? No lo sé. Ni siquiera sé cómo saber.

Bugs: Si no se sabe lo que es real, no te puedes resistir. Tomaron tu historia, algo que significaba mucho para personas como yo. Y la convirtieron en algo trivial. La Matrix hace eso. Hace armas de todas las ideas. De cada sueño. De todo lo que nos importa. Nada mejor para sepultar la verdad que en algo tan ordinario como un videojuego.

#### 4.6. La pelea y el merovingio

Damos un salto para pasar al momento en que la tripulación vuelve a Matrix para ayudar a Neo en la liberación de Trinity. Tras una vista aérea de la bahía de San Francisco al amanecer, observamos a Seq mirando a su pantalla con lenguaje máquina, como siempre, y Neo reconoce a Trinity circulando veloz en su moto por el Golden Gate. Ven que es puro «código azul», esto es, que no parece tener ninguna propensión a rebelarse contra su realidad (virtual). Desde aquí, se va a producir el proceso contrario al de *The Matrix*: Trinity va a ser la que sufra un proceso de transformación que la lleve a asumir su identidad y alejarse de Tiffany y sus circunstancias, hasta conquistar su propia *agencia* (o si se prefiere, autonomía). Ya se nos había informado que el origen del *statu quo* actual vino de parte de la guerra que las máquinas habían mantenido entre sí. La cuestión es que ese conflicto provocó purgas y depuraciones en Matrix, sobre todo entre los *syntientes*, y que, por tanto, dentro de la misma Matrix había marginados y exiliados subsistiendo, en condiciones extremadamente precarias. Smith convoca a «los exiliados» y entre ellos nos encontramos nada menos que a *The Merovingian*, un destacadísimo personaje de la

trilogía. Aparece en pantalla como un híbrido entre un *homeless* (recordemos que San Francisco es la ciudad de los *homeless* por excelencia) y un cavernícola, pero no deja de ser divertido escuchar su peculiar discurso:

Merovingio: ¿Tú? ¡Ja, ja, ja! ¡Sí eres tú! Après tout. Tantos años. No puedo creerlo. Oh, Dios... ¡Tú me robaste la vida!

[...]

Smith: Lo que Merv trata de decir es que su situación se parece un poco a la mía. Para recuperar sus vidas, la tuya debe terminar. ¡Mátenlo!

Merovingio: ¡Tú me jodiste hasta el último pelo de mi culo! Antes había gracia. Teníamos estilo. Teníamos conversaciones. No ese bip, bip, bip, bip. ¡Arte! ¡Libros! ¡Películas! ¡Tú nos diste Face-boo-culo y Coño-wiki-vete al carajo!

Como vemos, para el resentido habitante de la vieja Matrix, no hay nada de la digitalidad 2.0 que se salve. Y, aún más, cuando han de huir tras la pelea lanza una profecía apocalíptica: «Merovingio: ¡Esto no ha terminado! ¡Habrá una secuela de la franquicia!».

#### 4.7. El analista y el *bullet time*

Y pasamos a la última secuencia en la que vamos a detenernos. Esta se enfoca en la trama interna de Matrix, concretamente en la muerte de Neo y Trinity. Neo va a buscar a su *partenaire* al taller donde practica su gran afición, para convencerla de abandonar Matrix con él. La iluminación es totalmente cálida en Matrix, ahora connotando la autenticidad de la iconografía industrial y prerruinosa. De hecho, Trinity está soldando una pieza como una herrera con oficio. Lo que nos interesa es que, de repente, se oye un tintineo que vemos provenir de *Déjà vu*, el gato negro. Súbitamente, Trinity se *fluidifica*, como antes hemos visto hacer a Morfeo en Io (código de partículas exomórficas, lo llaman), y se vuelve a erguir como el «Analista» para regodearse en su dominio sobre Neo. El Analista controla el tiempo gracias al *tiempo-bala* y puede hacer sufrir a Neo, incapaz de detener una bala dirigida a Tri-

nity, que acaba impactando contra una manzana: «*Bullet time*». Ya sé. Es algo irónico. Usar el poder que te definió para controlarte».

El monólogo que *The Analyst* pronuncia, mientras juega con el tiempo y con la bala que alcanzará a Trinity, está trabajando a múltiples niveles: metacine, autorreferencia autoral, autorreferencia narrativa. El *bullet time* es una invención de los Wachowski y una referencia a la propia saga (Crespo, Palao Errando, 2005). Y después viene el relato de por qué y cómo se devolvió a Neo a la vida (... y a Trinity) con imágenes presuntamente ilustrativas del proceso. El discurso se ha transmutado en una antropología filosófica, pero también en una filosofía política.

Yo estaba allí cuando moriste. Me dije: «Aquí está la anomalía de las anomalías». Qué extraordinaria oportunidad. Primero, tuve que convencer a los trajes para que me dejaran reconstruirlos a ustedes dos. ¿Por qué ella? Llegar allí. Y no te preocupes, ella no puede oírme. Resucitarlos a ambos fue increíblemente caro. Como reformar una casa. Tomó el doble de tiempo, costó el doble. Pensé que estarías feliz de estar vivo de nuevo. Tan equivocado. ¿Sabías que la esperanza y la desesperación tienen un código casi idéntico? Trabajamos durante años, tratando de activar su código fuente. Estaba a punto de rendirme cuando me di cuenta...

Neo: Trinity.

El Analista: ...nunca fuiste solo tú. Solos, ninguno de los dos tiene un valor particular. Al igual que los ácidos y las bases, son peligrosos cuando se mezclan. Cada simulación en la que ustedes dos se unieron... Digamos que sucedieron cosas malas.

Trinity: Neo!

El Analista: Sin embargo, mientras logré tenerte cerca, pero no demasiado, descubrí algo increíble. Ahora bien, a mi predecesor le encantaba la precisión. Su Matrix era todo hechos y ecuaciones quisquillosos. Odiaba la mente humana. Así que nunca se molestó en darse cuenta de que los hechos te importan una mierda. Se trata de ficción. El único mundo que importa es el de aquí. Y ustedes creen la



Imágenes 5, 6 y 7 (de arriba a abajo). *Bullet Time*: Trinity y la bala, la bala y la manzana, la bala llega a su objetivo

mierda más loca. ¿Por qué? ¿Qué valida y hace reales tus ficciones? Sentimientos. [...]. ¿Alguna vez te has preguntado por qué tienes pesadillas? ¿Por qué tu propio cerebro te tortura? En realidad somos nosotros, maximizando su producción. Funciona así. ¡Oh, no! ¿Puedes detener la bala? Si tan solo pudieras moverte más rápido. Esto es lo que pasa con los sentimientos. Son mucho más fáciles de controlar que los hechos. Resulta que, en mi *Matrix*, cuanto peor te tratamos, cuanto más te manipulamos, más energía produces. Es una locura. He estado estableciendo récords de productividad cada año desde que asumí el cargo. Y, la mejor parte, resistencia cero. La gente se queda en sus manadas, más

feliz que los cerdos en la mierda. ¿La clave de todo? Tú. Y ella. Anhelando en silencio lo que no tienes, mientras temes perder lo que tienes. Para el 99,9% de su raza, esa es la definición de la realidad. Deseo y miedo, bebé. Solo dale a la gente lo que quiere, ¿verdad? Ella es el único hogar que tienes, Thomas. Vuelve a casa antes de que suceda algo terrible.

## CONCLUSIONES

Leído el fragmento anterior parece imposible no pensar que estamos hablando de política. Lo que desgrana el analista es, ni más ni menos, que todos los supuestos a partir de los cuales funciona eso que se ha dado a llamar «populismo», que parece ser el origen de la época de la *posverdad*. Los humanos, afirma el analista, no tienen ningún interés en los hechos, sino en las ficciones y lo que valida las ficciones son las «emociones», que es la palabra que se suele usar en castellano para traducir *feelings*. Y las emociones, dice, son mucho más fáciles de controlar que los hechos. ¿Por qué? Nos aventuramos a responder: porque representan un *continuum* sin impases ni vacíos, una impostación del sistema nervioso conectando con lo real sin el desfallecimiento de tener que pasar por el símbolo, esto es, por la falta y la *castración* (Lacan), por la *différance* (Derrida), por la *parresia* (Foucault). ¿Hay alguna figuración mejor de la *inmersión*? Completamente de acuerdo en que *no hay fuera del texto* (Derrida, 1986) pero ello no implica que, en el texto, o en cualquier espacio semiótico, esté incluido absolutamente todo. Más bien, al contrario: el texto es posible solo si hay sentido y para ello es necesaria la articulación de unidades *discretas*. Solo hay sentido si hay diferencia y la diferencia, el hiato entre unidades discretas, es necesariamente un *fuera de sentido* que un sujeto ha de suturar. De ahí, la eficacia de esta secuencia magistral en la que *bullet time* implica agujerear la continuidad del tiempo. Es la paradoja de lo infinitesimal, que es la de Zenón de Elea. Lana Wachowski nos propone una secuencia en la que el tiempo ha sido excava-

do por el deseo, que es un más allá del cuerpo. Si *The Matrix Resurrections* es una metáfora *trans*, lo es en este sentido.

La Trilogía *The Matrix* fue un ejemplo antonómico de esa cultura de la hibridación que rigió las líneas maestras de la producción cinematográfica y de la cultura digital a lo largo de las últimas décadas, y que ha desembocado en el fenómeno *fandom* y las narrativas transmedia (Bolter, Grusin, 2000; Jenkins, 2008; Scolari, 2013). El problema de la inmersión es el problema de la significación y, más concretamente, el problema de la referencia. Un universo inmersivo es por necesidad asimbólico, extrae del mundo, pero de no dice nada de él. *The Matrix Resurrections* es, por tanto, un texto. Un texto artístico que no pretende reduplicar o reemplazar como impostor, sino metaforizar el mundo. Eso fue el cine cuando se decidió a ser arte: un medio de representación que, en su paradigma hegemónico (MRI) se convirtió también en un modo de modelización y manipulación, porque todo arte, es un *sistema de modelización secundario* (Lotman, 1982). *The Matrix* fusiona el género postapocalíptico con la digitalidad inmersiva. En esa imagen hay noticia del sentido. Por ello, su resurrección se constituye en un metafilm irónico, no en un *metaverso reloaded*, que hubiera resultado inevitablemente banal a fuer de solemnemente épico. ■

## NOTAS

- \* A Rebeca Crespo, por lo visto. Y por lo vivido. Y con mi agradecimiento a Jaume Boné, por su mirada inquieta y generosa.
- \*\* Esta investigación se ha llevado a cabo con la ayuda del Proyecto de Investigación «Estrategias discursivas de disenso en las prácticas documentales españolas contemporáneas» (DOESCO). Dirigido por el Dr. Javier Marzal Felici con la financiación de la Universitat Jaume I (Código: UJI-B2021-32)
1. Hemos evitado cuidadosamente el término posmodernidad, que hoy está completamente desvirtuado y nos

obligarían a explicitar las correlaciones del concepto más allá de lo que nos es dado incluir en estas páginas.

2. Para una exploración mucho más detallada, remitimos a (Palao Errando, Crespo, 2005).
3. En su momento nos atrevimos a reformular esta cuestión, de modo que lo relevante es que la pantalla cinematográfica lo que hacía era desvelar el carácter imaginario de las dos propiedades del encuadre en perspectiva, esto es, que el mundo no era dócil a su representación. (Palao Errando, 2004).
4. «Twenty-five years and my life is still / Trying to get up that great big hill / of hope For a destination» cantaban 4 *Non Blondes* en 1993. *What's up*, es un auténtico himno para una generación que las Wachowski se apropian del himno con todo su sentido en *Sense8*, quince años después.
5. Conviene recordar que el narrador no confiable y el héroe amnésico son dos figuras clave del cine postclásico (Sorolla-Romero, 2022; Sorolla-Romero, Palao Errando, Marzal Felici, 2020).
6. Las traducciones de los diálogos proceden de algunas versiones *fansub* corregidas por el autor, que se hace responsable de ellas en la versión final que aquí se publica. Para consultar el diálogo en lengua original, remitimos a la versión en inglés de este mismo artículo, que puede consultarse en la web de *L'Atalante*.

## REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press All.
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- Baudry, L. (2016). Cine: efectos ideológicos del aparato de base. En Emiliano Jelicié (ed.). *Mayo frances. La cámara opaca: El debate cine e ideología* (pp. 122-140). Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Berners-Lee, T., Fischetti, M. (2000). *Weaving the Web: the original design of the 'World Wide Web by its inventor*. New York: Harper Collins.

- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). Remediation: understanding new media. En FALTAN AUTORES *Choice Reviews Online*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Booth, W. C. (1974). *La retórica de la ficción*. Barcelona: Bosch.
- Buckland, W. (2009) (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford.: John Willey & Sons.
- Burch, N. (1996). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Català Doménech, J. M. (2010). *La imagen interfaz*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Company-Ramón, J. M. (2014). *Hollywood, el espejo pintado (1901-2011)*. Valencia: Universitat de València.
- Company, J. M., Marzal Felici, J. J. (1999). *La Mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Crary, J. (2001). *Suspensions of perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Boston: MIT Press.
- Crespo, R., Palao Errando, J. A. (2005). *Guía para ver y analizar Matrix (Andy y Larry Wachowski, 1999)*. Valencia: Nau Llibres / Octaedro.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1 (Vol. 1)*. Barcelona: Paidós.
- Derrida, J. (1986). *De la Gramatología*. México: Siglo XXI.
- Dovey, J., Fleuriot, C. (2012). *Pervasive media cookbook*. (Vol. 3). Bristol: Pervasive Media Studio.
- Eco, U. (1985). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Elsaesser, T. (2016). *The New Film History as Media Archaeology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Elsaesser, T. (2021). *THE MIND-GAME FILM: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology* (W. Buckland, D. Polan, & S. Jeong, Eds.). New York: Routledge.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.
- Fukuyama, F. (1992). *El Fin de La Historia y El Ultimo Hombre*. Barcelona: Planeta.
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado total*. Madrid: Taurus.
- Grevtsova, I., Sibina, J. (2020). *Experiencias inmersivas culturales. Formatos y tendencias*. Alemania: Books on Demand GmbH.
- Heidegger, M. (1995). *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jeong, S. (2012). The body as interface: ambivalent tactility in expanded rube cinema. *Cinema: Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 3, 229–253.
- Kindt, T., Müller, H.-H. (2006). *The implied author: concept and controversy*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Loriguillo-López, A. (2018). *La Narración Compleja en el Anime Postclásico: La ambigüedad narrativa en la narración comercial japonesa*. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.
- Loriguillo-López, A., Sorolla-Romero, T. (2014). Hacia una normalización de los mind-game films. *Actas - VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social - VI CILCS*, 1–22. La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Lotman, Y. M. (1982). *Estructura del texto artístico*. Madrid: Ediciones Istmo.
- Lukas, S. (2012). *The Immersive Worlds Handbook*. Oxford: Routledge.
- Marzal Felici, J. J. (1998). *David Wark Griffith*. Madrid: Cátedra.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago, Ill.: The University of Chicago Press.
- Ng, J. (2013). *Understanding Machinima: Essays on filmmaking in virtual worlds*. New York, London.: Bloomsbury Academic.
- Ng, J. (2021). *The post-screen through virtual reality, holograms and light projections: where screen boundaries lie*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Oudart, J.-P. (1971). L'efet de réel. *Cahier Du Cinéma*, 228, 241–259.
- Palao Errando, J. A. (2004). *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo*. Valencia: IVAC.

- Palao Errando, J. A. (2008). Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo. En V. Tortosa (Ed.), *Escrituras digitales: Tecnologías de la creación en la era virtual* (pp. 289–312). Alicante: Universidad de Alicante.
- Palao Errando, J. A., García Catalán, S. (2014). Al target lo inventa el texto: aportaciones del análisis textual a la teoría de la enunciación publicitaria. En E. J. M. Camilo, F. J. Gómez-Tarín (Eds.), *Narrativas [mínimas] audiovisuales: metodologías y análisis aplicado* (pp. 36–55). Santander: Shangrila.
- Palao Errando, J. A. (2015). Mise en abîme. En J. J. Marzal Felici, F. J. Gómez Tarín (Eds.), *Diccionario de Conceptos y Términos Audiovisuales* (pp. 335–341). Madrid: Cátedra.
- Palao Errando, J. A., Loriguillo-López, A., Sorolla-Romero, T. (2018). Beyond the Screen, Beyond the Story: The Rhetorical Battery of Post-Classical Films. *Quarterly Review of Film and Video*, 35(3), 224–245. <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1409097>
- Panofsky, E. (2003). *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets.
- Partearroyo, D. (2021). Simulatte, Sabor a Mierda: ¿qué significan los mensajes ocultos de “Matrix Resurrections”? *Cinemanía*. <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/matrix-resurrections-mensajes-ocultos-simulatte-sabor-mierda-4932006/>
- Pinotti, A. (2021). *Alla soglia dell’immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*. Milano: EINAUDI.
- Ribeiro, D. (2020). *Lugar de enunciación*. Valladolid: Editores Ambulantes.
- Rodríguez Torres, F. (2021). “Matrix Resurrections”: Todos los “easter eggs”, guiños y reinterpretaciones de la trilogía original. *Cinemanía* <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/matrix-resurrections-easter-eggs-guiños-reinterpretaciones-trilogía-original-4933365/>.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Librandia Planeta.
- Sendler, U. (ed). (2017). *The internet of things: Industrie 4.0 unleashed*. Berlin: Springer-Verlag.
- Sorolla-Romero, T. (2022). *El tiempo de los amnésicos: Fracturación narrativa y subjetividades delirantes en el cine contemporáneo (en prensa)*. Valencia / Barcelona: Aldea Global.
- Sorolla-Romero, T., Palao Errando, J. A., Marzal Felici, J. (2020). Unreliable Narrators for Troubled Times: The Menacing “Digitalisation of Subjectivity” in Black Mirror. *Quarterly Review of Film and Video*, 0(0), 1–23. <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1764322>
- Stoichita, V. I. (2000). *La Invención del Cuadro*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Strauven, W. (2021). *Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices*. Lüneburg, Germany: meson Press eG.
- Strauven, W. (ed). (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded* (W. Strauven, Ed.). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Van den Oever, A. (2010). *Ostrannenie: On “Strangeness” and the Moving Image: The History, Reception, and Relevance of a Concept*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Verhoeff, N. (2012). Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation (example document). *MediaMatters*, 5(8), 1–212. <https://doi.org/10.5555/x5117-9789089643797x>
- Williams, R. (2020). *Theme Park Fandom*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Wolf, W., Bernhart, W., Mahler, A. (2013). *Immersion and Distance.: Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Editions Rodopi.
- Zecca, F. (2012). *Il cinema della convergenza: industria, racconto, pubblico*. Milano: Mimesis Edizioni.

## LA FICCIÓN COMO LUCERNA: AUTORREFERENCIA, IRONÍA Y DISTANCIA EN *THE MATRIX RESURRECTIONS* (LANA WACHOWSKI, 2021)

### Resumen

El objetivo de este artículo es examinar la película *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) en comparación con la trilogía original. La tesis que anima el artículo es que, si bien el tema fundamental de las tres primeras entregas eran la inmersión como simulacro, en esta se opta por apostar por la distancia estética representada por el encuadre filmico. Esta distancia se sustancia en un abordaje paródico y autorreflexivo que abarca todos los aspectos de la saga, incluidos los avatares de su producción. Con ese fin, el artículo recoge el imaginario inmersivo que auspició la primera cultura digital e indaga en la redefinición de lo filmico que ésta suscitó para ver cómo el film se posiciona de lado de ese componente frente a él. La metodología empleada es el análisis textual de aquellos pasajes del film que sostienen el discurso metaficcional y metafilmico y que son la auténtica piedra angular de la propuesta de Lana Wachowski.

### Palabras clave

*The Matrix Resurrections*; encuadre en perspectiva; inmersión; metacine; Lana Wachowski; parodia; autorreferencia.

### Autor

José Antonio Palao Errando es Profesor titular en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I de Castelló. Previamente, ejerció como Técnico Documentalista en el IVAC, desde 1991 hasta 2007. Ha publicado, entre otros, los libros *La profecía de la Imagen-Mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo* (IVAC, Valencia, 2004) *Guía para ver y analizar Matrix*. (Valencia: Octaedro / Nau Llibres, 2005 (en colaboración con Rebeca Crespo)) y *Cuando la televisión lo podía todo: Quién Sabe Dónde en la cumbre del Modelo Difusión* (Madrid: Biblioteca Nueva, 2009), así como artículos sobre cine, televisión e imagen en las para múltiples revistas y libros colectivos. Contacto: errando@uji.es.

### Referencia de este artículo

Palao Errando, J. A. (2022). La ficción como lucerna: autorreferencia, ironía y distancia en *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 77-94.

## FICTION AS A SKYLIGHT: SELF-REFERENCE, IRONY AND DISTANCE IN *THE MATRIX RESURRECTIONS* (LANA WACHOWSKI, 2021)

### Abstract

The purpose of this article is to offer a comparative analysis of the film *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) and the original trilogy of films that preceded it, with the aim of showing while the basic theme of the first three films was immersion as a simulacrum, in this film Lana Wachowski make use of the aesthetic distance represented by the film screen. This distance is expressed in a parodic and self-reflexive approach that covers all aspects of the saga, including the circumstances of its production process. To this end, this article examines the immersive imaginary that informed early digital culture and explores how it has redefined the filmic in order to show how the film is positioned in favour of that redefinition and against the immersive. The method used is a textual analysis of the sequences in the film that sustain the metafictional and metafilmic discourse and that serve as the cornerstone of Lana Wachowski's production.

### Key words

*The Matrix Resurrections*; Perspective Framing; Immersion; Metacinema; Lana Wachowski; Parody; Self-reference.

### Author

José Antonio Palao Errando is Senior Lecturer in the Department of Communication Sciences at Universitat Jaume I de Castelló. Previously, he worked as a Documentalist Technician at the IVAC from 1991 to 2007. His publications include the books *La profecía de la Imagen-Mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo* (IVAC, Valencia, 2004), *Guía para ver y analizar Matrix*. (Valencia: Octaedro / Nau Llibres, 2005 (in collaboration with Rebeca Crespo)) and *Cuando la televisión lo podía todo: Quién Sabe Dónde en la cumbre del Modelo Difusión* (Madrid: New Library, 2009), as well as articles on cinema, television and image in various journals and collective works. Contact: errando@uji.es.

### Article reference

Palao Errando, J. A. (2022). Fiction as a Skylight: Self-reference, Irony and Distance in *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 77-94.

recibido/received: 02.05.2022 | aceptado/accepted: 22.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

