



Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Artes Audiovisuales
Trabajo de Grado

***The Matrix* y Platón: relaciones entre Cypher y el prisionero de la caverna**

Tesista: Carla Moreno
Tutor: Profesor Francisco Pellegrino

Caracas, junio de 2011

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I: THE MATRIX	10
Sobre la trama	14
Conexiones con Gibson, la ciencia ficción y el cyberpunk	15
La influencia del Anime	17
CAPÍTULO II: CYPHER, EL PERSONAJE.....	19
¿Qué significa Cypher?.....	20
Cypher: Satán y Judas.....	21
Cypher: la realidad, la felicidad y el hedonismo.....	23
Cypher: las decisiones morales.....	26
CAPÍTULO III: LA ALEGORÍA DE LA CAVERNA	28
Sobre la filosofía, el mito y la alegoría	28
Sobre Platón y <i>La República</i>	30
Sobre la teoría de las ideas o de las formas	32
La caverna.....	34
MARCO METODOLÓGICO	36
Determinación de objetivos	36
TABLAS REFERIDAS A LA APARIENCIA	45
EXTERNA DEL ACTOR	45
Secuencia 1.- Inicial.....	45
Secuencia 2.- El espejo	45
Secuencias 3.- Encuentro con la tripulación, y 4.- La negación de Neo.....	46
Secuencias 5.- Dojo y 6.- El salto	46
Secuencia 7.- Trinity y Cypher	47
Secuencia 8.- Neo y Cypher	47
Secuencia 9.- La Traición de Cypher.....	48
Secuencia 10.- La Comida	48
Secuencias: 11.- Hacia el Oráculo, 12.- Después del Oráculo, 13.- La llamada de Cypher y 14.- Escape y muerte de Cypher	48
1.3.- Maquillaje/ Peinado.....	49
La apariencia externa del actor.....	51
Sobre el vestuario.....	51
Sobre los accesorios.....	51
Sobre el maquillaje.....	52
TABLAS EXPRESIÓN CORPORAL DEL ACTOR.....	53

Secuencia 1.- Inicial.....	53
Secuencia 2.- El espejo	53
Secuencia 3.- Encuentro con la tripulación	55
Secuencia 4.- La negación de Neo	57
Secuencia 5.- Dojo.....	58
Secuencia 6.- El salto.....	61
Secuencia 7.- Cypher y Trinity	62
Secuencia 8.- Neo y Cypher	64
Secuencia 9.- La traición de Cypher	65
Secuencia 10.- La comida	66
Secuencia 11.- Hacia el Oráculo	67
Secuencia 12.- Después del Oráculo.....	70
Secuencia 13.- La llamada de Cypher.....	73
Secuencia 14.- Escape y muerte de Cypher	74
Sobre la expresión corporal.	78
TABLAS RESUMEN	80
TEXTO PRONUNCIADO:	80
PALABRA, TONO Y ARGUMENTO	80
1.- Inicial.....	80
2.- El espejo:	81
3.- Encuentro con la tripulación.....	82
4.- Negación de Neo	82
5.- Dojo	82
6.- El Salto	83
7.- Trinity y Cypher	83
8.- Neo y Cypher.....	85
9.- La traición de Cypher	86
10.- La comida	87
11.- Antes del oráculo	88
12.- Después del oráculo.....	89
13.- La llamada de Cypher.....	89
14.- Escape y muerte de Cypher	89
Sobre el texto pronunciado.	91
La conducta de Cypher a través del argumento.....	91

El diálogo y el tono.....	92
Resumen de Itinerantes.....	94
Sobre los itinerantes.	97
Los decorados.	97
La iluminación.	97
La música.....	98
El sonido.....	98
CONCLUSIONES SOBRE.....	100
LA REPRESENTACIÓN DEL PERSONAJE.....	100
Cypher y su entorno. Decorados, iluminación, materiales y utensilios.	100
Cypher y su apariencia física (maquillaje, peinado, vestuario, accesorios).....	101
Cypher y el desarrollo de su conducta.	103
Cypher y su relación con otros personajes.....	103
Cypher y su expresión corporal.....	106
Cypher y su expresión verbal.....	108
Cypher y la iluminación.....	109
Cypher y la música.....	110
Cypher y los sonidos de la película.....	110
LA RELACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES DEL MITO DE LA CAVERNA Y LOS DE THE MATRIX. POSIBLES PUNTOS DE ENCUENTRO.....	112
CONCLUSIÓN FINAL SOBRE CYPHER Y SU POSIBLE RELACIÓN CON LA ALEGORÍA PLATÓNICA.	119
El mito de la caverna y su personaje principal.	119
<i>The Matrix</i> y su personaje principal.....	119
La caverna y sus personajes secundarios.....	120
<i>The Matrix</i> y sus personajes secundarios.....	120
Cypher, el personaje y sus roles narrativos.....	121
Las diferencias con el mito: los obstáculos, los ambientes y el deseo de volver.....	123
Conclusiones sobre el personaje en relación al personaje platónico.	125
Consideraciones finales.	126
CONCLUSIONES.....	128

INTRODUCCIÓN.

Dentro de la narrativa universal hay un repertorio de temas y estructuras coincidentes. Mientras que cada época desarrolla una serie de características propias, la estructura subyacente de muchas historias se mantiene inmutable.

No siempre la historia se reconoce a sí misma como una adaptación, pero prácticamente todas las historias pueden inscribirse en un mito preexistente, o en una combinación de varios de los mismos. Sanchez-Escalonilla (2002) desarrolla la idea de la siguiente manera:

Los relatos anónimos de los albores prehistóricos, como los mitos del eterno retorno, Prometeo o la caverna platónica, se hicieron cada vez más complejos mientras adoptaban formas y nombres diferentes a través de las culturas y las tradiciones literarias. Pero mantenían intacta su esencia a lo largo de su vertiginoso viaje. El formidable océano literario y cinematográfico que contemplamos en el tercer milenio de nuestra era se debe a los mares tributarios de los mitos. (p. 76)

Las historias contadas a través de la comunicación oral, impresa y audiovisual, están establecidas por los mitos preexistentes dentro de la cultura de origen. Estas líneas narrativas heredadas se transfiguran de acuerdo a las necesidades específicas de la época y el entorno, reflejando las variaciones de prioridades o valores de la sociedad originaria. Es por eso que la actualización de mitos clásicos ha sido un tema constante de estudio dentro del análisis narrativo.

El presente trabajo tiene la finalidad de contrastar elementos de la película *The Matrix*, una de las más exitosas dentro de la cultura popular de la década de los 90, con uno de los mitos mencionados anteriormente, que sus creadores admiten haber utilizado conscientemente dentro de la cinta: la caverna de Platón.

Mientras que entre ambas historias hay paralelismos evidentes, hay un personaje que parece no encajar de forma completa con el mito platónico: Cypher. El personaje interpretado por Joe Pantogliano fue uno de los que generó mayor interés dentro de la narración, y con toda probabilidad, el más debatido a nivel académico.

Estos elementos condujeron a la construcción de un objetivo general: Analizar al personaje de Cypher de la película *The Matrix* en relación a la alegoría de la caverna platónica.

El marco teórico fue construido recabando información relativa a la película, el personaje de Cypher, y el mito platónico.

Dentro del primer capítulo, titulado "*The Matrix*", se describen los orígenes de la cinta, sus antecedentes fílmicos y literarios, sus influencias visuales y su importancia como fenómeno de culto.

El segundo capítulo, titulado "*Cypher, el personaje*", se refiere a sus características esenciales, la importancia de su nombre, los roles que juega dentro de la película y los análisis relativos a su hedonismo y su conducta moral y ética.

El tercer capítulo, titulado "*La alegoría de la caverna*", da una panorámica general sobre el mito y la alegoría desde un punto de vista filosófico, quién fue Platón y la importancia de su obra más conocida, La República. También describe brevemente la teoría de las ideas, y su relación con la alegoría de la caverna.

Es importante destacar que a pesar de brindar aquí una descripción general de la teoría de las ideas, la Caverna será tratada dentro del presente trabajo más como mito que como alegoría. Sus implicaciones filosóficas escapan a los objetivos del presente trabajo, que observará la Caverna únicamente desde su punto de vista más básico: el narrativo.

En cuanto a Cypher, éste será analizado desde un punto de vista enteramente comunicacional que toma en cuenta la construcción del personaje a nivel audiovisual. Los planteamientos de naturaleza filosófica, sociológica y psicológica que pudieran derivarse del tema en cuestión y del contraste entre la fuente original y la versión moderna se encuentran completamente fuera de los objetivos de este trabajo.

En el marco metodológico se establecieron los siguientes objetivos específicos:

1.- Establecer la representación y el desarrollo del personaje Cypher dentro de la película, tomando en cuenta los personajes protagónicos.

2.- Establecer que personajes de la alegoría platónica presentan mayor similitud con Cypher.

3.- Contrastar al personaje Cypher con aquel personaje que presente mayor similitud dentro de la alegoría platónica y en contraste con los personajes protagónicos de la película

Asimismo, en el marco metodológico se procedió a incluir y explicar la matriz semiótica elegida para llevar a cabo el primero objetivo, la de Acosta-Alonso y las consideraciones generales sobre el desarrollo del trabajo de análisis e investigación.

Seguidamente se procedió a realizar el análisis mismo, el cual por su extensa longitud está ausente de la versión impresa del trabajo de grado. Dentro de la versión digital se incluye la transcripción completa del mismo, además de las tablas síntesis con la información abreviada.

A través de esta metodología se pudo llegar a conclusiones referentes al comportamiento del personaje, la forma en la que fue representado y los elementos diferenciadores que ostenta.

Para el cumplimiento del segundo objetivo, se realizó un breve ensayo sobre los posibles puntos de encuentro entre la alegoría platónica y el mito, con la intención de señalar personajes correspondientes a la figura que Cypher representa dentro de la película.

Dado que los resultados de dicho ensayo no arrojaron conclusiones determinantes, se procedió a analizar únicamente los personajes más relevantes en ambas historias, buscando sus similitudes y diferencias.

Los resultados finales indicaron que no existe un personaje que tuviese una absoluta correspondencia al mito original, por lo que para el cumplimiento del tercer objetivo, el de la comparación entre ambos, se utilizó al personaje platónico con mayor parecido a Cypher, obteniéndose algunas similitudes.

Para la finalización del trabajo, se establecieron unas conclusiones en función a los objetivos establecidos.

Futuros análisis podrían arrojar mayor luz sobre la relación entre estos resultados y la sociedad a la que representan, los valores y los temores de la sociedad de finales del siglo XX.

CAPÍTULO I: THE MATRIX

La historia del cine ha estado compuesta por películas que han marcado época. Generación tras generación de espectadores han sido conmovidos por diversas películas. *El Acorazado Potemkin* (1925), *Lo que el Viento se Llevó* (1939), *Apocalipsis Ahora* (1979) o *El Último Tango en París* (1973) influyeron, cada cual en su época, a generaciones enteras, no sólo desde el punto de vista narrativo, sino también sociológico, cultural y del lenguaje cinematográfico propiamente dicho.

Muchas de estas películas han permanecido como enaltecidos clásicos dentro de su alta posición en la jerarquía del firmamento cinematográfico. Otras por el contrario, se convierten no solo en fenómenos fílmicos, sino que traspasan al ámbito cultural volviéndose tema de discusión y generador de una gigantesca máquina de mercadeo que va desde los más infantiles juguetes hasta las más interesantes ediciones bibliográficas.

En el año 1999 surgió una película que podría considerarse un ejemplo de este tipo de fenómeno. La cinta, que costó 65 millones de dólares, recaudó 456 millones sólo en taquilla. y se convertiría en el primer mega éxito de ventas en DVD, vendiendo más de 15 millones de ejemplares a nivel mundial. Seay y Garrett (2003):

El sonido digital y las capacidades de video del formato - combinadas con la oferta de información adicional acerca de la película y sus ideas- hicieron a *The Matrix* el primer gran éxito de ventas en DVD. Incluso cuatro años después, a principios del 2003, sigue siendo uno de los cien DVDs más vendidos en Amazon.com (p. 9)

El éxito de esta película, sin embargo, no se limitó al punto de vista económico, sino que cristalizó en los cientos de artículos referentes a ella que inundaron los medios, tanto para alabar a la cinta como para destrozarla. La vía principal de discusión fue la Internet, destinándose a *The Matrix* infinidad foros y páginas Web, que analizarían minuciosamente tanto la construcción narrativa como visual de la película.

La discusión se centró en dos aspectos distintos del filme. Una parte de la audiencia se sintió particularmente atraída por la inolvidable estética y efectos especiales en una

película que dejaría huella con respecto a la forma de filmar escenas de acción en el futuro. Las cuidadosas coreografías de las peleas resultaron muy efectivas y permanecerían en la mente de las audiencias. Películas como *Scary Movie* (2000) y *Shrek* (2001) parodiaron las escenas, mientras que otras como *Underworld* (2003) y *Blade: Trinity* (2004) utilizarían técnicas muy similares.

El segundo aspecto sería aún más interesante: académicos, intelectuales y buena parte del público general comenzaron a discutir las innumerables referencias que el film parecía poseer. Lewis Carroll, Calderón de la Barca, Jean Baudrillard, Platón, Descartes, Robert Nozick, La Biblia, El Budismo, y la reflexión ética eran solo algunos puntos desde los cuales se analizaba esta película. El punto de vista filosófico fue, sin embargo, el más recurrente tema de ensayo, siendo así por la diversidad de interpretaciones que podían dársele a esta historia.

De acuerdo a Irwin (2002) *The Matrix* fue intencionalmente construida como un test de tinta Rorschach para filósofos.

Los filósofos ven en ella su filosofía favorita: existencialismo, marxismo, feminismo, budismo, nihilismo, postmodernismo. Nombre su “ismo” filosófico y usted puede encontrarlo en *The Matrix*. No obstante, la película no son solo manchas generadas aleatoriamente, sino que tiene un plan definido detrás de ella e incorpora intencionalmente mucho de lo que es filosófico. (p.1)

Uno de los grandes méritos de *The Matrix* fue el interés que despertó en diversos sectores de la audiencia y los incontables análisis y ensayos que han surgido de ella. Gerrold (2003): “Ese es el éxito de una película (o de cualquier tipo de arte, en realidad) que crea nuevas oportunidades de exploración, descubrimiento y reflexión, y nos da nuevas maneras de pensar sobre nosotros mismos y el mundo que nos rodea” (p.3)

La página web oficial de *The Matrix* alentaría estas reflexiones, abriendo una sección específica para el análisis de los contenidos de la película, bajo el título de “Philosophy”¹

La capacidad del cine para hacernos reflexionar quizás no sea su faceta más celebrada pero si puede ser entendida como una de las más interesantes. Cuando una película pasa de ser un éxito taquillero del momento a ser una verdadera película de culto, es porque se conecta y refleja el pensamiento de su época. Mendez (s.f.):

Desgraciadamente, sobretodo y a raíz de sus malísimas secuelas, Matrix ha sido vapuleada por ciertos sectores intelectualoídes de la crítica cinematográfica que parece que vomiten sobre todo lo que no sean operas primas del cine iraquí, así que vamos a recordar lo que es esta película de forma clara y concisa: The Matrix, de Andy y Larry Wachowski, es ante todo una película que recuperó la mejor ciencia-ficción, una película absorbente, sorprendente en muchos aspectos, como el clásico del cine fantástico que es. Es la película de una generación, tal y cómo fue Star Wars, Indiana Jones, o lo es ahora El señor de los Anillos, que será admirada y recordada por mucho tiempo. The Matrix es un ejercicio de puro cine fantástico, serio, sin dejarse llevar por las típicas “frikadas”, que insultan la inteligencia del espectador. Y por encima de todo, The Matrix está más que consagrada como una película de culto. Le pese a quien le pese...²

La creación, los técnicos y el casting

Los hermanos Andy y Larry Wachowski, provenientes del mundo del comic habían ideado esta historia futurista varios años atrás, y el guión había sido pulido infinidad de veces, lo cual dio origen a una trama sólida y muy bien desarrollada desde el punto de vista visual.

¹ Varios Autores (Sin fecha) What is the Matrix [Philosophy] Consultado el día 10 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.whatisthematrix.com>

² Mendez, Antonio. (Sin Fecha) El criticón. [The Matrix] Consultado el día 10 de diciembre del 2005 de la World Wide Web: <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article877.html?topic=4>.

Vagando de estudio en estudio con el guión bajo el brazo, los Wachowski plasmaron en papel la propuesta estética de la película, con la finalidad de despertar el interés de los ejecutivos. Castro (2003)³ “De hecho, para negociar el presupuesto llamaron al dibujante Geoff Darrow para que acompañase el guión de un detalladísimo storyboard que terminó con 600 páginas”

Finalmente, la Warner Bros. Se mostró interesada en el proyecto, pero puso una condición a los futuros cineastas para dar luz verde al proyecto: que demostraran primero su habilidad como directores con la producción de una película más modesta.

Fruto de ello los Wachowski escribieron y dirigieron *Bound* (1996), película de cine negro que protagonizaron Jennifer Tilly, Gina Gershon y Joe Pantoliano. El resultado contó con el aplauso de la crítica y con la aprobación de los ejecutivos de la Warner.

Poco después comenzó la pre-producción de *The Matrix*. Los Wachowski cuidaron al máximo todos los detalles y se rodearon de los mejores especialistas en cada área, poniendo especial cuidado a las áreas relacionadas con edición, efectos visuales y coreografías de acción.

Debido al enorme impacto que el manga japonés y las películas de kung-fu habían tenido en el desarrollo del proceso de conceptualización de la historia, los directores contrataron al reconocido coreógrafo Yuen Woo-ping quien había trabajado dentro y fuera de Asia y era reconocido como uno de los mejores expertos en la materia.

Otro punto de vital importancia era el desarrollo de los efectos especiales. El joven pero talentoso John Gaeta fue contratado como supervisor del departamento, y encargado de la difícil tarea de desarrollar la visión de los Wachowski: una nueva técnica que causaría un gran impacto: el denominado “tiempo-bala”.

³ Castro, Matías (04 de noviembre de 2003) Quinta Dimensión [Ciencia Ficción: La Trilogía Matrix] Consultado el día 2 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://quintadimension.com/article262.html>

Un acertado casting llevó a Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne, Joe Pantoliano (con quien habían trabajado en *Bound*) y Gloria Foster a desarrollar unos personajes que, si bien no dejaban de ser estereotípicos, contaban con suficiente solidez y credibilidad.

Los logros técnicos de *The Matrix* fueron reconocidos en la septuagésima segunda entrega de los premios de la Academia: en 1999 recibió cuatro oscars en algunas de las llamadas categorías menores: mejor edición, mejor sonido, mejor edición de sonido y mejores efectos visuales.

Sobre la trama

Siendo una película que se apoya en un fuerte concepto visual, la trama de *The Matrix* no resulta sencilla de resumir. Una aproximación que puede resultar acertada es la sinopsis publicada en la página web IMDB (Internet Movie Data Base) por el crítico Jake Gittes⁴:

En un futuro cercano, un hacker de computadoras llamado Neo (Keanu Reeves) descubre que toda la vida en la tierra puede ser solo una elaborada fachada creada por una malevolente cyber-inteligencia, con el propósito de aplacarnos mientras nuestra esencia de vida “se cultiva” para suministrar combustible a la campaña de dominación de la Matriz sobre el mundo “real”. Neo se une a otros rebeldes, Morpheus (Laurence Fishburne) y Trinity (Carrie Ann Moss) en su lucha para derrocar a la Matriz.

La trama se desarrolla valiéndose de la intriga. Durante toda la primera parte de la película se juega con el hecho de sucesos extraordinarios que parecen imposibles: las capacidades asombrosas de Trinity en la lucha y el salto, la escena donde el Agente Smith da una orden y la boca de Neo desaparece por completo, la utilización de una especie de robot transmisor con forma de insecto capaz de penetrar el cuerpo a través

⁴ Gittens, Jake. (“Sin Fecha”) Internet Movie Data Base [Plot Summary for *The Matrix*] Consultado el día 14 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/plotsummary>

del ombligo, o la escena en la cual el protagonista parece ser invadido por un espejo cuyo material es pegajoso. Esta parte de la trama corresponde al acercamiento de Morfeo a Neo, y la opción que le da de conocer la verdad.

Una vez que Neo toma la decisión de seguir a Morfeo, sabemos que lo que él conoce como realidad no es más que un mundo virtual generado por una maligna inteligencia artificial, y que él ha sido despertado con la esperanza de que sea el salvador o elegido profetizado por un Oráculo, al cual Morfeo tenía que encontrar. Morfeo resulta ser el líder de una nave rebelde con una tripulación de nueve personas que enfrentan a las máquinas que esclavizan a los humanos en búsqueda de energía bio-eléctrica.

La intriga se radicaliza en esta segunda parte en el conocimiento de si Neo es o no el salvador. A pesar de que el Oráculo clama ambiguamente lo contrario, Neo demuestra habilidades extraordinarias y rescata a Morfeo del mundo virtual de la Matriz, donde ha sido tomado prisionero por la traición de uno de sus compañeros: Cypher.

Tras el rescate de Morfeo los personajes sobrevivientes (Morfeo, Trinity y Neo) se dirigen a la salida del mundo virtual, pero mientras los dos primeros consiguen escapar Neo queda atrapado y debe enfrentarse a lo aparentemente imposible.

Esta tercera y última parte versa sobre el enfrentamiento final entre Neo, ya declarado el elegido, y los aparentemente invencibles Agentes virtuales, que tienen la capacidad de aparecer en cualquier momento o sitio, que están programados para pasar de un cuerpo a otro y que son infinitamente superiores a cualquier rebelde en su capacidad de romper las reglas de la Matriz.

Neo logra vencer a uno de ellos, hacer huir a los otros dos y terminar la película prometiendo la liberación de todos los esclavos de la Matriz.

Conexiones con Gibson, la ciencia ficción y el cyberpunk

The Matrix no pertenece por entero dentro de ningún género cinematográfico. Tomando elementos prestados de la acción, el western, la ciencia ficción, el manga y las películas de kung-fu, es un cóctel que entremezcla elementos de diversos géneros sin pertenecer de forma absoluta a ninguno.

Sin embargo, no cabe duda de que la ciencia ficción es el género predominante dentro del filme. Así lo confirma la presencia de escenarios futuristas, con una historia que parte de hechos o ideas científicas para desarrollar sus ideas. Los relatos de ciencia ficción abarcan temas y temores universales.

Phillip K. Dick, reconocido autor del género, definiría en una carta ⁵ la “buena ciencia ficción”. La idea desarrollada en esta reflexión indica que a pesar de que las características anteriormente mencionadas sin lugar a dudas son determinantes dentro del género, la verdadera ciencia ficción debe ser siempre una idea nueva, o una variación de una idea, que estimule el intelecto del lector y le permita abrir su mente hacia una posibilidad que hasta entonces no hubiese imaginado.

El universo de la ciencia ficción es muy extenso y abarca diferentes vertientes. Una de ellas es el llamado Cyberpunk. El cyberpunk es un sub género de la ciencia ficción cuyo origen se remonta a la novela de William Gibson, *Neuromante* (1984).

Esta novela refleja un oscuro futuro donde la información es el bien más codiciado. La tecnología, informática y electrónica, domina un mundo caótico y corrupto.

El cyberpunk es definido a grandes rasgos como un género de la ciencia ficción que se caracteriza por narrar historias no muy lejanas en el tiempo donde la tecnología es exaltada en medio del ambiente urbano.

Watson (2003) lo define de la siguiente manera: "Típicamente, la literatura del Cyberpunk trata sobre una sociedad en el futuro cercano donde un sistema de información de alta tecnología domina las vidas de la mayoría de gente...." (p.67)

La relación entre el cyberpunk y *The Matrix* se hace evidente: los piratas informáticos se transforman en los verdaderos héroes de un mundo controlado por la información,

⁵ Dick, Phillip K. (11 de diciembre de 2003) Marevalo. [Creación y Ensayo, Ensayo] Consultado el 15 de diciembre de 2004 de la World Wide Web: <http://www.marevalo.net/creacion/pkd1.html>

donde los hombres han perdido el control de su propia tecnología. Un tema recurrente en la ciencia ficción, la Inteligencia Artificial, ha probado ser uno de los grandes temores de la revolución informática.

A pesar de que la película se desarrolla aproximadamente en el año 2199, la realidad virtual que la Matriz impone a sus esclavos les hace creer que viven en el año 1999. La historia, sus personajes y su vestuario nos remontan a un ambiente completamente urbano. Todos estos elementos permiten constatar la influencia cyber punk.

De acuerdo a Gordon (2003), *The Matrix* le debe mucho al trabajo de Gibson:

En *Neuromante*, Gibson acuñó los términos “cyber espacio” y “la matriz” para referirse a la realidad virtual. Los críticos han clamado que *Matrix* ha ayudado a revivir el cyberpunk para el siglo XXI o que es la primera obra maestra de los filmes de cyberpunk. (p.86)

La influencia del Anime

A través de diversas entrevistas, los hermanos Wachowski han recalcado la influencia que el Anime ha tenido sobre ellos. Los creadores de *The Matrix* señalan a clásicos de la animación japonesa como *Akira* (1987) y *Ghost in a Shell* (1995) a manera de influencias directas del guión de la película.

Seay y Garrett (2003) realizan análisis de las relaciones entre estas tres cintas y señalan que mientras la influencia de *Akira* es evidente en la puesta en escena de las secuencias de acción, *Ghost in a Shell* constituye una verdadera fuente de ideas que posteriormente se utilizarían en la construcción de la película como lo son: la data verde que desciende de forma vertical, la interacción de los humanos con las máquinas a través de conectores y características físicas similares entre los personajes que protagonizan las dos historias. *Ghost in a Shell* coincide también en la espiritualidad latente que pone en entredicho la naturaleza de la realidad. (p. 34)

Otros autores han señalado que la temática de la película no es ni muchos menos innovadora. Desde el punto de vista literario *The Matrix* parece haber sido influenciada

por *La Vida es Sueño*, de Calderón de la Barca, *Alicia en el país de las Maravillas*, de Lewis Carroll, y el libro *Simulacro y Simulación* del sociólogo Jean Baudrillard.

Desde el punto de vista fílmico la película comparte visiones futuristas oscuras como las presentadas en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott; *Terminator* (1984), de James Cameron, o *Ciudad en Tinieblas* (1998) de Alex Proyas.

Dentro de los numerosos ensayos sobre las diversas temáticas filosóficas que pueden desprenderse de la película existen tres que son recurrentes: *The Matrix* como ejemplo del mito de la caverna de Platón, del demonio cartesiano, y de la teoría de los cerebros en vaso de Robert Nozick. Dentro de estas tres corrientes, la de Platón es la más antigua y la que también se relaciona de forma más intrínseca con la línea argumental de *The Matrix*.

CAPÍTULO II: CYPHER, EL PERSONAJE

Cypher es representado en la película por el actor norteamericano Joe Pantoliano, quién, de acuerdo al Internet Movie Database había participado en 85 producciones como actor antes de rodar *The Matrix*.⁶

Hasta la fecha actual, Pantoliano, nacido en Nueva Jersey en 1951, ha participado en 123 producciones como actor, 8 como productor y una como escritor y director. (*Just Like Mona*, 2003).

Cypher está presente en la película desde la primera escena: no lo vemos, pero es él quien enuncia la primera línea del guión al contestar una llamada telefónica de Trinity, que escuchamos a través del recurso de la voz en off, mientras observamos una pantalla repleta de titilante código verde.

Es el cuarto personaje en importancia dramática del equipo del Nabucodonosor si tomamos en cuenta el orden en el que aparecen los personajes en los créditos finales y dejamos de lado a personajes que juegan roles antagónicos o externos al equipo mismo: Neo, Morfeo, Trinity, Agente Smith, Oráculo, Cypher, Tank, Apoc, Mouse, Switch, Dozer, Agente Brown y Agente Jones. Es también el único fuera del trío protagónico que se muestra en el afiche promocional de la película.

Cypher aparece desde este primer momento como un personaje cínico y descontento con su vida dentro de la nave. No parece muy interesado en Neo y desde esa primera escena critica a Trinity por su interés en este personaje. Esta llamada, que Cypher permite que sea rastreada, coloca a Trinity en una posición de inmenso peligro, al permitir a los Agentes conocer su locación.

Más adelante, Neo se acerca a los monitores del Nabucodonosor e inicia una conversación con Cypher en la cual éste crítica abierta y fuertemente a Morfeo y sus decisiones, además de expresar su decepción por el tipo de vida que está llevando. La

⁶ Sin Autor. Sin Fecha. Internet Movie Data Base. [Name: Joe Pantoliano] Consultado el día 24 de octubre de 2008 de la World Wide Web <http://www.imdb.com/name/nm0001592/>

escena inmediatamente posterior lo presenta traicionando a sus compañeros mientras saborea un jugoso bistec y un vino tinto.

La página web *Matrix 101*, que se autodefine como una guía para entender la trilogía *The Matrix*, tiene una sección a modo de diccionario de los personajes, que define a Cypher de la siguiente manera: “Cypher es un miembro del equipo de Morfeo, quien decide que la vida de un luchador de la resistencia no es todo lo que debería y diseña un trato para ser reinsertado en la Matriz, a costa de Zion.”⁷

Este personaje ha sido uno de los que ha suscitado mayor interés en las páginas de ensayos dedicadas al análisis de la película. Sus motivaciones, la validez moral de sus actos, su rol como traidor y sus similitudes con el personaje bíblico de Judas Iscariote hacen de Cypher un personaje multidimensional, susceptible para el análisis.

¿Qué significa Cypher?

Los nombres de los personajes de la película son simbólicos. Es importante recalcar que en el caso de los rebeldes del Nabucodonosor, los nombres que se utilizan son sus alias como piratas informáticos, y no los nombres “de bautismo” que tenían dentro de la matriz.

Sabemos que el nombre “real” de Neo es Thomas Anderson, pero no conocemos los de los otros personajes, excepto el de Cypher, a quien el Agente Smith se refiere como “Señor Reagan” durante la escena en la cual discuten los pormenores del trato.

Fontana (2003) comenta: “El Diccionario Inglés Oxford reporta un número de significados para la palabra Cypher (o Cipher): 1.- Un método secreto de escritura... 2.- Un mensaje secreto. 3 Un nombre obsoleto para cero.” (p. 170)

De acuerdo a esta definición, la principal característica del nombre es su relación con la capacidad de mantener secretos y ocultar mensajes. También aparece aquí la relación del nombre con la cifra cero, que algunos autores han leído como una clave de la

⁷ Sin Autor. Sin Fecha. The Matrix 101 [The Matrix: Characters] Consultado el día 27 de octubre de 2008 de la World Wide Web <http://www.thematrix101.com/matrix/characters.php>

profundidad del personaje, y otros como una contraparte del elegido (the one), tomando en cuenta el lenguaje binario de unos y ceros que compone el mundo virtual.

Seay y Garrett (2003) analizan el origen del alias, contrastándolo con el personaje en cuestión y tomando las primeras dos definiciones: “La palabra Cypher puede ser definida como sustantivo, que significa cero, nada; como verbo significa calcular, computar o figurar. Cypher es una figura misteriosa, un intrigante, un calculador, esencialmente vacío en su núcleo.” (p. 137)

Por último, Bassham (2002) señala también el parecido fonético del nombre Cypher con el de Lucifer en inglés, asociándolo al demonio cristiano. (p. 113)

Cypher: Satán y Judas

Hay que recordar que una de las corrientes de análisis generadas por la película es la de la visión del film bajo la óptica religiosa. Desde esta lectura podemos interpretar *The Matrix* como un film que acusa tendencias mixtas de tres grandes influencias: el gnosticismo, el budismo, y principalmente el catolicismo. Éste último parece ser la influencia principal de la película y los paralelismos entre la figura de Jesús y Neo han sido señalados por varios autores.

La forma en la que casualmente se menciona el nombre de Jesús como muletilla o interjección en frases dirigidas siempre a Neo, y nunca a nadie más ha sido señalada como una pista importante desde el punto de vista del guión.

Desde el punto de vista del desarrollo de sus historias, ambos son también figuras anunciadas que vienen a salvar el mundo y en ambos casos hay una muerte y una resurrección.

Seay y Garret (2003) dedicaron gran parte de su libro al contraste de los cuatro personajes principales (Neo, Morfeo, Trinity y Cypher) con la historia de Jesús. Los autores especifican que a pesar de que no sea la intención de los hermanos Wachowski la representación de los personajes bíblicos, los roles que éstos cumplen dentro de la película son similares. (p. 59)

Bajo esta óptica, Neo asume el rol de Jesús, el salvador, “el elegido” y Morfeo el de Juan el Bautista, el mentor, el iniciador. La representación de Trinity es más compleja. Por un lado podría ser considerada un símbolo del Espíritu Santo por el rol de heraldo que cumple en determinadas partes de la película. Por otro lado, su relación con Neo la coloca en una posición parecida a la de María Magdalena y por último, tanto su nombre como su aparente capacidad de “resucitar” a Neo evocan a Dios mismo. (p.101)

Cypher, en su rol de traidor que “vende” la vida y la causa de sus compañeros por sus aspiraciones personales, ha sido inmediatamente asociado con Judas Iscariote. Los paralelismos no terminan allí: la sonrisa nerviosa que Cypher dedica a Neo justo antes de que se desarrollen los eventos que desencadenaran la captura de Morfeo ha sido comparada con el beso que Judas dedica a Jesús en el huerto de Getsamaní, que señala a Jesús como el hombre que debe ser detenido. La comida que el equipo del Nabucodonosor disfruta en conjunto, mientras Cypher se sienta silenciosamente en otra mesa podría asociarse a la Última Cena.

Para Mercer Schuchardt (2003) el parecido es evidente y señala además algunas otras similitudes:

Como Judas antes de él en La Última cena, Cypher acepta su destino como traidor en una comida. Como Judas, quien comparte una bebida con Cristo en La Última Cena, Cypher y Neo comparten una copa mientras Cypher expresa sus dudas sobre toda la cruzada con la frase “¿Por qué, oh por qué, no me tomé la pastilla azul?” Vemos a Neo alejarse de Cypher al no terminar el trago (...) Cypher usa también un abrigo de piel de reptil, que alude a la figura bíblica de Satán (p. 9)

Seay y Garret (2003) están entre los autores que ven a Cypher ejerciendo un doble papel: el de Judas y el de Satán. Traidor y tentador, representa una fuerza maligna que intenta detener la intervención del “salvador”. Sus constantes comentarios cínicos, su falta de compañerismo o de sensibilidad, su separación del resto del equipo, la forma en la que se inclina en el cuerpo de Trinity cuando comenta sus razones y mientras desconecta a dos de los miembros de la tripulación, matándolos, lo perfilan como una figura maligna, aunque sutil.

Cypher es muy frío y, como se ha señalado con anterioridad, infinitamente calculador. No deja pasar la oportunidad de hacer ver a Neo su punto de vista y de invitarlo a que lo comparta.

A pesar de esto, o quizás a causa de esto, Cypher es el personaje que pone en movimiento una serie de eventos que desencadenarán el reconocimiento (y autoreconocimiento) de Neo como el “elegido”. Seay y Garrett (2003) hacen algunas puntualizaciones sobre el paralelismo de la figura de Neo con Jesús señalando:

Neo también tiene un tentador – Cypher, ofreciéndole bebidas ilícitas y consejos imprudentes- como Jesús tenía a Satán. De la misma manera, Neo tenía un traidor en su círculo cercano- Cypher de nuevo- como Jesús tenía a Judas. Y en cada caso de traición, la aparente victoria de las fuerzas de autoridad y convencionalidad de hecho sirve como parte de un plan mayor. La traición de hecho hace que la gracia divina entre en acción. (p. 60)

Cypher: la realidad, la felicidad y el hedonismo.

El mundo “real” presentado en la película es un mundo oscuro y frío. Una vez “achicharrado” el cielo, los humanos se han retirado cerca del núcleo de la tierra, donde aún hay algo de calor. Las grandes ciudades se encuentran en ruinas y los alcantarillados son utilizados por las naves pirata, como el Nabucodonosor, para conectarse a la Matriz.

El grueso de la población humana está conectado a la Matriz, habiendo inmensos campos de energía donde cada humano conectado sirve como un generador independiente.

La vida dentro de las naves no resulta ser mucho más cómoda: las camas son literas metálicas y existe una sola opción de comida: un compendio sintético que a pesar de ser muy completo nutricionalmente carece de atractivo en forma o sabor. Mercer Schuchardt (2002) “La escena de la comida y la discusión de la mujer de rojo, confirman la soledad y la dificultad de la vida en el Nabucodonosor” (p. 9)

Durante la escena en cuestión se discute sobre lo desagradable que resulta la comida: insípida y de consistencia viscosa. Mouse dice que lo mejor que se puede decir es que casi se sienten como huevos viscosos. Apoc responde que realmente parecen mocos. Luego, Mouse pregunta a Neo si ya conoció a la “mujer de rojo”, una simulación que él mismo programó y que ofrece presentarle a Neo si está interesado. Switch reacciona burlonamente llamando a Mouse proxeneta digital.

Cuando Cypher explica posteriormente a Trinity las razones de su traición las argumenta así: “Estoy cansado, Trinity. Estoy cansado de esta guerra, estoy cansado de pelear. Estoy cansado de esta nave, de tener frío, de comer el mismo maldito atole todos los días...”⁸

Cypher se ha reunido con el Agente Smith en un restaurante de lujo dentro del mundo virtual de la Matriz. La escena es fundamental para el desarrollo de los acontecimientos posteriores. A pesar de que ha habido contacto entre Cypher y los Agentes con anterioridad (como se desprende de la primera escena, cuando Cypher asegura a Trinity que la línea “está limpia” mientras la llamada claramente está siendo rastreada) es en este ambiente lujoso en el que Cypher establece las condiciones para su alianza con los Agentes.

“Es significativo que en el restaurant Cypher escuche la música de un arpa mientras come un T-Bone y bebe un vino tinto, y que culmine su comida disfrutando de un habano” (Korsmeyer, 2002, p. 49)

Las condiciones de Cypher : quiere el olvido, dinero y ser alguien importante. Las condiciones de los agentes son que les entregue a Morfeo (y consecuentemente a Zión, la última ciudad de la resistencia humana)

Cypher elige entonces un mundo virtual, una vida cómoda, lujosa y descansada, en lugar de una vida real marcada por la guerra y el frío. Ebrion y Smith (2002) comentan:

⁸ Silver, J. (Productor), y Wachowsky A. y L. (Escritores/Directores) (1999) *The Matrix*. [Película de cine] Estados Unidos: Warner Bros.

Cypher está cometiendo un gran error, sin embargo. Al elegir vivir su vida únicamente para el placer, presupone que el placer es la única cosa que haría que su vida valiera la pena. La doctrina de acuerdo a la cual el placer es la única cosa valiosa por sí misma es conocida por los filósofos como hedonismo (p. 25)

El hedonismo de Cypher es criticado por revestir un carácter superficial: el cambio de una vida real por una vida de disfrute virtual y olvido. Sin embargo, para Weberman (2002), es Cypher quién tiene la razón y señala esta percepción de hedonismo vacío como una vieja lección de moral al estilo Hollywood, inconsistente con lo mismo que el film muestra. Para este autor, la vida dentro de la Matriz ofrece mucho más que placeres sensuales, ofrece gratificaciones mucho más profundas y es más completo que el basurero vacío que representa “el desierto de lo real”. (p.234)

La misma definición que Morfeo da cuando explica a Neo cómo la Matriz aparenta ser real despierta la discusión. Morfeo dice que lo que los sentidos perciben no son más que señales eléctricas interpretadas por el cerebro. Tanto Weberman como Korsmeyer se preguntan entonces hasta qué punto puede diferenciarse una realidad de la otra. Hasta qué punto una realidad simulada tiene menos valor que la realidad plena. Pero mientras Weberman concluye ratificando la decisión de Cypher, Korsmeyer (2002) considera que se trata de un error en dos sentidos diferentes

Así, Cypher persigue los placeres de los sentidos corporales, largamente asociados con la tentación y el pecado. Al hacerlo, no sólo comete un error moral sino también un error de cálculo epistemológico al decidirse por la ilusión en lugar de la realidad- lo cual constituye una refutación implícita, quizás inadvertida, del análisis de la experiencia sensorial en términos completamente subjetivos. (p. 50)

Griswold (2002), por otro lado, analiza a Cypher desde un punto de vista completamente diferente. La búsqueda hedonista de Cypher tiene dos vertientes: por un lado representa la búsqueda de los placeres y comodidades que pueda darle el mundo virtual, por otro representa la huida neta de la realidad.

El mundo real al que se enfrenta Cypher es, como se ha visto, un mundo frío y oscuro, marcado por la guerra. El mundo virtual representa la vida común de un ser humano a finales del siglo XX, momento al cual el Agente Smith se refiere como la cima de la civilización humana.

Evidentemente, el mundo virtual puede resultar más agradable que el real, pero Griswold (2002) se pregunta ¿puede una persona ser realmente feliz en esta vida virtual?

Esta es una tesis controversial, como Cypher demuestra: quiere salir de la realidad, de vuelta a la Matriz, para ser feliz. Quiere ser libre de la realidad. Él representa el signo de interrogación de la relación entre el estar contento (la sensación pura y subjetiva de bienestar) y el ser feliz (que se supone está atado a un cuerpo de realidad) Su respuesta es clara: el contento en una vida de ilusión es verdadera felicidad. Los prisioneros de la caverna orgánico-metálica están mejor como están.
(p. 132)

Desde un punto de vista de motivaciones y argumentos, Cypher es un personaje que despierta el análisis y la controversia al sopesar el valor y la naturaleza de la realidad, y el valor intrínseco de la felicidad.

Cypher: las decisiones morales.

Desde el punto de vista moral, sin embargo, las visiones sobre el personaje son unánimes y duras. Evidentemente, Cypher no gana muchas simpatías al colocar sus deseos por encima de la lucha y las vidas de todos los humanos libres.

Su trato implica no sólo la destrucción de todos los personajes que el espectador conoce: la tripulación del Nabucodonosor, una de las naves rebeldes, sino también la de un mundo de personajes anónimos y desconocidos: los que tripulan otras naves y los que viven en la ciudad de Zión.

Hanson (2002) compara el punto de vista moral de Cypher con el de los demás personajes:

La corrección moral de sus posiciones también esta ilustrada en la pobreza moral de Cypher, el personaje que quiere volver a la Matriz. Cypher es vacío y estúpido; traiciona y mata a sus colegas, esta amargado por ser rechazado como amante y líder y quiere olvidar la realidad (p. 24)

La aparente ligereza con la cual actúa Cypher, su indiferencia ante las muertes de sus compañeros, su amargura y su cinismo lo hacen un personaje desagradable. Dispara contra Tank mientras éste está de espaldas y mata a Apoc y Switch desconectándolos, acciones que no permiten a sus victimas defenderse de manera alguna. Cuando Dozer intenta abalanzarse sobre él, Cypher se ve realmente acobardado, mientras logra hacer que el arma dispare y mate a su oponente.

Boettke (2003) no tiene la menor duda de que Cypher es el personaje más bajo y despreciable de la película, pero sí reflexiona sobre el por qué. La traición es algo desagradable, pero aún así es lo suficientemente común como para no sorprendernos. Lo que hace de su traición algo realmente escandaloso es que las razones de que la haga radican en obtener una mejor experiencia y no una mejor vida. “Al momento de tomar su decisión conoce la magnitud completa de la misma (...) Cypher está eligiendo no vivir una vida humana, sino experimentar una vida diseñada por alguien más. Está, de hecho, sacrificando su humanidad” (p. 154)

En conclusión, Cypher elije dar la espalda al conocimiento de su realidad, entregando a toda la gente “real” que conoce, tomando decisiones inmorales, y negando inclusive su propia humanidad en el camino. Elije la pastilla azul, la de lo onírico, alejándose de la luz e internándose en las profundidades de la caverna.

CAPÍTULO III: LA ALEGORÍA DE LA CAVERNA

Sobre la filosofía, el mito y la alegoría

Como en muchos de los campos que escapan a las ciencias exactas, el objeto de estudio de la filosofía no puede definirse de forma absoluta. Es por ello que muchos autores ahondan en este tema, estudiándolo desde un enfoque de múltiples puntos de vista. De entre ellos, quizás uno de los más importantes sea el punto de vista etimológico. Desiato (1995):

Etimológicamente, la palabra griega “filosofía” traduce “amor a la sabiduría”. En este sentido, el filósofo es aquel que ama el saber y que lo desea en cuanto está consciente de que no lo tiene; así al menos lo pensó Platón. La actividad filosófica es, entonces, la búsqueda de la verdad, del bien y de lo bello y por esto mismo, la filosofía es un ejercicio moral que desarrolla la persona. (p.8)

Los albores de la filosofía occidental se remontan a la Grecia antigua, donde el mito y la religión sirvieron como punto de partida para unas primeras aproximaciones al entendimiento de los fenómenos naturales. A través de los mitos el hombre griego encontraba explicaciones a los orígenes del universo, la creación del mundo y la humanidad misma.

El mito puede ser descrito como un relato fantástico que pretende explicar fenómenos o sucesos. Una característica importante del mito es que su creencia es compartida por un grupo relativamente extenso de personas, dentro de un espacio cultural determinado.

Desde un punto de vista mundano, el mito no es más que un “relato que tiene una explicación o simbología muy profunda para una cultura”.⁹

El hecho simbólico es imprescindible en esta definición. El mito narra sucesos que tienen funciones representativas, y que son válidas únicamente para un grupo

⁹ Mito. (s.f). En Wikipedia: La Enciclopedia Libre [Online]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Mito> [2005, octubre 21]

determinado de gente. Es por esto que los mitos siempre se encuentran atados a un grupo social determinado.

Para Ferrater Mora (1999): “el mito es un relato de algo fabuloso que se supone acontecido en un pasado remoto y casi siempre impreciso” (p.583)

El autor continúa recalcando que el mito puede ser tomado en tres sentidos: la creencia literal, la creencia alegórica, o la no creencia. En el caso de tomar el mito en un sentido alegórico, debemos tener en cuenta que éste conlleva una parte de ficción (lo que se dice en el mito) y otra de realidad (lo que el mito quiere decir).

La importancia del mito en su función alegórica es que es un medio de comunicación más efectivo, capaz de transmitirse a una audiencia más amplia y llegar a un mayor nivel de comprensión. Después de todo, no hay mejor referencia que un cuento. En todo caso, la narrativa es capaz de despertar mayor emotividad, empatía y consecuentemente, más atención. La ficción se convierte entonces en un vehículo para transmitir verdades. Cabrera (1999):

...para apropiarse de un problema filosófico, no es suficiente con entenderlo: también hace falta vivirlo, sentirlo en la piel, dramatizarlo (...) Hay un elemento experiencial (no “empírico”) en la apropiación de un problema filosófico, que nos torna sensibles a muchos de estos problemas e insensibles a otros (p.14)

Es aquí donde el mito o la alegoría se presentan como una herramienta invaluable de comprensión del problema filosófico, no porque el problema en sí mismo no fuera comprensible sin ella, sino porque admite una profundización en el tema a través de la luz clarificadora del ejemplo que permite no sólo una aproximación lógica sino también empática. Sanchez-Escalonilla (2002) “El conocimiento mítico es, si cabe, más humano que el especulativo, el matemático o el químico; es un conocimiento compuesto de cuerpo y alma, de imaginación e inteligencia” (p.13)

Es claro que el mito no tiene que ser entendido siempre en toda su función alegórica, como toda herramienta puede ser bien o mal utilizado: “Utilizado por quien no es

filósofo, el mito propaga el error; empleado por el filósofo, es una vía de acceso a la verdad” (Châtelet, 1973, p.)

Sobre Platón y *La República*

Platón nació en Atenas, en el año 427 a.C, y viviría alrededor de 80 años, dejando una extensa obra que lo ha llevado a ser considerado uno de los pensadores más destacados dentro de la historia de la filosofía occidental.

Parte de la relevancia de su trabajo se encuentra en el hecho de que compiló las diferentes escuelas de conocimiento que se encontraban difuminadas a lo largo y ancho de Grecia, unificándolas y tocando diversos temas con verdadera profundidad. Desiato (1995): “la filosofía platónica se caracteriza por un rasgo peculiar: unifica en sí las distintas corrientes previas del pensamiento” (p. 63)

El nombre de Platón se asocia con términos como ‘idealismo’ y ‘dualidad’; además de relacionarse con una forma de amor romántico (el llamado ‘amor platónico’) y su nombre se ve contrapuesto a conceptos como ‘materialismo’. Aubral (1999) destaca la importancia de la obra de Platón:

Es el primer corpus filosófico importante y, solamente por ello, tiene un valor inmenso. Con Platón hace su entrada en la historia el logos original de la filosofía y con él se escribe su partida de nacimiento. A partir de aquí, todas las obras del espíritu y también del arte tendrán que situarse en relación con él. (p.73)

Su obra puede dividirse a grandes rasgos en: diálogos de juventud (399-389 a. C), diálogos de transición (389-385 a.C), diálogos de madurez (386-370 a.C) y los diálogos críticos y de vejez (370-347 a.C)¹⁰

Dentro de los diálogos de madurez, sin conocerse la fecha exacta en la que la escribió, se encuentra la que es considerada su obra maestra: *La República*. Consta de diez libros y es valorada como el compendio definitivo de lo que es la filosofía platónica. Châtelet

¹⁰Sin Autor (Sin Fecha) La filosofía en el bachillerato. [Filósofos, Platón, Obras]
Consultado el día 21 de octubre de 2005.Tomado de la World Wide Web:
http://www.webdianoia.com/platon/platon_obras.htm

(1973) considera a *La República* como el texto más largo, más ordenado y más didáctico de todos los de Platón. (p.92).

El texto, desde un punto de vista temático, puede ser dividido en dos grandes partes: la parte principalmente política (¿qué es el estado ideal? ¿Cuál es la educación que deben recibir sus ciudadanos? ¿Quiénes deben ser sus gobernantes?) y la parte eminentemente ética (¿Qué es la virtud? ¿Qué es la moral? ¿Cuáles son los principales principios éticos que debe tener una persona? ¿Cuáles son los que deben imperar en los ciudadanos de un Estado?) Sin embargo, la aparente división entre estas dos grandes áreas, es sólo así a los ojos del lector contemporáneo. Taylor (1966):

Algunas veces ha sido preguntado si la República debe ser considerada una contribución a la ética o a la política. (...) La respuesta es que desde el punto de vista de Sócrates y Platón no hay distinción, excepto una de conveniencia, entre moral y política. (p. 265)

Sin embargo, *La República* abarca mucho más que lo que puede ser clasificado dentro de las categorías de ‘política’ y ‘moral’. Es una obra extensa y compleja, que da cabida, en cada uno de sus libros, a varias subtemáticas relacionadas, pero cada una de ellas con un peso propio.

Esta complejidad temática de *La República* es remarcada por Koyré (1966): “*La República* es, sin duda alguna, la obra más rica de Platón (y asimismo la más extensa); es una obra que contiene de todo: una moral, una política, una metafísica, un tratado de educación, una filosofía de la historia, un tratado de sociología.” (p.122)

La República se presenta como un extenso diálogo compuesto en su totalidad por la interacción de Sócrates (en boca del cual Platón coloca sus ideas) con cinco interlocutores, cada uno con diferentes opiniones y filosofías personales. “Los protagonistas del diálogo son: Céfalo, rico extranjero establecido en Atenas; su hijo y heredero Polemarco; el amigo de éste, el sofista Trasímaco, y los dos hermanos de Platón, Adimanto y Glaucón” (p. 191)

Es en el libro VII donde nos encontramos con la alegoría de la caverna. Sócrates la utiliza con la intención de ejemplificar los grados del conocimiento que se encuentran presentes en su teoría de las formas.

Sobre la teoría de las ideas o de las formas

La teoría de las ideas es uno de los componentes más conocidos de la filosofía platónica. Las ideas pueden ser entendidas como formas básicas que componen la realidad ultrasensible, de la cual los objetos que vemos y conocemos como ‘reales’ no son más que pálidas sombras.

El mundo genuino no es el que perciben los sentidos, sino uno más real y verdadero, del que deriva todo lo que conocemos. Las ideas son anteriores a las formas y al mundo mismo y es a conocerlas a lo que debe aspirar aquel que realmente ame la sabiduría. Aristóteles (1972):

...creyó que sus definiciones debían recaer sobre otros seres que los seres sensibles, porque ¿cómo dar una definición común de los objetos sensibles que mudan continuamente? Estos seres los llamó *Ideas*, añadiendo, que los objetos sensibles están fuera de las ideas, y reciben de ellas su nombre, porque en virtud de su participación en las ideas, todos los objetos de un mismo género reciben el mismo nombre que las ideas. (p.28)

La teoría de las ideas presupone la inmortalidad del alma. El hombre conoce el mundo de las ideas a través de la reminiscencia, ya que el alma las ha contemplado antes de descender al plano físico, y por eso es capaz de reconocer elementos relacionados con ellas.

No podríamos, lógicamente, buscar o añorar lo que no conocemos, sin embargo, buscamos casi instintivamente un conocimiento más profundo que no es otra cosa que el acercamiento a las ideas puras. De acuerdo a Gruber (1987) las ideas son las que “la mente ha contemplado antes de nuestro nacimiento (...) y que recordamos porque los objetos de los sentidos nos las recuerdan” p. 46

La teoría de las ideas aparece de forma más o menos explícita en casi toda la obra platónica, pero particularmente en los diálogos como el Fedón, el Banquete y La República. Sin embargo, la importancia que tiene dentro de ésta última se relaciona con las tres analogías que utilizaría Platón y que serían imprescindibles para comprender con claridad como se relacionan entre sí las formas y cómo podemos llegar a acercarnos a ellas: la analogía del sol, la de la línea y la de la caverna. Éstas se encuentran presentes entre los capítulos VI y VII de la República.

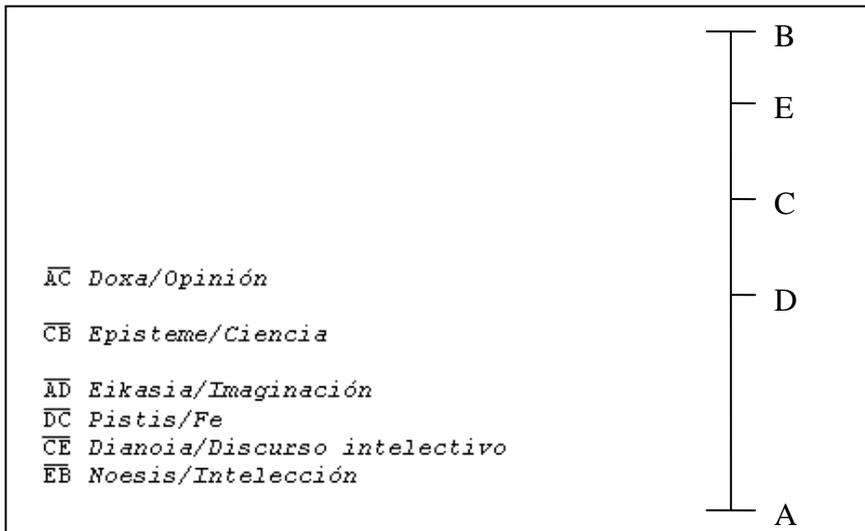
Platón estableció que la búsqueda del conocimiento es un proceso progresivo, y asimismo determinó cuales eran los grados del conocimiento que podían existir en la vida humana, dividiéndolos en dos grandes partes: la esfera de la opinión y la de la ciencia.

La primera división corresponde a lo visible y a la opinión (Doxa) y se refiere a los objetos que percibimos en el mundo sensible y al conocimiento que de ellos extraemos. La doxa se divide a su vez en imaginación (eikasía), relacionado con las imágenes o reflejos de los objetos sensibles, es el campo de la opinión; y en fe (pistis) relacionada con los objetos sensibles en sí, las creencias comunes, lo conocido.

La segunda división corresponde a lo inteligible y a la ciencia (episteme), grado de conocimiento al cual podemos llegar a través de procesos de abstracción. Episteme se divide en el pensamiento o discurso intelectual (dianoia), el cual parte de los objetos sensibles para llegar a lo inteligible, como es el caso de las matemáticas.

Por último, está el mayor grado del conocimiento, el cual no depende del mundo sensible en lo absoluto, es capaz de comprender sin referencia alguna a él. Esto es la intelección en sí misma (noesis). Equivale a contemplar directamente las ideas mismas. (Desiato, 1995, p.73)

Para explicar lo anteriormente expuesto, Platón hace referencia a una línea ascendente que, dividida en partes desiguales no es más que “una escala, una escala de luminosidad” (Gómez Robledo, 1982, p.177)



La caverna

El mito o, más correctamente, alegoría de la caverna sirve como ejemplo claro de éstos grados del conocimiento. El mito comienza de la siguiente manera: “Representátese a los hombres en una morada subterránea en forma de caverna que tiene la entrada abierta, en toda su extensión, a la luz. En ella, están desde niños...” (Platón, 1988, 514a)

Estos hombres están, además atados de forma tal que sólo pueden ver hacia delante, sin ni siquiera tener la capacidad de mover el cuello hacia los lados. Detrás de ellos, lejos, arde un fuego, única luz que puede percibirse desde la oscura caverna.

Entre el fuego y los prisioneros hay un sendero por el cual caminan hombres cargados con estatuas de diferentes materiales. Los sonidos de estos caminantes serían los únicos sonidos externos que percibirían los prisioneros y las sombras de éstos proyectadas en la pared, la única visión de la que dispondrían. Este estado, de los reflejos de las sombras y el eco de los ruidos exteriores, aparentemente emitidos por las mismas sombras, correspondería al primer estado del conocimiento, la imaginación o eikasía.

Hipotéticamente, un prisionero es liberado de sus ataduras y es capaz de observar los objetos de los que antes percibía sólo las sombras. De la misma manera, podría ver a la gente que transporta los objetos. En un primer momento, se apoderaría de él la confusión y le parecerían más verdaderas las sombras que los objetos reales que percibe por vez primera. Sin embargo, poco a poco iría acostumbrándose a esta nueva realidad

y comenzaría a comprender estos objetos. Esta etapa del conocimiento correspondería a la fe o pistis. Y, la caverna misma correspondería a la doxa u opinión.

Si, luego, lo obligaran por la fuerza a subir por la caverna hasta la luz del sol, ésta heriría sus ojos por ser demasiado fuerte y sería incapaz de ver el mundo que está fuera de la caverna. Platón (1988) “Necesitaría acostumbrarse, para poder llegar a mirar las cosas de arriba. En primer lugar miraría con mayor facilidad las sombras, y después las figuras de los hombres y de otros objetos reflejados en el agua...”. (516a)

El hombre liberado sería capaz de ver, en definitiva, las zonas más oscuras y los reflejos, no el conocimiento mismo. Esta etapa correspondería a la dianoia o discurso intelectual.

Por último, el hombre sería capaz de observar los objetos mismos (que representan a las ideas) y, en última instancia al sol, la idea más brillante de todas, y de la que todas derivan: el bien. Esta última etapa correspondería a la noesis o intelección, la parte más alta de la escala del conocimiento.

Si el prisionero intentara regresar y advertir a sus compañeros, sin embargo, éstos lo tomarían por loco y resolverían asesinarlo.

Es esta la última parte del mito, con la cual se resaltan los peligros de liberar a aquellos que no se encuentran preparados para ello. Platón (1988)

Pero si alguien tiene sentido común, recuerda que los ojos pueden ver confusamente por dos tipos de perturbaciones: uno al trasladarse de la luz a la tiniebla, y otro de la tiniebla a la luz; y al considerar que esto es lo que le sucede al alma, en lugar de reírse irracionalmente cuando la ve perturbada e incapacitada de mirar algo, habrá de examinar cuál de los dos casos es: si es que al salir de una vida luminosa ve confusamente por falta de hábito, o si, viniendo de una mayor ignorancia hacia lo más luminoso, es obnubilada por el resplandor (518a)

MARCO METODOLÓGICO

Determinación de objetivos

Objetivo general

Analizar al personaje de Cypher de la película *The Matrix* en relación a la alegoría de la caverna platónica.

Objetivos específicos

1. Establecer la representación y el desarrollo del personaje Cypher dentro de la película, tomando en cuenta los personajes protagónicos.
2. Establecer que personajes de la alegoría platónica presentan mayor similitud con Cypher.
3. Contrastar al personaje Cypher con aquel personaje que presente mayor similitud dentro de la alegoría platónica y en contraste con los personajes protagónicos de la película

Delimitación de la investigación

El presente trabajo tiene como finalidad contrastar al personaje de Cypher, dentro de la película *The Matrix* (1999), con la alegoría de la caverna platónica contenida dentro del libro siete de los diálogos titulados La República de Platón.

La traducción elegida para el presente trabajo es la de la Editorial Gredos (1988), por ser considerada por muchos académicos como una de las mejores aproximaciones al texto original.

El contraste con el trabajo de Platón se llevará a cabo únicamente a nivel narrativo y de personajes, dejando de lado las posibles repercusiones filosóficas y centrándose en la parte ficticia de la alegoría misma.

Justificación

El filósofo griego Platón ha sido una influencia muy importante en el desarrollo de la cultura occidental. La Alegoría de la Caverna es uno de los extractos más conocidos de La República, que es a su vez el texto más estudiado de Platón.

Según Ferrater Mora (1999) Platón consideró “el mito como un modo de expresar ciertas verdades que escapan al razonamiento”, y es absolutamente inseparable de la filosofía platónica.

La película *The Matrix* fue un fenómeno fílmico en el año de su lanzamiento, y estableció una franquicia importante, tanto a nivel de taquilla como de legiones de fanáticos que la elevaron a la categoría de película de culto.

Los mismos creadores, los hermanos Wachowski, admitieron que quisieron entrelazar elementos filosóficos con los comics japoneses de los que eran seguidores, dando lugar a un interesante producto.

La película puede ser leída como una modernización del mito de la caverna, donde el protagonista Neo vendría a representar a un prisionero que escapa. Pero la adición del personaje de Cypher generó polémicas en cuanto a temas filosóficos. El personaje intenta desplazarse en sentido contrario al resto de los personajes humanos de la película, aliándose con las Máquinas y teniendo como meta final el quedar de nuevo prisionero en el mundo de las sombras.

En este sentido, Cypher puede ser considerado uno de los personajes más interesantes, así como lo es el hecho de que su decisión sea aplaudida por algunos ensayos filosóficos, mientras es vapuleada por otros.

Esto genera una serie de preguntas: ¿Cómo se relacionan el personaje de Cypher y la alegoría platónica? ¿Es Cypher una adición a un mito tan antiguo? ¿Qué representa Cypher dentro de esta modernización del mito?

Desde el punto de vista comunicacional, las variaciones dentro de la narración de una historia y de los elementos o personajes claves que la conforman, son demostrativos de las variaciones dentro de los valores e ideales de la cultura que los genera.

La forma en la que son reconstruidos los mitos antiguos que han marcado la cultura occidental es determinada por la forma en la que dicha cultura se observa a sí misma. Las variaciones de estas historias son de importancia tanto desde el punto de vista comunicacional como sociológico.

Determinación del tipo de investigación

Según la categorización expresada en *El Manual del Tesista* de la Universidad Católica Andrés Bello (2008) la presente investigación puede ser clasificada de la siguiente manera:

Se trata de una investigación de tipo exploratoria y descriptiva. Las investigaciones exploratorias, de acuerdo al citado Manual “se orientan a proporcionar elementos adicionales que clarifiquen áreas sobre las que existe un bajo nivel de conocimiento o en las cuales la información disponible esté sumamente dispersa. No generan conclusiones terminantes sino aproximaciones”. (p.41)

Es el caso de la presente investigación, la cual no pretende generar conclusiones determinantes, sino hacer una aproximación sobre el contraste de dos narrativas tan disímiles en cuanto a vehículo de expresión, fin último y siglo en el cual fueron generadas.

La investigación es de tipo descriptiva en tanto que se analizarán las características del personaje y se expondrán para ser contrastadas con otro elemento, en este caso la alegoría platónica.

Se trata de una investigación de tipo básico, que tiene como finalidad mejorar la comprensión del personaje y de su importancia en un contexto más amplio. Es de tipo transversal, porque analiza únicamente el contexto de la película, sin mayores seguimientos.

Es de tipo primario porque la fuente de procedencia de la información es directamente la película, tal cual como es vista por un espectador corriente, y el texto platónico.

Por último, se trata de una investigación documental, que puede ser definida de acuerdo al Manual de la UPEL (2003) como “el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos” (p.15)

Diseño de la investigación

La investigación es de tipo no experimental, ya que no hay variables que controlar. La fuente principal de información es la observación directa de la película e interpretación de ensayos existentes de aproximaciones al tema.

Determinación de las unidades de observación o análisis

El presente trabajo tomará en cuenta todas las secuencias o escenas en las cuales el personaje de Cypher aparezca, tenga o no participación directa en la acción o en el diálogo.

La intención es observar al personaje en toda su dimensión: en si mismo, en su comportamiento, en su relación con otros personajes y en su evolución dentro de la trama. Esto permitirá tener una visión cabal y completa de Cypher.

La segunda unidad de observación corresponderá al mito de la caverna platónico, tomando en consideración únicamente la narración del mito como tal, comprendido en el libro VII de La República, párrafos 514^a al 517^a.

Instrumentos para la recolección de la información

Para el primer objetivo, se recolectará la información a través de un modelo de análisis, el de Acosta-Alonso, presente en la tesis *The Rocky Horror Picture Show: matriz de análisis asociando los modelos de Peirce y Kowsan* del año 2005, de la Universidad Católica Andrés Bello.

Dicha tesis tenía como objetivo diseñar una matriz de análisis que, tomando en cuenta la tríada de Peirce y el modelo de análisis teatral de Kowsan, permitiera el estudio de películas basadas en obras teatrales. Acosta y Alonso (2005):

La elaboración del modelo Acosta-Alonso (sic) hace posible el análisis de películas donde predomina la teatralidad, en el que específicamente busca identificar y analizar los códigos y signos que la componen. La matriz contempla cuatro elementos fundamentales: el pre-signo apariencia externa del actor, el pre-signo expresión corporal, el pre-signo texto pronunciado y la categoría itinerantes, que permitieron crear el signo final y evidenciar la potenciación de la tríada peirciana en este gran sintagma. (p.65)

The Matrix no se encuentra basada en una obra teatral, ni comparte tampoco características de este tipo de cine. Sin embargo, este modelo presenta la posibilidad de estudiar las historias cinematográficas en su esencia básica, permitiendo separarla de los elementos complejos o llamativos que pudieran distraer de la narrativa fundamental de la escena. Dejar por fuera el análisis del montaje o los agregados de los efectos visuales era imperativo para la presente investigación.

De hecho, si la historia fuese a ser representada en teatro, contendría los mismos elementos esenciales, a saber: como representar a los personajes físicamente, como representarlos gestualmente, la historia y los diálogos a través de los cuáles se expresan y los elementos externos del tipo de decorados, iluminación, música y sonido.

El Modelo Acosta-Alonso está compuesto por los siguientes elementos:

1.- Presigno. Representamen: Apariencia externa del Actor

1.1.- Representamen: Traje

1.2.- Objeto: Accesorios

1.3.- Interpretante: Maquillaje Peinado

2.- Presigno. Objeto: Expresión Corporal

2.1.- Representamen: Gesto

2.2.- Objeto: Mímica

2.3.- Interpretante: Movimiento

3.- Presigno. Interpretante: Texto pronunciado.

3.1.- Representamen: Palabra

3.2.- Objeto: Tono

3.3.- Interpretante: Argumento

4.- Itinerantes:

4.1.- Decorado

4.2.- Iluminación

4.3.- Música

4.4.- Sonido

Por cuestiones de simplificación, durante el presente trabajo de grado se hablará de las categorías en su forma más simple. Por ejemplo, la categoría “Presigno. Objeto. Expresión Corporal” Será únicamente denominada “Expresión Corporal”

El modelo está dividido en cuatro elementos o categorías fundamentales: la correspondiente a la apariencia externa del actor, la correspondiente a la expresión corporal del actor, la correspondiente al texto pronunciado y la correspondiente a los itinerantes.

Las dos primeras categorías se centran exclusivamente en elementos relativos a los actores y sus personajes. La primera describe el vestuario que utilizan (traje), los

accesorios que lleva encima o aquellos con los cuales interactúan, el tipo de maquillaje y peinado que ostentan.

La segunda categoría analiza la expresión corporal del actor. La expresión corporal se divide en gesto, mímica y movimiento.

El gesto puede ser definido como una “respuesta natural y en ocasiones involuntaria del ser humano, y por su carácter primario no posee un significado a priori”. (Acosta y Alonso, 2005, p.34)

La mímica y el movimiento implican ya un proceso de artificialización progresivo, donde la mímica implica no sólo lo que hacen los personajes sino cómo lo hacen. El movimiento incluye las categorías anteriores y añade los desplazamientos de los personajes por las locaciones.

La tercera categoría “Texto pronunciado” implica dos elementos relativos a los actores y los personajes y uno relacionado con la historia que se narra. Se tienen las subcategorías Palabra, Tono y Argumento. En este segmento se transcribe el texto pronunciado en escena, colocando a su lado el tono o intención en el cual fue expresado. El argumento es una descripción de la acción que transcurre en escena y los elementos que la componen.

Por último, se encuentra la categoría “Itinerantes”. Los itinerantes implican elementos externos a la historia misma, relativos al espacio escénico y al espacio sonoro que acompañan a los personajes y que forman parte importante del signo final: los decorados que se utilizan, el tipo de iluminación (natural, expresionista), la música (y el papel que esta juega dentro de la historia) y el sonido (efectos y sonidos naturales).

Fases de la investigación

En primer lugar, se procederá a resaltar al personaje dentro de la película, elaborando una lista de las secuencias o escenas en las cuales intervenga.

En segundo lugar, se procederá a analizar dichas secuencias a través del modelo Acosta-Alonzo. La razón por la cual se analizarán todas las secuencias responde a observar con el mayor detalle posible cualquier evolución dentro del personaje, además de identificar todas las posibles coincidencias con el mito platónico.

Una vez extraída la información se procederá a agruparla, resumirla y simplificarla a través de tablas por categorías, y establecer un resumen y conclusiones preliminares sobre el personaje.

A continuación, se contrastará la película *The Matrix* con el mito de la caverna, prestando especial atención a la posible relación entre los personajes de una y otra historia, con la intención última de establecer si el personaje de Cypher está o no representado dentro del mito.

Acotaciones pertinentes

El análisis será establecido en función de las secuencias en las cuales intervenga el personaje. Previendo el caso de que los segmentos para analizar se dividan en grupos de secuencias y escenas, se utilizará indistintamente el término secuencia, para simplificar la terminología.

Las secuencias serán identificadas con un nombre y un número, lo cual permitirá recordar y localizar con facilidad la información.

El análisis completo de todos los elementos y todas las secuencias será incluido en la versión digital del trabajo de grado, así como las secuencias de diálogos. La versión impresa contendrá una información resumida por categorías y subcategorías.

Cada categoría estará presentada de la siguiente manera: primero se colocarán todas las tablas o resúmenes generales de las subcategorías que la conforman. La forma en la que se presenta cada subcategoría está adaptada a la información que está contenida dentro de la misma. Es por este motivo que las tablas no presentarán uniformidad de criterios generales, más allá de sintetizar al máximo la información obtenida.

Después de la información resumida se presenta una conclusión preliminar sobre la categoría en cuestión, tomando en cuenta como afecta esta información a la representación del personaje de Cypher.

Las peculiaridades de la película hacen necesaria una distinción entre el mundo real o el mundo virtual en el cual transcurren las acciones. Dentro de una misma secuencia es posible ver al mismo personaje dentro de ambas realidades y esto es un elemento que forma parte de los resúmenes.

Para facilitar la lectura y la ubicación dentro de las múltiples realidades, se ha construido un listado con las locaciones completas dentro de las secuencias analizadas y el número de las secuencias que se desarrollan en cada locación.

La transcripción de los diálogos se coloca en una doble columna: en idioma original (inglés) y en español. La traducción al español fue realizada por la autora del trabajo, intentando mantenerse tan fiel al original como fuese posible.

Con la intención de optimizar al máximo la permanencia del sentido original de los diálogos, este texto traducido fue sometido a la revisión de Margarita López, M.A. en Literatura Medieval Inglesa, una traductora calificada, completamente bilingüe, quien tiene particular interés en la historia y semántica de las palabras, y cuya tesis de maestría consistió en una traducción literaria de un texto trilingüe.

**TABLAS REFERIDAS A LA APARIENCIA
EXTERNA DEL ACTOR**

Secuencia 1.- Inicial.

No hay ningún actor que aparezca físicamente en escena.

Secuencia 2.- El espejo

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	Lleva una chaqueta deportiva marrón, y una franela negra varias tallas más grande. Jeans negros y zapatos marrones de trenza	Utiliza un sobretodo negro largo de cuero, completamente cerrado, con el cuello levantado. Vemos un pantalón marrón y unas botas oscuras	Usa un sobretodo negro de cuero, con pantalones del mismo material. Botas de cuero	Chaqueta de cuero negro, de piel de cocodrilo, abierta, que deja ver una camisa negra abajo. Sus pantalones son oscuros
Accesorios	Se le colocan unos electrodos.	Lentes redondos, oscuros, sin patas. Un pin en la corbata. Celular tipo "Slider"	No lleva ninguno	Collar pegado al cuello, con tres piedritas

Secuencias 3.- Encuentro con la tripulación, y 4.- La negación de Neo

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	<p>Suéter gris, sucio, con una rotura en el medio del pecho, e hilos colgando. Franela beige grisácea, se ve por el hueco del suéter. Los pantalones son exactamente iguales en toda la tripulación: oscuros, holgados, de tela gruesa y ajada. Las botas, también idénticas, son altas, oscuras, estilo militar.</p>	<p>Camisa manga larga beige grisáceo, sucia y ajada. Tiene cierto estilo oriental. Pantalones y botas iguales a los del resto de la tripulación. (Ver Neo)</p>	<p>Suéter manga larga de cuello redondo, de corte más bajo que el de sus compañeros masculinos. Tiene otra camisa del mismo color abajo, cuyas mangas le quedan grandes. Pantalones y botas iguales al resto de la tripulación. (Ver Neo)</p>	<p>Franela blanca manga larga, ajada. Suéter rojo, sin mangas, muy roto. Pantalones y botas iguales al resto de la tripulación. (Ver Neo)</p>
Accesorios	<p>Manta de color rojo oscuro, desgastada.</p>	<p>Paquete que cuelga de una cuerda alrededor de su cintura. Y un collar de tela gruesa.</p>	<p>Guantes y máscara de soldar</p>	<p>Trapo</p>

Secuencias 5.- Dojo y 6.- El salto

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	Kimono blanco, sin zapatos	Kimono negro, sin zapatos	Suéter gris, pantalón oscuro y botas militares	Franela gris oscura, su chaqueta negra, pantalones oscuros y botas militares negras
Accesorios	Ninguno	En la Matriz lleva sus lentes redondos, sin patas, y un pin en la corbata	En el Nabucodonosor, guantes cortados que dejan al descubierto los dedos, de color gris	Ninguno

Secuencia 7.- Trinity y Cypher

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	Suéter beige, pantalón negro	No aparece	Suéter manga larga de cuello redondo, con una franela del mismo color abajo, cuyas mangas le quedan grandes. Pantalones oscuros y botas militares.	Suéter rojo, sin mangas, muy roto. Franela manga larga de color claro, pantalones o oscuros y botas militares.
Accesorios	Manta de color rojo	----	Bandeja de metal con un plato y una taza metálicos.	Ninguno

Secuencia 8.- Neo y Cypher

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	Chaqueta negra abierta, vieja y franela oscura.	No aparece	No aparece	Suéter gris rayado, roto. Bufanda oscura.

	Pantalones oscuros y botas militares.			Pantalones oscuros y botas militares
Accesorios	Taza metálica	---	---	Ánfora y taza de metal.

Secuencia 9.- La Traición de Cypher

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	No aparece	No aparece	No aparece	Chaqueta negra, abierta, y franela gris
Accesorios	---	---	---	Zarcillo en la oreja izquierda, collar pegado al cuello, con tres piedritas. Tenedor, cuchillo y copa. Tabaco y yesquero.

Secuencia 10.- La Comida

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	<ul style="list-style-type: none"> • Suéter blanco • Franela gris • Pasamontañas negro 	<ul style="list-style-type: none"> • Suéter blanco manga larga, roto 	<ul style="list-style-type: none"> • Suéter gris. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suéter gris, roto • Franela gris oscura
Accesorios	Platos y cucharas metálicos	Ninguno	Platos y cucharas metálicos	Platos y cucharas metálicos

Secuencias: 11.- Hacia el Oráculo, 12.- Después del Oráculo, 13.- La llamada de Cypher y 14.- Escape y muerte de Cypher

	Neo	Morfeo	Trinity	Cypher
Vestuario	Dentro de la	Dentro de la matriz	Dentro de la	Dentro de la

	matriz lleva un traje negro con una camisa negra de botones brillantes. Fuera de usa un suéter negro lleno de huecos y una franela gris manga larga. Tiene además un pasamontañas negro	utiliza un sobretodo negro, largo de cuero, con una corbata verde amarillenta. Los pantalones son oscuros. Fuera de la matriz usa un suéter blanco manga larga. Una franela negra y los pantalones oscuros.	matriz lleva una chaqueta corta, franelilla y pantalones de cuero negro, con botas altas. Fuera de la matriz lleva un suéter gris, con un pantalón oscuro y botas	matriz: Igual que en secuencia 2. Fuera de la matriz: Igual que en secuencias 3 y 4
Accesorios	Utiliza un arma dentro de la matriz, durante la secuencia 12.	En las tomas del Nabucodonosor se observa con un cinturón negro con hebilla de metal y su cadena tejida alrededor del cuello. En la matriz utiliza lentes oscuros sin patas, pin en la corbata y celular.	Dentro de la matriz utiliza lentes oscuros, un teléfono celular y un arma	Lentes oscuros, redondos. Collar con piedritas. Celular. Arma. Audífonos y micrófono.

1.3.- Maquillaje/ Peinado

	Neo		Morfeo	Trinity		Cypher
Tipo de secuencia	Virtual	Real	Virtual y Real	Virtual	Real	Virtual y Real
Secuencias	2, 5, 6,	3, 4, 5, 7, 8,	2,3,4,5,6,	2, 10, 12 y	3, 4, 5, 6, 7, 10	2, 3, 4, 5,

	11, 12 y 14	10, 11 y 14	10, 11, 12	14	y 14.	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Maquillaje	No hay factores evidentes de maquillaje	Neo tiene un conector en la base de su cabeza, y otro en sus brazos. En general, se ve pálido.	No hay factores de maquillaje evidentes, a excepción de los conectores.	Maquillaje suave, con un delineado marcado, labios rojos.	Muy natural. El maquillaje no existe dentro del Nabucodonosor. La idea es que parezca que no está maquillada.	No hay factores de maquillaje evidentes, a excepción de los conectores.
Peinado	Cabello corto, negro, picado por la mitad, que le cae hacia la cara.	El cabello, originalmente inexistente, ha comenzado a crecer.	Cabello rapado	Cabello fuertemente engominado, con una raya de lado.	Lleva el cabello corto, muy liso, negro, con un mechón que le cae constantemente en la frente.	Tiene la cabeza rapada, lleva bigotes y una línea de barba en el mentón

La apariencia externa del actor.

Sobre el vestuario.

La apariencia externa del actor es utilizada en la película como un indicador de la realidad en la que se encuentra el personaje. El vestuario es el principal elemento diferenciador entre el mundo real y el virtual.

En el Nabucodonosor se utilizan uniformes ajados, rotos y descocidos, de carácter utilitario. Los colores son mate y predominan los blancos, beige, grises y negros. Es evidente que la apariencia personal no es una temática de importancia dentro de la nave. Las telas tienen una cualidad más bien orgánica.

Es interesante que a pesar del estado de la ropa nada se vea cosido ni remendado. Todas las prendas lucen muy grandes para los personajes, quienes además llevan bufandas, pasamontañas o guantes, indicando una baja temperatura en la nave.

Cypher es el único miembro del Nabucodonosor que utiliza un color diferente en su vestimenta. Utiliza un suéter rojo cuyo estado es mucho peor que el del resto de los tripulantes. Aparece en un gran número de secuencias (3, 4, 7, 11, 12, 13 y 14)

En el mundo virtual las telas son todas nuevas y brillantes y responden a una propuesta estética concreta (Cyberpunk). Los colores son brillantes y predomina el negro. Las telas tienen una cualidad muy artificial, con plástico y cuero como materiales predominantes.

Dentro del mundo virtual, Cypher es el único que utiliza una chaqueta corta, de piel de cocodrilo, mientras el resto de los personajes utilizan sobretodos largos.

Es evidente que el uso del suéter rojo de Cypher, al igual que el de la chaqueta de piel de cocodrilo que utiliza dentro de la Matriz, son utilizados para diferenciar al personaje y recalcar su naturaleza negativa.

Sobre los accesorios.

Los accesorios dentro de las escenas analizadas fueron pocos y resaltaron claramente el hecho de que los miembros de la tripulación del Nabucodonosor tienen una vida marcada por la funcionalidad y la simplicidad.

Los lentes oscuros y los teléfonos celulares son parte del equipo básico de supervivencia dentro de la matriz. Neo es el único que carece de lentes en las secuencias analizadas. Más adelante, sin embargo, Neo pasará también a utilizar los lentes oscuros, marcando su evolución del manejo de la realidad virtual.

Los personajes que presentan mayor número de accesorios decorativos son Morfeo y Cypher, tanto dentro como fuera de la matriz. Otra característica resaltante es que los lentes oscuros de ambos tienen particularidades: los de Morfeo carecen de patas sustentadoras, los de Cypher son rojizos. Estas similitudes en accesorios resaltan y relacionan a los dos personajes.

Sobre el maquillaje.

Neo es el único personaje que tiene una diferencia significativa entre su peinado en el mundo real y en el mundo virtual, producto de la diferencia en el largo de su cabello.

Con respecto al maquillaje, la diferencia principal entre el mundo real y el virtual es la presencia evidente (y más resaltada que en otros personajes) de conectores en la base de la cabeza y los brazos.

Las imágenes real y virtual de Trinity son poco diferenciadas, utilizando maquillaje y gomina en el mundo virtual, y luciendo 'natural' en el mundo real.

No hay alteraciones entre la imagen real y la virtual de Morfeo o Cypher. Una vez más los autores resaltan la relación entre Cypher y Morfeo, como si fuesen ambas caras de la misma moneda, ambos líderes de visiones opuestas.

TABLAS EXPRESIÓN CORPORAL DEL ACTOR.

Secuencia 1.- Inicial

No aparecen actores en escena.

Secuencia 2.- El espejo

Gesto

Neo	Mira constantemente a su alrededor. Exhala. Mira fijamente. Su boca se abre en una expresión de grito.
Morfeo	Sus gestos son muy contenidos y calmos. Su mirada vaga tranquila por el cuarto. Permanece gran parte del tiempo inmóvil y cuando se mueve sus gestos son muy precisos. Casi no actúa en esta secuencia, principalmente observa. Hacia el final de la secuencia sus gestos son más urgentes y acelerados, pero mantienen su cualidad de precisión y control.
Trinity	Al principio parece ligeramente ausente. Palmea la cabeza de Neo suavemente. Su mirada vaga alerta entre Neo y Morfeo. Sus expresiones van pasando de la ligera preocupación a la alarma.
Cypher	Se mueve de forma brusca. Su expresión corporal es desafiante. Hacia el final de la secuencia, se concentra por completo en su trabajo.

Mímica

Neo (nervioso)	<p>Luce desorientado y confundido.</p> <p>Es precavido en cuanto a sus movimientos.</p> <p>Intenta sacar los dedos del espejo, con mucha brusquedad, asustado.</p> <p>Intenta comprender observando con detenimiento.</p> <p>Intenta gritar, asustado.</p>
Morfeo (majestuoso)	<p>Entra con aire señorial, abriendo ambas puertas a la vez.</p> <p>Extiende despreocupadamente su mano derecha para recibir un objeto, sin mirarlo.</p> <p>Da indicaciones casi sin gesticular, se comunica con economía de palabras y gestos. Por ejemplo, indica con la mano a Neo que se siente.</p> <p>Se para inmóvil, con los brazos doblados en jarra.</p> <p>Observa a su equipo trabajar.</p> <p>Desliza la tapa del celular y habla con Tank.</p>
Trinity (protectora)	<p>Espera inmóvil junto a la silla, electrodos en mano.</p> <p>Coloca los electrodos en el brazo y nuca de Neo, cuidadosamente.</p> <p>Asiente leve y distraídamente a Neo.</p> <p>Le da una suave y amistosa palmada en la nuca a Neo.</p> <p>Observa un monitor, con mucha atención.</p> <p>Mira hacia a Neo, luego a Morfeo, preocupada.</p> <p>Va informando a Morfeo sobre Neo, con creciente tensión.</p>
Cypher (tenso)	<p>En un solo movimiento despreocupado, le pasa un objeto a Morfeo.</p> <p>Su mirada vuelve una y otra vez a Neo, como si estuviese estudiándolo.</p> <p>Toma un objeto que tiene forma de binoculares, se los pone, se los quita y mira a Neo con lástima y agresividad.</p>

Movimiento

Morfeo entra en la habitación precediendo a Neo. Cypher espera al lado de la puerta a Morfeo, luego se va a su estación de trabajo. Cada uno de ellos tiene un área específica de trabajo, monitores y controles, dentro de la cual se mantienen. Neo es conducido hasta una silla, donde lo espera Trinity y donde permanece sentado el resto de la secuencia. Morfeo al entrar se dirige al centro de la habitación, hacia Apoc; y después

se coloca al lado de Neo. Los personajes giran mucho para verse los unos a los otros, pero se desplazan poco.

Secuencia 3.- Encuentro con la tripulación

Gesto

Neo	<p>Su mirada vaga constantemente.</p> <p>Permanece bastante inexpresivo.</p> <p>Se ajusta la manta que tiene, buscando protección.</p> <p>Mira con curiosidad a Trinity en repetidas ocasiones.</p> <p>Busca apoyo en Trinity con la mirada.</p> <p>Mueve las manos con nerviosismo.</p> <p>Voltea hacia Morfeo abruptamente.</p> <p>Su cuerpo se arquea de dolor cuando es conectado.</p>
Morfeo	<p>Luce orgulloso de su nave y su tripulación.</p> <p>Se pasa la lengua por los labios.</p> <p>Es delicado al tocar a Neo.</p>
Trinity	<p>Se pasa una mano por el cabello, apresuradamente.</p> <p>Mira a Neo a los ojos.</p> <p>Es delicada en su contacto con Neo y eficiente en la colocación de las correas. Le sujeta un brazo.</p>
Cypher	<p>Mira a Neo con dureza.</p> <p>Mueve la cabeza hacia arriba y hacia debajo de forma casi espasmódica.</p> <p>Su boca permanece abierta, como si estuviera moviendo el maxilar inferior.</p> <p>Mueve los brazos.</p> <p>Juguetea con el paño que tiene en las manos.</p>

Mímica

Neo (desorientado)	<p>Durante la mayor parte de la secuencia se dedica a observar: su mirada vaga de un punto a otro, deteniéndose levemente en los objetos y las personas.</p> <p>Su actitud es reservada. Podría tacharse de inexpresivo. Apenas devuelve los saludos.</p> <p>Parece sentirse vulnerable.</p>
Morfeo (cordial)	<p>Presenta la nave y la tripulación de manera relajada y cordial.</p> <p>Coloca una mano sobre los hombros de Apoc y Cypher al presentarlos.</p> <p>Coloca ambas manos sobre Switch al presentarla y sobre Neo al terminar las presentaciones, y de nuevo antes de conectarlo.</p> <p>Indica a Neo gestualmente que se dirija hacia Trinity.</p> <p>Pone una mano con suavidad en la cabeza de Neo para inclinarla.</p>
Trinity (nerviosa)	<p>Se levanta, se quita el casco y se pasa una mano por el cabello, nerviosa.</p> <p>Le quita la manta de los hombros a Neo, con suavidad y evita su mirada.</p> <p>Coloca los seguros metálicos de la silla de Neo con movimientos eficientes.</p>
Cypher (tenso)	<p>Mira a Neo fija y agresivamente.</p> <p>Los movimientos espasmódicos en su cabeza y brazos indican su tensión.</p> <p>Juega nerviosamente con el paño que tiene en las manos.</p>

Movimiento

Neo sube por una escalera, siguiendo vacilantemente a Morfeo. Recorren un pasillo hasta llegar a la Cubierta Principal del Nabucodonosor. La primera persona con quien se encuentran es Trinity, quien está arrodillada en el piso soldando algo. Ella y el resto de la tripulación se reúne para las presentaciones. Trinity guía a Neo hasta una silla y lo asegura con unas correas. Morfeo se acerca a él y lo enchufa al conector.

Secuencia 4.- La negación de Neo

Gesto

Neo	<p>Toma una gran bocanada de aire y trata de incorporarse.</p> <p>Sus movimientos se vuelven frenéticos y lanza manotazos para alejar a quienes lo rodean.</p> <p>Salta fuera de la silla y gira hacia ellos, moviendo mucho los brazos.</p> <p>Tiene el cuerpo doblado, como si no pudiera pararse derecho.</p> <p>Cae de rodillas, tiene espasmos, se sacude y vomita.</p>
Morfeo	<p>Se acerca con rapidez.</p> <p>Mira a Neo.</p>
Trinity	<p>Su expresión facial es de inquietud.</p> <p>Aguanta firmemente a Neo a la silla.</p>
Cypher	<p>Sus cejas se arquean.</p> <p>Se inclina para observar.</p>

Mímica

Neo (frenético)	<p>Toma una gran bocanada de aire, como si estuviese ahogándose.</p> <p>Impulsivamente intenta incorporarse.</p> <p>Comienza a lanzar brazadas frenéticas hacia los lados, tratando de alejar a todos.</p> <p>Se levanta de un salto y comienza a caminar hacia atrás, con el cuerpo doblado de dolor. Intenta alejarse de todos.</p>
Morfeo (preocupado)	<p>Toma a Cypher del brazo, impidiéndole avanzar.</p> <p>Se inclina hacia Neo.</p>
Trinity (alarmada)	<p>Comienza a desconectar a Neo muy rápidamente, nerviosa.</p> <p>Coloca su mano en la cabeza de Neo, de forma protectora, para que no se lastime.</p>
Cypher (despreocupado)	<p>Se inclina hacia Neo, divertido.</p>

Movimiento

Neo despierta en la silla e intenta incorporarse con desesperación. Trinity y Dozer lo sujetan el tiempo suficiente como para desamarrarlo. Neo se levanta, gira, cae de rodillas y vomita. Morfeo da unos pasos y toma a Cypher por el brazo, deteniéndolo. Ambos se inclinan hacia Neo.

Secuencia 5.- Dojo.

Gesto

Neo	<p>En el Nabucodonosor, el cuerpo de Neo duerme apaciblemente. En cierto momento se sacude un poco.</p> <p>En la Matriz, Neo está concentrado respirando con rapidez.</p> <p>Exhala profundamente, sin aire.</p> <p>Se incorpora con lentitud, mostrando su cansancio.</p> <p>Espera inmóvil, con las manos levantadas.</p> <p>Sus brazos comienzan a verse borrosos por la velocidad.</p> <p>Permanece concentrado.</p> <p>Se queda muy quieto.</p> <p>Se retira con lentitud.</p> <p>Baja la mirada.</p>
Morfeo	<p>Se ve tranquilo, con ocasionales gestos de sorpresa o concentración.</p> <p>Pelea de forma relajada, con una respiración tranquila y sin esfuerzo aparente.</p> <p>Se mira las uñas, sonrío arqueando las cejas, se inclina sobre Neo.</p> <p>Su expresión se congela en una mueca de estupor.</p> <p>Arquea una ceja, y segundos después sonrío abiertamente.</p> <p>Eleva el rostro.</p>
Trinity	<p>Se encuentra inmóvil y tensa.</p> <p>Su mirada baja y sube de la pantalla.</p> <p>Su respiración se agita.</p> <p>Mira a su alrededor.</p>
Cypher	<p>Sonríe.</p> <p>Mira a Trinity, estudiándola.</p>

Apoya la cabeza en la mano.

Mímica

Neo. Simulación. (Concentrado)	Neo hace un ataque ofensivo hacia Morfeo, sin parar. Se incorpora con lentitud, mostrando su cansancio. Luce cada vez más concentrado, sus brazos comienzan a verse borrosos por la velocidad. Se retira con lentitud y baja la mirada, confundido.
Morfeo. Simulación. (Complacido)	Rechaza con facilidad e indolencia los ataques de Neo. Observa a Neo, divertido. Se mira las uñas y sonrío con autosuficiencia. Se inclina sobre Neo y mira hacia los lados, sin dejar de sonreír burlonamente. No puede evitar una mueca de sorpresa que se transforma en auténtico estupor, cuando Neo gana la pelea. Arquea una ceja y le sonrío, muy satisfecho.
Trinity (muy tensa)	Esta completamente concentrada en la pantalla. Baja y sube la mirada, nerviosa.
Cypher (despreocupado, luego incómodo)	Cypher observa y sonrío complacido. Su mirada busca a Trinity, y luego vuelve a la pantalla. Inclina la cabeza y arquea las cejas, cargado de escepticismo. Luce incómodo.

Movimiento

Mouse baja corriendo unas escaleras, atraviesa un pasillo y empuja una puerta. Se detiene en el dintel, informando al resto de la tripulación, que está comiendo, de lo que sucede en la cubierta principal. Mouse comienza a correr de vuelta y todos los demás se ponen de pie. Trinity y Dozer son los primeros en salir apresuradamente. Apoc, que está del otro lado de la mesa, gira para llegar a la puerta. Switch, a su lado, sencillamente pasa por encima de ella. Cypher está en el extremo opuesto de la habitación y, con menor vehemencia que los demás, va hacia la puerta.

Dentro del programa Neo y Morfeo pelean. Morfeo lo lanza a un lado. En el Nabucodonosor, el cuerpo real de Neo se sacude en la silla. Todos los demás personajes permanecen de pie, quietos, expectantes. Las dos excepciones son Tank, quien está trabajando, y Cypher, que está sentado. En el Constructo, Neo se levanta y continúa peleando. Una vez más, Morfeo rechaza a Neo. Camina hacia su cuerpo en el suelo y lo invita a continuar. En el Nabucodonosor, Mouse cambia el peso del cuerpo de un pie a otro.

El combate recomienza. Mouse señala asombrado los monitores, se come las uñas y lanza puñetazos al aire. Neo vence a Morfeo. Todos los espectadores están quietos, a la expectativa.

Secuencia 6.- El salto.

Gesto

Neo	<p>Mira hacia los lados. Tiene los ojos y la boca abierta.</p> <p>Camina con lentitud.</p> <p>Se frota las manos. Deja caer los brazos hacia los lados, los balancea.</p> <p>Se inclina, se acerca las manos a la cabeza, las lanza hacia delante.</p> <p>Abre y cierra los ojos.</p> <p>Toma impulso y se lanza a correr, con torpeza.</p> <p>Grita.</p> <p>Su rostro se contorsiona de dolor cuando choca contra el pavimento.</p>
Morfeo	<p>Su rostro esta sereno.</p> <p>Gira abruptamente y salta.</p> <p>Sonríe.</p> <p>Levanta las cejas.</p>
Trinity	<p>Mira fijamente la pantalla.</p> <p>Susurra involuntariamente.</p> <p>Baja la mirada.</p>
Cypher	<p>Su cuerpo está tenso, con los brazos cruzados frente al cuerpo.</p> <p>Al caer Neo, arquea las cejas y hace un mohín de cansancio.</p> <p>Habla con la cabeza apoyada en la mano, indolente.</p> <p>Parpadea.</p> <p>Voltea buscando a Trinity.</p>

Mímica

Neo (brioso)	<p>Abre los ojos y la boca, impresionado.</p> <p>Mira hacia abajo y hacia el frente, indeciso.</p> <p>Nervioso, comienza a jugar con sus manos: se las frota, las deja caer, las balancea, se las acerca a la cabeza, las lanza hacia adelante...</p> <p>Se ve dudoso mientras comienza a correr.</p>
Morfeo (divertido)	<p>Su expresión es desafiante mientras sonríe mordazmente.</p> <p>Se voltea y salta despreocupadamente.</p>

	Sonríe satisfecho y levanta las cejas, invitando silenciosamente a Neo a imitarlo.
Trinity (rígida)	Tiene una expresión anhelante mientras observa la pantalla. Susurra involuntariamente, anhelante, casi como una plegaria. Se ve herida y molesta. Baja los ojos con tristeza.
Cypher (tenso, luego divertido)	Luce tenso, con los brazos cruzados por delante del cuerpo. Al caer Neo retoma su actitud de indiferencia y hastío. Se relaja, y apoya la cabeza en la mano, marcando un gesto de aburrimiento. Se voltea hacia Trinity, quien ya no está.

Movimiento

Neo y Morfeo permanecen quietos mientras el escenario cambia a su alrededor. Morfeo corre y salta de un rascacielos a otro. Desde el otro edificio se voltea a observar a Neo. Neo se dirige con lentitud hacia el borde del edificio y mira hacia abajo. Retrocede y comienza a balancear nerviosamente los brazos. Comienza a correr, salta y no llega al otro lado. Caer. Los demás miembros del Nabucodonosor permanecen quietos durante toda la secuencia. Cuando Cypher voltea, se da cuenta de que Trinity se ha ido.

Secuencia 7.- Cypher y Trinity

Gesto

Neo	Duerme boca abajo, con un brazo colgando de la litera. Se ve agotado.
Trinity	Camina con lentitud y suavidad. Se detiene a observar a Neo. Sale rápidamente. Se sobresalta al ver a Cypher, y luego su rostro adquiere una actitud defensiva, inclusive de superioridad.

Cypher	<p>Esta tenso, de espaldas a la pared, con los brazos cruzados sobre el pecho.</p> <p>Inclina la cabeza y se acerca a Trinity.</p> <p>Vuelve a recostarse de la pared, esta vez lateralmente.</p> <p>Juega con las manos, tocando distraídamente el material de la pared.</p> <p>Evita mirar directamente a Trinity.</p> <p>La observa irse.</p>
--------	--

Mímica

Neo	Ninguna
Trinity (cuidadosa, luego reservada)	<p>Se agacha con cuidado de no hacer ruido.</p> <p>Observa a Neo, pensativa.</p> <p>Voltea la cara, tensa, como intentando no pensar en algo.</p> <p>Se sobresalta.</p> <p>Mantiene su rostro inexpresivo ante las preguntas de Cypher.</p> <p>Arquea las cejas, desafiante.</p>
Cypher (incómodo)	<p>Espera a Trinity apoyando el cuerpo en la pared, con los brazos firmemente cruzados sobre el pecho, visiblemente molesto.</p> <p>Se mueve, luce incómodo. Evita la mirada de Trinity jugando con el material de la pared.</p> <p>Observa irse a Trinity, derrotado.</p>

Movimiento

Neo duerme en su litera. Trinity abre la puerta con una bandeja, se detiene en el umbral y entra sigilosamente. Se agacha para colocar la bandeja en el suelo, pero en lugar de incorporarse cruza los brazos sobre su rodilla y se detiene a observar a Neo. Voltea la cara y sale apresuradamente de la habitación. Cypher la espera recostado afuera. Ella cierra la puerta y se detiene. Él se acerca a ella y vuelve a recostarse de la pared.

Secuencia 8.- Neo y Cypher

Gesto

Neo	<p>Observa fijamente y con curiosidad.</p> <p>Durante la conversación, su expresión cambia de intrigada, a sobresaltada, aliviada y confundida.</p> <p>Parpadea y mueve los ojos hacia los lados.</p> <p>Mira detenidamente a Cypher.</p> <p>Toma un trago y comienza a toser, inclinándose hacia adelante.</p> <p>Carraspea.</p> <p>Baja la mirada.</p>
Cypher	<p>Luce concentrado y ocupado, mirando los monitores.</p> <p>Se sobresalta, brincando en su silla.</p> <p>Mira hacia los lados.</p> <p>Se relaja.</p> <p>Se recuesta en su silla y señala con pereza los monitores.</p> <p>Juega con su bufanda.</p> <p>Su rostro se vuelve distante.</p> <p>Toma un trago con amargura.</p> <p>Inclina la cabeza y baja la mirada.</p> <p>Su mirada vaga entre Neo y los monitores.</p> <p>Ladea la cabeza y su mirada se vuelve muy agresiva.</p> <p>Empieza a sacudir su cabeza hacia los lados.</p> <p>Arquea las cejas, mira a Neo y contorsiona la cara.</p>

Mímica

Neo (incómodo)	<p>Tiene los brazos cruzados sobre el pecho, incómodo.</p> <p>Sonríe forzadamente.</p> <p>Mira su taza, y renuientemente toma un trago.</p> <p>Su expresión adquiere un matiz de desconfianza.</p> <p>Asiente o niega levemente con la cabeza a las preguntas de Cypher.</p>
Cypher	<p>Teclea en la computadora despreocupadamente.</p>

(agresivo)	<p>Se sobresalta intensamente.</p> <p>Recibe a Neo con una forzada sonrisa.</p> <p>Mira a su alrededor, nervioso.</p> <p>Juega nerviosamente con su bufanda.</p> <p>Sonríe maliciosamente.</p> <p>Da a Neo unas palmadas en la espalda, divertido.</p>
------------	--

Movimiento

Cypher está sentado en la estación de trabajo principal cuando Neo se acerca silenciosamente por detrás. Cypher se sobresalta. Hablan. Cypher se agacha para recoger una botella de alcohol y le pasa una taza a Neo. Neo se va.

Secuencia 9.- La traición de Cypher

Gesto

Cypher	<p>Come ávidamente.</p> <p>Observa su comida.</p> <p>Con gesto rápido se mete el tenedor a la boca.</p> <p>Mastica con deleite y decisión.</p> <p>Suspira.</p> <p>Sostiene la copa de vino frente a su cara, la agita con suavidad, la huele, la mira y finalmente toma un trago.</p> <p>Toma un tabaco de la mesa con cuidado, lo enciende.</p> <p>Cierra el yesquero e inhala.</p> <p>Baja la mirada.</p>
--------	---

Mímica

Cypher (contento)	Mira con tristeza y dramatismo su tenedor. Mira al Agente Smith y se tensa un poco. Mastica con deleite y decisión. Mira hacia arriba y suspira, deleitado. Sostiene la copa de vino frente a su cara, con delicadeza y cierto distanciamiento. Toma un tabaco de la mesa con cuidado, lo enciende. Cierra el yesquero e inhala. Luce apenado.
----------------------	---

Movimiento

Cypher está sentado en un restaurante, comiendo ávidamente. Come con rapidez, huele una copa de vino, la bambolea, toma un trago, fuma un tabaco.

Secuencia 10.- La comida

Gesto

Neo	Neo observa la comida con expresión de asco, dejándola caer de nuevo al plato. Luce incómodo. Observa a los demás, la mayor parte del tiempo con desinterés.
Morfeo	Se apoya en el dintel de la puerta, sin entrar. Intercambia miradas con Dozer y Trinity antes de salir de la habitación.
Trinity	Come, sin participar en la conversación. No levanta la mirada hasta la llegada de Morfeo. Se tensa.
Cypher	Se sirve rápidamente la comida y se sienta lejos de todos. Come en silencio, de espaldas al resto del equipo. Luce alarmado.

Mímica

Neo (apático)	Toma una cucharada y con asco, deja que el contenido vuelva a caer en el plato. Lo mira incrédulo. Su mirada vaga hacia los demás, particularmente hacia Mouse, quien manipula la conversación.
Morfeo (tenso)	Se apoya en la puerta y permanece inmóvil. Mira a Dozer para dar instrucciones. Lanza una significativa mirada a Trinity.
Trinity (ausente)	Apenas parece prestar atención a la conversación. Se tensa con la llegada de Morfeo.
Cypher (ensimismado)	Se sirve precipitadamente la comida y come aparte de los demás.

Movimiento

Tank sirve un plato de comida y se lo lleva a Neo. Se sienta en la mesa, donde los demás están comiendo. Todos comen retraídamente, a excepción de Mouse, quien habla de forma muy extrovertida, gesticulando mucho. Neo escucha sin entusiasmo. Morfeo entra en la habitación y se hace el silencio.

Secuencia 11.- Hacia el Oráculo

Gesto

En el Nabucodonosor, todos los miembros de la tripulación se encuentran sentados en las sillas, dormidos.

Neo	Inmóvil, con los brazos a los lados del cuerpo, las piernas separadas. Camina con menos celeridad que otros personajes. Mira a su alrededor. Gira, mirando algo en el piso. Se agarra del barandal. Se detiene de nuevo, observando.
Morfeo	Inmóvil, con los brazos a los lados del cuerpo, las piernas separadas, firme.

	<p>Camina lentamente.</p> <p>Contesta el teléfono.</p> <p>Sonríe.</p> <p>Sale de último y se detiene a dar instrucciones a Apoc y Switch.</p>
Trinity	<p>Inmóvil, con los brazos a los lados del cuerpo, las piernas separadas, firme, con los brazos cruzados detrás de la espalda.</p> <p>Camina con celeridad.</p> <p>Observa a su alrededor.</p> <p>Se dirige hasta el automóvil.</p>
Cypher	<p>Sentado, con la mano derecha apoyada en la maleta de armas y la izquierda en su pierna. Su cabeza está girada hacia el teléfono.</p> <p>Camina apresuradamente. Mira hacia los lados varias veces.</p> <p>Baja saltando un par de escalones.</p> <p>Saca un celular, y sin verlo, lo abre y marca un número. Deja caer el aparato en un cubo de basura.</p>

Mímica

Durante la primera parte de esta secuencia los personajes permanecen inmóviles, manteniendo una pose determinada. Dentro del Nabucodonosor se observan los cuerpos de todos los personajes, recostados en sus sillas, dormidos. Mientras, en la Matriz:

Neo (inseguro)	<p>Permanece quieto.</p> <p>Camina con menos celeridad que otros personajes.</p> <p>Mira a su alrededor, inseguro.</p> <p>Se detiene de nuevo, observando.</p>
Morfeo (seguro)	<p>Primero aparece muy quieto, pero luego camina con parsimonia hacia el teléfono y lo levanta, con una media sonrisa.</p> <p>Sale de último y se detiene serenamente a dar instrucciones a Apoc y Switch.</p>
Trinity (alerta)	<p>Permanece muy quieta, con los brazos a la espalda.</p> <p>Camina con celeridad y decisión hacia el automóvil.</p>

Cypher (inquieto)	Permanece quieto, sentado. Cuando camina, lo hace de forma apresurada y nerviosa, mirando repetidamente hacia los lados, y saltando un par de escalones. Con eficiencia, y sin mirar su celular, lo saca, lo abre, marca un número y lo deja caer en la basura, encendido. Luce indiferente.
----------------------	--

Movimiento

Tank camina hasta su silla y se deja caer enérgicamente. Sacude los hombros, exhala y comienza a manipular botones y perillas con destreza y rapidez. Todos los miembros de la tripulación se encuentran relajados, como dormidos, en sus respectivas sillas. En la Matriz, los personajes se encuentran inmóviles, frente al teléfono. Morfeo se acerca a él y lo contesta.

Cypher aparece por la puerta de salida del hotel. Baja las escaleras con presteza y se dirige al automóvil. Al rodearlo, seguro de que nadie lo ve, saca un celular, lo abre, presiona un botón y lo deja caer a una papelera. Trinity, Neo, Switch, Apoc y Morfeo van saliendo apresuradamente uno por uno y tres de ellos se dirigen a un automóvil. Switch y Apoc, por el contrario permanecen custodiando la puerta.

Secuencia 12.- Después del Oráculo

Gesto

En el Nabucodonosor, vemos el rostro de Cypher esbozando una sonrisa.

Neo	<p>Su mirada vaga por el edificio, está intranquilo.</p> <p>Se detiene. Sus cejas se arquean, retrocede un poco.</p> <p>Luce desorientado y sigue dócilmente las instrucciones.</p> <p>Mira sorprendido el arma que Apoc le tiende. Luce renuente.</p> <p>Eleva el arma y dispara, sin darle dirección.</p> <p>Intenta detener a Morfeo.</p>
Morfeo	<p>Camina con presteza.</p> <p>Gira dramáticamente. Luce alarmado.</p> <p>Mantiene la calma. Sus movimientos son cortos y urgentes, pero precisos.</p> <p>Mira primero hacia arriba, luego hacia abajo, orientándose.</p> <p>Descorre las cortinas, con ambas manos, apresuradamente.</p> <p>Se quita el sobretodo y los lentes, guardándolos en su bolsillo.</p> <p>Inclina hacia atrás la cabeza, y rompe la pared.</p>
Trinity	<p>Se detiene, gira abruptamente y se acerca a Neo.</p> <p>Sigue a Morfeo.</p> <p>Saca su teléfono en un rápido y preciso movimiento.</p> <p>Eleva la cabeza, esperando instrucciones de Morfeo.</p> <p>Luce desesperada.</p> <p>Hace ademán de subir, pero se detiene.</p>
Cypher	<p>Sonríe de forma muy exagerada, luego su sonrisa se desvanece.</p> <p>En el Nabucodonosor, el rostro dormido de Cypher esboza una ligera sonrisa de satisfacción.</p> <p>En la matriz, Cypher retrocede hacia Neo.</p> <p>Observa por el hueco de las escaleras, vigilante.</p> <p>Mira a su alrededor constantemente. Sus movimientos son torpes y exagerados.</p> <p>Tose, primero abruptamente; luego de forma más queda.</p> <p>Se tapa la boca, intentando ahogar el sonido de su tos.</p>

Se queda inmóvil, luego gira teatralmente y finge caer al piso.

Mímica

Neo (desorientado)	<p>Ignora a Cypher.</p> <p>Luce intranquilo, mira hacia los lados.</p> <p>Hace una mueca de extrañeza.</p> <p>Niega con la cabeza.</p> <p>Mira sorprendido el arma que Apoc le tiende, luego se sobrepone y asiente levemente.</p> <p>Eleva el arma y dispara, intentando darle a ciegas a algo.</p> <p>Intenta retroceder hacia Morfeo.</p>
Morfeo (impasible)	<p>Camina con presteza y seguridad.</p> <p>Gira dramáticamente.</p> <p>Hace señales con las manos a Apoc y Switch.</p>
Trinity (alarmada)	<p>Sigue a Morfeo.</p> <p>Se detiene, gira y se acerca a Neo, agresiva.</p> <p>Sigue a Morfeo, tensa y sin dejar de observarlo.</p> <p>Tiene que contenerse para no ir tras Morfeo.</p> <p>Se ve desesperada por unos segundos, luego su actitud cambia a resuelta. Toma el control del equipo.</p> <p>Se ve preocupada, pero decidida.</p>
Cypher (expectante)	<p>Sonríe de forma muy exagerada a Neo.</p> <p>Parece más alarmado que los demás. Casi histérico.</p> <p>Hace ademán de buscar su teléfono, torpemente.</p> <p>Mira hacia los lados.</p> <p>Se tapa la boca, intentando ahogar el sonido de su tos.</p> <p>Sus gesticulaciones exageradas no cesan hasta encontrarse lejos de sus compañeros. Se queda inmóvil, luego gira teatralmente y finge caer al piso.</p>

Movimiento

Mouse está sentado en un sofá, con los pies en la mesa, viendo una revista. Suena el teléfono. Baja los pies y contesta.

Apoc espera en cuclillas, se incorpora al ver llegar al automóvil. Switch, recostada en el marco de la puerta, se endereza.

Morfeo y Trinity se bajan del automóvil casi al mismo tiempo, y cierran las puertas en idéntico movimiento. Del otro lado Cypher y Neo descienden. Cypher se detiene a sonreír a Neo. Éste gira y se pone en movimiento. Cypher deja de sonreír. En el Nabucodonosor, el cuerpo dormido de Cypher esboza una ligera sonrisa.

Tank está sentado en el control. El equipo del Nabucodonosor sube las escaleras. Neo se detiene. Morfeo y Trinity giran hacia Neo. Todos los demás permanecen expectantes. Tank, en el Nabucodonosor alza los brazos al aire.

Morfeo se coloca alerta hace una señal y Switch y Apoc extraen sus armas y comienzan a caminar en direcciones opuestas. Switch sube las escaleras mientras los Apoc las baja y se dirige hacia donde estaba el gato. Cypher observa por el hueco en las escaleras.

Mouse camina por la habitación con aire perdido, mirando hacia arriba, con una maleta en la mano. Tank observa desde su silla. El equipo comienza a correr escaleras arriba cuando Morfeo lo ordena.

Mouse se apresura a contestar su celular, que está sonando. Intenta escapar, al descorrer las cortinas se encuentra con una pared de ladrillos. Busca armas apresuradamente y recibe a balazos al equipo policial, quien a su vez, lo acribilla.

El equipo corre escaleras arriba y entra por un pasillo, mientras Switch espera hasta que haya pasado el último miembro con la pistola preparada.. Morfeo se dirige a una ventana y descorre las cortinas, encontrándose con una pared de ladrillos como la de Mouse. Switch sigue cubriendo la retaguardia. Trinity y Neo permanecen inmóviles mientras que Cypher mira a su alrededor.

Morfeo llama por teléfono y comienza a moverse siguiendo instrucciones de Tank. Los demás lo siguen. Apoc se detiene para entregar un arma a Neo. Retoman su camino.

Los agentes y la policía se acercan.

El equipo del Nabuconosor esta colgado de las tuberías, entre dos paredes, inmóvil. Morfeo, Neo, Trinity y Switch bajan de frente a una de las paredes, apoyando la espalda en la otra, mientras que Cypher baja lateral a las paredes, lo que hace más difíciles sus movimientos. Un policía entra en el cuarto. Trinity y Morfeo miran hacia arriba. Los pies de Morfeo hacen caer una nube de polvo sobre la cabeza de Cypher. Cypher tose repetidamente. Un policía lo escucha y se dirige hacia ellos, disparando.

Neo dispara ciegamente. El Agente Smith, que se ha apoderado del cuerpo del policía, sujeta el cuello de Neo. Morfeo rompe la pared con la cabeza y araca al Agente Smith. Comienza una pelea. Los demás Se dejan caer, Trinity agarra a Neo por un pie y lo arrastra.

Al llegar abajo se encuentran con más agentes policiales. Apoc, Switch, Neo y Trinity escapan por una alcantarilla. Cypher se queda inmóvil y luego se deja caer al piso.

Secuencia 13.- La llamada de Cypher

Gesto

Cypher	Esta encorvado, sujetando el auricular con ambas manos. Mira hacia atrás, hacia un lado, luego hacia el otro. Habla con las cejas arqueadas, y con los brazos delante del cuerpo, como una barrera. Cuelga el auricular, se endereza y baja los brazos. Su expresión es de hastío. Exhala.
--------	--

Mímica

Cypher (falsamente alarmado)	Sujeta el auricular con ambas manos, asustado. Mira hacia los lados, inquieto. Se endereza de golpe, dejando de actuar.
------------------------------------	---

Movimiento

Tank recibe una llamada de Cypher. Cypher esta de pie junto a un teléfono público, mientras un grupo de personas se mueven detrás de él, hacia un camión en llamas. Cypher cuelga y se queda inmóvil.

Secuencia 14.- Escape y muerte de Cypher

Gesto

Neo	Se mueve con rapidez, el cuerpo de lado hacia Trinity. Luce inquieto y molesto. Baja la mirada. Sus cejas se contraen en una expresión de extrañeza. Observa fijamente a Trinity. En el Nabucodonosor, su cuerpo esta tenso. Las manos se aferran a los apoyabrazos. En la Matriz, está inmóvil, observando y escuchando con los brazos caídos a los lados del cuerpo y la cabeza ladeada. Se agacha junto a los cadáveres. Comienza a levantarse con mucha lentitud. La mira con los ojos muy abiertos y se mueve un poco.
Trinity	Se mueve con rapidez y decisión. Intenta ignorar amablemente a Neo. Mira con amabilidad y firmeza a Neo. Luce perpleja. Empieza a caminar de un lado a otro. En el Nabucodonosor, su cuerpo se ve relajado. Alterna entre caminar inquieta y mantenerse completamente inmóvil. Su rostro expresa sorpresa, comprensión, dolor, desesperación...

	<p>Arquea las cejas, sorprendida.</p> <p>Gesticula mucho con la cabeza: la ladea, la echa hacia atrás, niega levemente varias veces durante la conversación...</p> <p>Su barbilla se eleva desafiante en al menos dos oportunidades.</p> <p>Su mirada se cruza con la de sus compañeros y se detiene particularmente en Neo.</p> <p>Agarra el teléfono con mucha fuerza, niega con la cabeza, cierra los ojos fuertemente, tiembla, traga saliva, su mirada comienza a moverse de un lado a otro, un músculo de su boca se contrae.</p>
Cypher	<p>En la matriz, luce apresurado, pero tranquilo.</p> <p>En el Nabucodonosor, despierta sobresaltado y mira a su alrededor.</p> <p>Se pasa la mano por la frente.</p> <p>Dispara con torpeza y contorsiona la cara.</p> <p>Sus movimientos se vuelven rápidos y eficientes.</p> <p>Se inclina sobre Trinity, la huele, la toca, niega ligeramente con la cabeza.</p> <p>Gira abruptamente la cabeza.</p> <p>Salta sobre Morfeo y permanece sobre él.</p> <p>Cruza los brazos sobre el pecho y lo mira entre desafiante y divertido.</p> <p>Su actitud corporal es más violenta, y su mirada es mucho más inquieta.</p> <p>Mueve mucho la cabeza y los hombros, mientras le habla al cuerpo inerte de Morfeo.</p> <p>Sonríe divertido. Su expresión raya en la locura.</p> <p>Lo señala con el dedo, lo señala con la mano abierta.</p> <p>Eleva los brazos, mira a su alrededor, con repugnancia.</p> <p>Su mirada está perdida y niega con la cabeza.</p> <p>Arquea las cejas, se señala a sí mismo y luce más decidido.</p> <p>Camina con lentitud, concentrado.</p> <p>Desconecta a Apoc con de forma brusca y cruel.</p> <p>Desconecta a Switch con indiferencia.</p> <p>Mira a Neo con odio.</p> <p>Menea la cabeza y luce escéptico.</p> <p>Gira la cabeza violentamente, aprieta los labios.</p> <p>Su expresión es de asombro.</p>

Mímica

Neo (alerta)	<p>Neo camina intentando bloquear a Trinity, con la intención de obtener información.</p> <p>Luce impaciente y molesto; luego dubitativo y extrañado.</p> <p>Sus cejas se contraen, extrañado.</p> <p>En el Nabucodonosor, el cuerpo de Neo esta tenso, con las manos crispadas, sujetándose a la silla.</p> <p>En la matriz está inmóvil, alerta pero incrédulo.</p> <p>Se agacha al lado del cuerpo de Switch, buscando un pulso.</p> <p>Mira a Trinity fijamente, como exigiendo una explicación.</p>
Morfeo	No aparece
Trinity (asustada)	<p>Ignora a Neo, gestual y corporalmente.</p> <p>Le ordena con un gesto que tome el auricular.</p> <p>Lanza el auricular, furiosa.</p> <p>Arquea las cejas, sorprendida.</p> <p>Gesticula mucho durante la conversación con Cypher, ensimismada en la conversación.</p> <p>Mira a Neo, asustada.</p>
Cypher. Nabucodonosor. (Inestable.)	<p>Se inclina sobre el cuerpo de Trinity, oliéndola y tocándola.</p> <p>Se sienta de un salto sobre Morfeo y habla con él gesticulando como si éste pudiese verlo: lo señala, eleva los brazos, le sonríe con sorna...</p> <p>Mira a su alrededor con genuino desagrado, desaprobando.</p> <p>Niega con la cabeza, levemente, para sí mismo.</p> <p>Arquea las cejas, en una mueca de tristeza.</p> <p>Se inclina sobre el cuerpo de Neo, observándolo y meneando la cabeza.</p> <p>Abre la boca, completamente sorprendido.</p> <p>Gira la cabeza violentamente, aprieta los labios. Se queda estupefacto.</p>

Movimiento

Tank contesta una llamada. Trinity, Neo, Switch y Apoc caminan apresuradamente por una calle. Neo le corta el paso a Trinity un par de veces, intentando llamar su atención. Cypher entra de una patada en un taller de reparación de televisores y corre por un pasillo.

Dozer desconecta a Cypher, quien despierta. Cypher se acerca a Tank, pide informaciones de lo que sucede y da un paso hacia atrás, quedando en las sombras. Busca un arma y dispara hacia Tank, quien ya está efectuando la llamada. Dozer se abalanza sobre él y Cypher dispara de nuevo, con torpeza.

Trinity pasa el teléfono a Neo, quien se lo coloca en la oreja y se lo devuelve. Ella lo agarra, escucha y lo cuelga violentamente. Comienza a pasearse a zancadas por la habitación mientras saca su celular. Los demás esperan inmóviles.

Cypher pasa sobre el cuerpo de Dozer, toma los auriculares de Tank y atiende la llamada, dejando caer el arma.

Trinity camina de un lado a otro durante la mayor parte de la conversación.

Cypher esta inclinado sobre el cuerpo de Trinity, oliéndola, con una mano detrás de su cabeza y otra en su pecho. Le acaricia el cabello. Se inclina sobre ella, deteniéndose a centímetros de sus labios. La observa. Gira abruptamente la cabeza y se dirige hacia Morfeo. Salta sobre él y se queda sentado encima.

Trinity se queda inmóvil por unos segundos, luego recomienza su caminata. Los otros tres personajes permanecen quietos, angustiados. Trinity vuelve a detenerse, permaneciendo quieta el resto de la secuencia.

Cypher se acerca a Apoc y arranca el conector que tiene en la nuca. En la Matriz, Apoc cae muerto al piso. Switch corre hasta él y se arrodilla a su lado.

Cypher comienza a avanzar hacia el cuerpo dormido de Switch.

Switch se desploma.

Cypher se dirige hacia el cuerpo de Neo y se detiene, mirándolo de cerca.

Neo está agachado al lado de Switch y Apoc, y se incorpora lentamente.

Tank se ha incorporado y, recostado sobre una pared, dispara contra Cypher, cuyo cuerpo sale disparado por los aires, chocando contra tubos y cables, rompiéndolos.

Sobre la expresión corporal.

Dentro de las secuencias analizadas observamos que **Neo** se encuentra todo el tiempo observando, desorientado, lo que ocurre. Pasa mucho tiempo detenido, mirando a su alrededor, inseguro. Siempre escucha atenta y respetuosamente a Morfeo. Se siente atraído por Trinity y suele buscarla con la mirada en momentos de inseguridad.

Su relación con Cypher no queda muy establecida dentro de la historia, hasta el momento en el que conversan en la secuencia “Neo y Cypher”. En ella, Neo manifiesta primero curiosidad, luego incredulidad, y finalmente molestia y repulsión ante las opiniones emitidas por Cypher.

Los movimientos de **Morfeo** son más calmos y contenidos, podrían calificarse de majestuosos. Parece moverse lo estrictamente necesario, como si lo considerara algo superfluo. Demuestra orgullo y afecto por su nave y por su tripulación, y una atención y afecto particular a Neo.

Pocas veces luce sorprendido y mucha menos manifiesta verdadera preocupación o miedo. Es un hombre muy seguro de sí mismo, y con fe en lo que hace. No hay una relación gestual importante entre su personaje y el de Cypher. No aparenta considerarlo diferente en ningún sentido, de hecho lo presenta colocando ambas manos sobre sus hombros, como también ocurre con la presentación de Switch y Apoc.

Trinity, también muy precisa, suele ser más variante como personaje. Al igual que Neo, su expresión corporal denota una especie de reserva y sobriedad. Con Neo se muestra muy delicada y atenta, y suele ponerse nerviosa en secuencias donde él puede estar en peligro.

Hacia Morfeo manifiesta respeto y confianza, casi reverencia, y responde de forma inmediata ante sus ordenes.

La forma en la que Trinity y Cypher hablan en la secuencia que lleva sus nombres indica que hay tensión entre ellos, pero también hay una franqueza que apunta a algún tipo de confianza o relación anterior. Ella se muestra altiva y cruza los brazos, algo muy llamativo en su personaje. Ella se muestra altiva y cruza los brazos, algo muy llamativo en su personaje.

Cypher acostumbra mostrarse tenso, lleno de expresiones irónicas y escépticas. Sus desplazamientos suelen ser a zancadas, expresando ira contenida. Sus gestos más comunes implican brazos cruzados, cabeza echada hacia atrás con exasperación, o hacia adelante, apoyada en los brazos, y recostarse en las sillas con indolencia.

Suele mantenerse apartado y mostrarse cínico. En general, es quien tiene gestos más rápidos y nerviosos, y pequeños tics, como el de pasarse la lengua por los labios.

La ira de Cypher va siendo cada vez más pronunciada y en la escena final, estalla casi como una locura. Los gestos son impulsivos, espasmódicos, grandilocuentes y desordenados. El personaje pasa de la ira calmada a la agresividad pura en cuestión de segundos, y luego vuelve a empezar.

TABLAS RESUMEN
TEXTO PRONUNCIADO:
PALABRA, TONO Y ARGUMENTO

Debido a su extensa longitud, la tabla completa relativa a los diálogos y al tono de la película aparece anexa en el CD. El resumen, análisis y conclusiones pertinentes se colocan a continuación, conjuntamente con el argumento.

1.- Inicial

Argumento: Suena un teléfono repicando. A través de una pantalla con un código verde, nos enteramos de que inclusive antes de que la llamada sea contestada, esta siendo rastreada. Cypher contesta y él y Trinity hablan sobre Neo, pero Trinity se retira al sentir que la línea “no está limpia”. Cypher insiste en que esto no es cierto, pero el rastreo ha sido completado.

Palabra y tono: Esta escena es la única dentro de las secuencias analizadas que consta de dos partes. Transcurre con dos voces en off y una serie de efectos de sonido mientras se observa una serie de textos aparecer en la pantalla de un monitor.

La primera conclusión evidente es que la llamada está siendo rastreada y, mientras que Trinity lo sospecha y actúa con rapidez, Cypher lo niega. En este punto el espectador no conoce a los personajes y por lo tanto ignora si las razones de Cypher son un simple descuido o si está tratando de engañarla. La realidad es que al comenzar la película Cypher ya ha tomado su decisión y está ayudando a los agentes a encontrar a sus compañeros. Esto desembocará en la persecución de Trinity que abre la película.

Hay otras dos líneas llamativas de Cypher durante este diálogo. La primera es aquella en la que le pregunta a Trinity si le gusta ver a Neo. En su voz se percibe cierta tensión que hace sospechar que Cypher siente celos.

La segunda es la frase, que parece un poco fuera de sitio, donde Cypher menciona que van a matar a Neo. Sabemos que el grupo de rebeldes no tiene la intención de “matar” a Neo sino de sacarlo de la matriz.

Es muy posible que Cypher considere que la decisión de liberarlo de la Matriz va a resultar en su muerte. Hay cuatro motivos para esto.

El primero es que, como se puede inferir de la secuencia de El espejo, no todo el mundo sobrevive físicamente ser extraído de la matriz.

En segundo lugar, y como se establece posteriormente en la película, Neo es demasiado mayor para ser extraído, lo cual puede derivar en un problema de naturaleza psicológica grave si sobrevive esa primera parte física.

En tercer lugar, Neo tendrá que luchar con los agentes, lo cual puede resultar en una muerte temprana. Por último, tenemos una razón que Trinity desconoce: Cypher tiene pensado acabar con todo el grupo.

Con respecto al tono, hay un contraste entre la voz, primero relajada y luego alarmada de Trinity; y la tensión e irritación sostenida que se percibe en Cypher y que será una constante durante la mayor parte de la película.

2.- El espejo:

Argumento: Morfeo conduce a Neo dentro de una habitación donde se encuentra el resto de la tripulación, rodeados de aparatos. Lo invita a sentarse, le conecta un par de electrodos y procede a intentar identificar la ubicación de Neo dentro de la planta de energía. La tripulación cumple diferentes funciones. Apoc es el encargado de conseguir la ubicación, mientras Trinity está monitoreando los signos vitales de Neo. Cypher se muestra particularmente cínico y desdeñoso. Neo empieza a sufrir una serie de reacciones físicas y, justo en el momento en el que logran obtener la ubicación, Trinity anuncia que Neo va a sufrir un infarto.

Palabra y tono: Durante esta secuencia Neo es extraído de la matriz. Mientras Morfeo se mantiene calmado y señorial, Neo va alarmándose de manera progresiva y Trinity está tensa. Cypher tiene una sola intervención en el diálogo, y ésta es una referencia al mago de Oz: “Significa que te abroches el cinturón, Dorothy... Porque Kansas está a punto de decirte adiós”.

Su tono es sardónico, lo que corresponde también con su actitud corporal despreocupada. La comparación de Neo con Dorothy, una niña pequeña, es ligeramente denigrante, pero además la frase es una advertencia real: todo lo que Neo conoce como real se trastocará por completo y para siempre.

3.- Encuentro con la tripulación

Argumento: Morfeo invita a Neo a salir de su camarote. Le da información sobre el año en el que se encuentran, sobre el Nabucodonosor y toda su tripulación, presentándolos uno por uno. La escena termina con él y Neo conectándose a un programa de realidad virtual.

Palabra y tono: Esta es una escena de naturaleza expositiva donde Morfeo va moviéndose, presentándole a Neo su nave y su tripulación. Los demás personajes escuchan en silencio, y se limitan a responder con suaves gestos.

4.- Negación de Neo

Argumento: Neo se encuentra muy agitado por lo que acaba de ver y escuchar. Intenta alejarse, pero las fuerzas le fallan y se desmaya. Mientras todos los demás guardan silencio, Morfeo intenta calmarlo y Cypher comenta que con seguridad se volverá loco.

Palabra y tono: Trinity y Morfeo intentan tranquilizar a Neo tras los nuevos descubrimientos. Cypher se muestra indiferente al resultado, casi deleitándose ante la posibilidad de que la mente de Neo no pueda manejar la situación.

5.- Dojo

Argumento: Neo y Morfeo se enfrentan en un combate de entrenamiento. La tripulación se reúne frente a los monitores, cargada de expectativa. Neo los impresiona a todos, en particular a Mouse. Cypher es el que permanece más escéptico, tanto en esta escena como la que le sigue.

Palabra y tono: Esta secuencia está dividida entre el mundo virtual de entrenamiento, en este caso el dojo japonés, y el Nabucodonosor donde el resto de los tripulantes

observan la pelea. Mientras en el mundo virtual Morfeo lleva la mayor parte de la conversación, en el mundo real Mouse es quién interviene constantemente con su entusiasmo ante la posibilidad de que Neo sea el elegido. Los demás personajes, Cypher incluido, mantienen un tenso silencio.

6.- El Salto

Argumento: Morfeo demuestra a Neo las posibilidades de manipular las reglas de la simulación de la realidad a través de un salto aparentemente imposible del techo de un edificio a otro. Morfeo lo ejecuta con facilidad e invita a Neo a imitarlo. La tripulación se tensa, jugando con la idea de que Neo logre lo que nadie ha logrado nunca: llegar en el primer intento. Neo cae. La decepción es generalizada, Trinity se va de la habitación y Cypher demuestra su hastío.

Palabra y tono: Morfeo le pide a Neo que de un salto de un edificio a otro y hace una demostración. El nerviosismo de los espectadores en el Nabucodonosor van en aumento: Mouse, Apoc y Trinity hacen breves y tensos comentarios. Tank mantiene la calma. Switch y Cypher mantienen un tenso silencio inicial. Una vez que Neo se estrella contra el pavimento Switch intenta ocultar su decepción, pero su voz la traiciona. Cypher, que se ha mantenido tenso y expectante, retoma su cinismo y amargura de siempre e inclusive aprovecha la oportunidad para echárselo en cara a Trinity. (“Todo el mundo se cae la primera vez, ¿verdad, Trin?”) Cypher es también la única persona en toda la película que se dirige a Trinity utilizando un diminutivo.

7.- Trinity y Cypher

Argumento: Trinity va al camarote de Neo a llevarle una bandeja con comida. Cypher la observa con resentimiento y la enfrenta por el trato preferencial que le da a Neo. También comenta sobre el hecho de que el supuesto elegido aún no ha sido llevado a conocer al Oráculo, poniendo en entredicho que Morfeo este seguro de su elección. Trinity lo ignora y continúa su camino.

Palabra y tono: Esta escena pone de manifiesto una vez más la tensa relación entre Cypher y Trinity. Ambos están a la defensiva y ligeramente evasivos.

Cypher vuelve a demostrar sus celos por las atenciones que Trinity presta a Neo. (“No te recuerdo nunca trayéndome la cena... Hay algo especial en él ¿no es así?") Esta segunda frase podría referirse al hecho de que Neo podría ser el elegido, pero es evidente que Cypher hace un comentario de naturaleza personal, como ya había hecho en la escena Inicial (“Te gusta verlo”)

Trinity evade la pregunta respondiendo también con algo de cinismo y desprecio (“No me digas que ahora eres un creyente”). Éste es el único personaje que confronta directamente a Cypher con respecto a su escepticismo. Cypher responde preguntando por qué Morfeo no ha llevado a Neo al Oráculo, dando a entender que ni Morfeo mismo está seguro de su elección.

Trinity recalca su fe tanto en la elección de Morfeo como en la capacidad de Neo diciendo que sencillamente, Neo no está preparado aún para esa visita en particular. Después, sigue su camino.

8.- Neo y Cypher

Argumento: La cubierta principal del Nabuconosor está vacía. Cypher esta sentado frente a los monitores y se sobresalta muchísimo cuando Neo llega hasta su lado. Cypher esta nervioso. La conversación gira entorno del hecho de que el único acceso que tiene el Nabucodonosor de ver la matriz es a través del código. Posteriormente Cypher manifiesta su desencanto ante la vida “real”. Cypher le invita un trago de un licor preparado por Tank y muestra su hostilidad hacia Morfeo por poner en Neo la carga de ser el elegido. Le aconseja ignorar los consejos del líder y salvar su vida.

Palabra y tono: Este diálogo no fluye como los anteriores sobre un mismo tema o punto. Aquí hay varios segmentos cortos de conversación. A saber:

En primer lugar, el hecho de que Cypher se pone muy nervioso con la llegada de Neo, y luego intenta quitarle importancia. A la luz de la escena siguiente (“La traición de Cypher”) se puede interpretar que Cypher estaba comunicándose o, más probablemente, esperando una comunicación de parte de los agentes. Al ver que la persona que llegó es Neo, se tranquiliza e intenta restarle importancia tanto al hecho de que se asustó, como a que Neo se encuentre allí.

En segundo lugar, se pone de relevancia los diferentes niveles de experiencia de los personajes. Neo acaba de llegar a la nave, Cypher lleva en ella nueve años (establecido también en la escena siguiente). Neo no entiende absolutamente nada de lo que ve, porque está en código. Cypher lo entiende perfectamente porque se conoce el código de memoria. Para demostrarlo, elige un extraño ejemplo (“ya ni siquiera lo veo, sólo veo rubia, morena, pelirroja...”) que acentúa una vez más la aparente frivolidad del personaje.

En el tercer segmento, Cypher cambia abruptamente el tema y le ofrece a Neo un trago. Por el tono que utiliza, da la impresión de que está rompiendo alguna regla al hacerlo. (Quizás el hecho de que está de turno). Esta confidencialidad se extiende a comentar a Neo su desilusión con el mundo real y su arrepentimiento por haber seguido a Morfeo. Este es el primer momento donde vemos los verdaderos sentimientos de Cypher y su inmensa frustración. Neo se sorprende, pero no responde en lo absoluto.

Cypher vuelve a cambiar el tema, refiriéndose al licor y su origen, pero inmediatamente vuelve a lo que le preocupa: los métodos y motivaciones de Morfeo. Pregunta a Neo si sabe por qué Morfeo lo sacó de la matriz, y se enfurece al saber que Neo conoce sobre su posible destino como elegido. Aquí se pone de manifiesto su oposición real a Morfeo y Cypher inclusive lo desautoriza: si ves un agente... corre como lo hacemos nosotros. Indirectamente: corre como hacemos los demás, no dejes que Morfeo te haga pensar que puedes enfrentarlos, por que no podrás.

En una versión más antigua del guión, ya Morfeo había extraído a otras personas pensando que eran el elegido. Se había equivocado, y todos ellos habían muerto. Neo no sabe sobre ellos, pero todos los demás tripulantes sí. La conversación que aquí transcurre no recibió modificaciones. El consejo de Cypher resulta en este contexto sensato y podría pensarse que carente de malicia. Es un consejo real dado a una persona que seguirá a este líder que Cypher considera que no es tal.

Neo responde con un cortante “Gracias por el trago”. Durante la conversación Cypher ha revelado mucho, y a Neo no le ha gustado en absoluto. Ha permanecido en silencio, pero sólo hasta que la oposición y resentimiento a Morfeo se hicieron evidentes. Ahora, ha decidido irse. Cypher culmina el diálogo con un frustrado y entristecido “dulces sueños”

9.- La traición de Cypher

Argumento: Cypher está en un lujoso restaurante disfrutando de un jugoso bistec y hablando con el agente Smith. Está dispuesto a traicionar a Morfeo y a los demás humanos que están en el mundo exterior, si los agentes prometen reconectarlo a la máquina y hacer que viva en ella una vida de fama y dinero, sin recordar nada de la realidad.

Palabra y tono: La escena comienza cuando la conversación esta culminando. Cuando el agente dice su primer “¿Tenemos un trato?” el espectador desconoce de que se trata. Cypher responde con lo que podría ser evasión o distracción: habla sobre la carne y qué tan deliciosa es. Este diálogo es uno de los que ha generado mayor análisis porque, de alguna manera, se siente que Cypher ha traicionado a sus amigos y vendido a Morfeo por una buena comida.

Cypher deja claro que el hecho de que el bistec no exista no le importa: lo importante es sentir que lo come, disfrutarlo. El agente repite su pregunta y Cypher comienza a poner las condiciones: no quiere recordar absolutamente nada. Es de presumir que no quiere recordar nada porque no podría ser realmente feliz dentro de la matriz si lo hiciera. No quiere recordar y además, quiere llevar una vida ostentosa: quiere ser alguien importante, como un actor.

El hecho de que Cypher, un soldado en una guerra donde se juega el futuro de la humanidad, considere a un actor una persona importante es otra línea que ha generado muchas discusiones. Hay quien lo interpreta como un toque de humor del guión y hay otra vertiente de interpretación que considera que es la revelación misma de que tan vano y absurdo puede resultar Cypher. No hay que olvidar además que un actor es alguien que juega con la realidad y pretende estar en otra, lo cual agrega además ironía al asunto.

El agente Smith responde con un “lo que usted quiera, Sr. Reagan” absolutamente automatizado que da la sensación de que ni siquiera estuviese escuchando. Básicamente, quiere obtener algo de él y dirá lo que se necesite para lograrlo. ¿Qué tan confiables pueden ser estas máquinas y programas conscientes? Es de presumir que Cypher ha considerado este riesgo y, o no lo considera como tal, o ha decidido tomarlo.

En todo caso, Cypher siente la necesidad de resumir el trato de nuevo. Aquí es donde se revela que lo que quieren los Agentes son los códigos a la computadora principal de Zion. Es decir, no se trata sólo de hacer algo por el bando enemigo o incluso de traicionar a sus compañeros. Lo que Cypher está poniendo en juego es el futuro entero de los humanos libres al entregar la única ciudad humana que queda en el planeta, puerto y centro de operaciones de todos los humanos que no se encuentran en la matriz.

Cypher le recuerda al Agente que él desconoce los códigos personalmente, pero que puede entregarle al hombre que sí los sabe: Morfeo. Aquí nos encontramos con una motivación secundaria para la traición: Cypher tiene la oportunidad de personalmente destruir al hombre que tanto odia y desprecia.

10.- La comida

Argumento: La tripulación del Nabucodonosor se encuentra desayunando. El tema de la conversación es la comida, desagradable y de textura viscosa. Mouse la compara con la comida de la matriz y reflexiona sobre cómo las máquinas recrearían los sabores en el mundo virtual. Dozer interrumpe diciendo que lo que comen ahora es una comida diseñada para nutrir correctamente el cuerpo. Mouse le pregunta a Neo si conoció a la chica de rojo y si quiere tener una reunión más privada con ella. Mientras los demás hacen comentarios desdeñosos llega Morfeo, quien anuncia que llevara a Neo a ver al oráculo. La tripulación se tensa.

Palabra y tono: Durante esta conversación, no hay ninguna intervención de Cypher en el diálogo, pero las opiniones manifestadas por Mouse se relacionan mucho con las motivaciones de Cypher. Ambos se cuestionan sobre los placeres sensoriales y que es lo que éstos aportan a la experiencia humana. También son los más despreocupados por la diferencia intrínseca en los placeres reales o virtuales. Para Cypher, es un bistec. Para Mouse, es la chica de rojo.

Quizás la diferencia entre ambos personajes es que Cypher está profundamente convencido de que la guerra jamás podrá ganarse, porque ha pasado mucho tiempo peleando y no ve ninguna salida. Mouse en cambio es alguien más joven, y con esperanzas. Bajo esta óptica, Mouse podría ser interpretado como un joven Cypher, o como un Cypher optimista.

11.- Antes del oráculo

Argumento: Tank realiza las conexiones necesarias para introducir al equipo en la matriz. Éstos entran y se dividen en dos partes: Apoc, Switch y Mouse se quedarán cuidando la salida, mientras Cypher, Morfeo, Trinity y Neo se dirigen hacia el Oráculo. Antes de entrar al automóvil, sin ser visto, Cypher lanza un celular encendido a una papelería al lado del vehículo. En el celular se lee “conectando...”

Palabra y tono: Esta secuencia simplemente establece la inserción de los personajes en el mundo de la Matriz a cargo de Tank, y la llegada y posicionamiento del equipo del Nabucodonosor dentro de la matriz.

Los diálogos son cortos porque apenas son necesarios y porque se encuentran en una situación de potencial peligro.

12.- Después del oráculo

Argumento: Los miembros de la tripulación se reúnen para salir de la matriz. Neo observa un gato pasar y sacudirse dos veces y comenta sobre haber tenido un Deja Vu, lo cual genera una alarma inmediata en el resto del equipo. Tank se da cuenta de que es una trampa unos cuantos segundos tarde y a pesar de avisar a Mouse, éste muere enfrentándose a la policía. Morfeo escucha el tiroteo y guía al resto del equipo hasta un lugar seguro mientras contacta a Tank y le pide los planos para huir por dentro de las paredes huecas. La llamada es rastreada y cuando la policía llega, ellos se hayan escondidos. Pero la tos de Cypher delata la ubicación y causa la llegada de un agente, que ataca a Neo. Morfeo se enfrenta al agente, para crear una distracción, y pide a Trinity que saque a Neo del lugar. Esta obedece. Cypher finge caer y los demás asumen que ha sido hecho prisionero.

Palabra y tono: Esta es una secuencia larga compuesta de varias escenas de persecución. Las frases durante esta secuencia son cortas y dan sensación de urgencia. Cypher interviene muy pocas veces en el diálogo y en general, revelan nerviosismo y molestia. Su preocupación, evidentemente fingida, es mayor de la que ha tenido en otros momentos de la película: Cypher está sobreactuando.

13.- La llamada de Cypher

Argumento: Cypher llama a Tank, quién se muestra sorprendido de oírlo, para pedirle que le de una salida. Tank le dice a dónde ir, y Cypher cuelga.

Palabra y tono: Durante esta secuencia, Cypher llama a Tank para pedirle una salida. Lo esencial es convencer a Tank de que nada raro sucede, a pesar de que el escape de Cypher no parece tener mucho sentido. Cypher comenta sobre un accidente de carro que con toda seguridad Tank puede ver desde sus monitores, y éste accede a sacarlo de allí.

14.- Escape y muerte de Cypher

Argumento: Trinity llama a Tank, le pregunta por Morfeo y luego pide una salida. Tank la manda a la misma que le indicó a Cypher y ambos comentan su sorpresa ante el

hecho de que haya logrado escapar. Cypher llega a la salida y despierta en el Nabuconosor justo cuando Tank está a punto de hacer la llamada para sacar al resto del equipo. Cypher dispara contra Tank y mata a Dozer, toma los controles y habla con Trinity, exponiendo sus razones y matando a Apoc y Switch. En el momento en el que se dispone a matar a Neo, Tank se recobra y dispara contra él, matándolo.

Palabra y tono: La primera unidad de acción dentro de esta secuencia es la llamada que Trinity hace para ponerse en contacto con Tank y así obtener una salida. La conversación está salpicada por las preguntas de Neo sobre Morfeo y la extrañeza de Tank y Trinity de que Cypher haya salido con vida.

En un segundo momento, Cypher despierta y pregunta impacientemente donde están los demás, y demostrando su satisfacción por el hecho de que no estén aún allí, procede a atacar a Tank y a Dozer.

Por último, esta es la conversación telefónica entre Trinity y Cypher. Trinity había dado la prioridad de salida a Neo, presumiblemente por ser el más inexperto y, a la vez, el más valioso. La línea se cae y Trinity toma el teléfono, para extrañarse por el hecho de que es Cypher y no Tank quien está en la línea.

Cypher ignora la pregunta sobre donde Tank y comienza a hablarle a Trinity sobre sus sentimientos y sus motivaciones. Las respuestas de Trinity son muy cortas y revelan que no es demasiado sorprendente para ella todo lo que está ocurriendo.

Cypher habla sobre su cansancio y hastío ante toda la situación y su antipatía por Morfeo. Los diálogos de Cypher durante esta escena son muy largos y explicativos, mientras que en la mayor parte de las escenas analizadas eran cortos y precisos. Aquí Cypher se permite divagar y además ser honesto y directo, desprovisto de cinismos e ironías.

Su laconismo se interrumpe momentáneamente para regodearse en el hecho de que engañó a Morfeo y que éste está prisionero, y lamentarse por no poder estar personalmente allí para verlo sufrir. Manifiesta de nuevo sentirse engañado y

desilusionado por las promesas de Morfeo. Trinity inmediatamente objeta: “él nos liberó”.

Cypher responde que su idea de libertad es muy lejana a estar encerrado en una nave, comiendo una comida espantosa, peleando una guerra que no tiene salida y además teniendo a Morfeo como superior. Para Cypher, la matriz es una mejor opción, inclusive es más real que el mundo exterior. Como ejemplo desconecta a Apoc. Cypher valora más la experiencia sensorial de verlo morir que el hecho de que realmente esté muerto.

Esto asusta a Trinity, que deja de confrontarlo para explicarle lo que para ella es una falla de su plan: él no tiene manera de regresar a la matriz. Cypher le explica de manera despreocupada su trato con los agentes y luego, aburrido, procede a desconectar a Switch.

Trinity pasa de la súplica a la furia. Esto divierte a Cypher, quien anuncia ahora sus intenciones de acabar con Neo, lo cual probaría que no es el elegido (“Porque ¿Cómo puede ser el elegido, si está muerto?”) Cypher aduce que si Neo fuese el elegido un milagro debería detener su muerte.

Pero antes de intentarlo, Cypher quiere que Trinity le diga si ella cree que Neo es el elegido. La pregunta alberga una doble intención: Cypher no sólo le pregunta a Trinity si cree que Neo sea el de la profecía, sino también cuáles son sus sentimientos hacia él. Trinity hace una larga pausa antes de responder afirmativamente.

La respuesta se ve interrumpida por las exclamaciones de “No. No puedo creerlo” de Cypher. La escena está planteada de tal forma que parezca inicialmente una respuesta a Trinity, para descubrir en el plano siguiente que Tank se ha levantado y lo ataca. Aquí esta el milagro que Cypher pensó que nunca ocurriría.

Sobre el texto pronunciado.

La conducta de Cypher a través del argumento.

Dentro de la categoría argumento correspondería la información completa del argumento de las secuencias analizadas. Sin embargo, como el análisis dentro del

presente trabajo se refiere exclusivamente a un personaje, a continuación se refiere únicamente el argumento en lo referente a Cypher.

En todas las secuencias se observó en Cypher una actitud diferente a la del resto del equipo. Su comportamiento se va agudizando y está cargado de comentarios mordaces y actitudes desdeñosas.

Ya en la primera escena de la película, Cypher ha traicionado al equipo. Insiste a Trinity en varias ocasiones el hecho de que la línea está limpia, pero la línea está siendo rastreada. Las escenas subsiguientes muestran a un Cypher mordaz y cínico, cargado de hastío. Demuestra a Trinity sus celos sobre la especial atención que presta a Neo, pero cuando Neo y él están a solas, se comporta de modo amigable. Le ofrece licor y le aconseja desatender consejos que pongan en peligro su vida.

Una escena después Cypher está reunido con el Agente Smith, cambiando la vida de todos los humanos libres por una vida donde él sea "*alguien importante*" y no recuerde absolutamente nada. En las escenas que siguen, Cypher intenta pasar desapercibido y nadie nota cuando él lanza el celular que le dará su ubicación a las máquinas. Para el espectador es evidente que durante el escape del edificio rodeado de policías y agentes Cypher se deja caer, pero no es así para sus amigos.

Cuando Cypher regresa a la nave, su sangre fría y determinación a la hora de matar a sus compañeros subraya la fuerza de su propósito. No dejará que nada se interponga en su camino, aunque eso no impide que dedique a su conversación con Trinity más tiempo del que sería necesario, explicando sus razones. Es esta larga conversación y el hecho de dejar a Neo, el favorito para el final lo que da tiempo a Tank de recuperarse y atacar a Cypher. En conclusión, la conducta de Cypher se va radicalizando hasta su muerte, mientras su descontento va pasando de mera amargura contenida a violenta impaciencia.

El diálogo y el tono.

Desde el punto de vista lingüístico, Cypher es el personaje que utiliza mayor número de modismos difíciles de traducir. Tiene una forma de expresarse que suele ser metafórica, burlona o cargada de dobles sentidos. También es el que utiliza más muletillas, la mayor

parte de ellas de índole religioso (menciona en varias ocasiones a Dios y a Jesús como muletillas durante las conversaciones).

Los diálogos en general suelen ser cortos y concisos. Algunas excepciones son: Morfeo durante momentos como entrenamientos o presentaciones; Mouse tiene una larga participación en la escena de la comida, que sirve principalmente para ilustrar a la audiencia sobre algunas de las incomodidades en la vida de los rebeldes humanos; y por último Cypher también tiene un largo monólogo donde explica a Trinity sus motivaciones..

Resumen de Itinerantes

Los decorados utilizarán las siguientes siglas:

- MR: Para señalar decorados en el mundo real (Nabucodonosor)
- MVS: Para señalar decorados dentro del mundo virtual, específicamente en simuladores
- MVM: Para señalar decorados dentro del mundo virtual, específicamente en la Matriz

Secuencias	Decorado	Iluminación	Música	Sonidos
1.- Inicial	MR: Pantalla de computador.	Alto nivel de luz, no hay contraste ni tonalidades de color. Luz artificial.	No hay.	Muy sintetizados, antinaturales.
2.- El espejo	MVM: Habitación Hotel Lafayette.	Oscura, con pocos focos de luz y grandes áreas de sombra. Luz verdosa, artificial.	Instrumental-inquietante. Instrumental-frenética.	Electrónicos y metálicos, con muchos efectos. Provenientes del exterior: Lluvia, truenos.
3.- Encuentro con la tripulación	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor.	Iluminación Nabucodonosor: Desigual, con áreas de mayor iluminación y otras muy oscuras. Luz azulada, artificial.	Instrumental-inquietante.	Electrónicos, eléctricos, neumáticos y metálicos, con muchos efectos.
4—La negación de Neo	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor.	Iluminación Nabucodonosor.	Instrumental-cacofónica.	Electrónicos y metálicos.
5.- Dojo	MR: Cocina del Nabucodonosor/ Pasillo del Nabucodonosor/ Cubierta principal del Nabucodonosor <hr/> MVS: Dojo	Iluminación Nabucodonosor, el pasillo es particularmente oscuro <hr/> Muy bien iluminado, sin áreas de sombras ni	En Ambos mundos: Electrónica-enérgica. Instrumental-inquietante-por momentos cacofónica	Metálicos y eléctricos. <hr/> Efectos de pelea: golpes, el cuerpo atravesando el

		contraste. Luz natural, blanca		aire. Gongs y triángulos para marcar momentos.
6.- El salto	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor <hr/> MVS : Techo edificio	Iluminación Nabucodonosor <hr/> Iluminación natural, atardecer, sin contraste. La luz es ligeramente verdosa.	Ninguna <hr/> Instrumental-con efectos	Manipulación de computadora. <hr/> Viento Efectos de choque. Efecto electrónico de Neo rebotando en el pavimento
7.- Trinity y Cypher	MR: Camarote de Neo/Pasillo del Nabucodonosor	Iluminación Nabucodonosor. Fuerte relación de contraste.	Instrumental-suave	Naturales, con algo de eco.
8.- Neo y Cypher	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor	Iluminación Nabucodonosor	Instrumental-sólo al final de la secuencia	Electrónicos. Eco.
9.- La traición de Cypher	MVM: Restaurante	Artificial, oscura. Hay un foco central de luz y unas lámparas pequeñas por mesa. La luz es cálida-verdosa.	De arpa, con momentos específicos de protagonismo Instrumental-inquietante	Sonidos ambiente de Restaurante. Principalmente: cuchillos y tenedores sonando contra los platos.
10.- La comida	MR: Cocina del Nabucodonosor	El foco central de luz se encuentra encima de la mesa. Hay poco contraste y la luz es azulada.	No hay	Metálicos. El sonido de la comida al salir del tubo es muy amplificado.
11.- Hacia el Oráculo	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor/ <hr/> MVM: Exterior Hotel Lafayette/ Interior	Iluminación Nabucodonosor <hr/> Luz natural, verdosa. Poco contraste./	En ambos mundos: Electrónica-con efectos	Muchos efectos de sonido para marcar lo que ocurre en pantalla.

	Habitación Hotel Lafayette	Oscura, con luz que entra por entre las rendijas		
12.- Después del Oráculo	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor MVM: Exterior Hotel Lafayette / Interior Hotel Lafayette	Iluminación Nabucodonosor <hr/> Igual a secuencia anterior. / La luz es artificial, y el nivel de luz y de contraste varía por zonas. Hay áreas de casi absoluta penumbra. Luz verdosa	En ambos mundos: Instrumental-repetitiva Instrumental-tensa Instrumental, persecución	Sonidos magnificados de lo que ocurre. Una parte de ellos relativa a la persecución, otra parte relativa a los sonidos de monitores y teclados.
13.- La llamada de Cypher	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor MVM: Calle	Iluminación Nabucodonosor. <hr/> Luz natural, día, sin contrastes, verdosa	Instrumental-segundo plano	Eco. Sonidos de naturaleza electrónica.
14.- Escape y muerte de Cypher	MR: Cubierta principal del Nabucodonosor MVM: Calle (2)/ Tienda de reparación de televisores	Iluminación Nabucodonosor <hr/> Misma iluminación que calle anterior / Oscura, con luz que entra a través de rendijas en las ventanas tapiadas.	En ambos mundos: Instrumental-tensa, que aumenta y disminuye su protagonismo.	Efectos magnificados de lo que ocurre en pantalla. Efectos hidráulicos, electrónicos, metálicos y de armas láser.

Sobre los itinerantes.

Los decorados.

Fuera de la matriz, el mundo está hecho principalmente de metal, las cosas se organizan en función de utilidad, dejando de lado tanto la parte estética como la relativa a la comodidad.

Dentro de los programas de simulación, hay pocos detalles, y todos los elementos confluyen en generar un escenario que ayude a cumplir la función didáctica del programa.

Dentro de la matriz hay también dos mundos: el moderno, cómodo y organizado y el mundo por el que suelen moverse los rebeldes, abandonado y repleto de objetos de diferentes épocas.

La iluminación.

Hay un código de color para diferenciar las escenas de la realidad “virtual” de las del mundo “real”. La iluminación dentro de las locaciones en la Matriz tiende siempre hacia tonos verdosos, que suelen ser recalcados con elementos de este tono en accesorios o detalles de los decorados. La iluminación dentro del Nabucodonosor tiende hacia los tonos azules y grises.

Dentro de la cubierta principal del Nabucodonosor hay dos tipos de iluminación. En las secuencias 2 y 3 hay una serie de lámparas fluorescentes encendidas y habitación está bastante iluminada. Dentro de las secuencias 5, 6, 8, 11, 12, 13 y 14 las fuentes de luz son pequeñas lámparas o bombillos colocados en áreas puntuales, dejando la mayor parte de la estructura en penumbras. El área de conexión, si esta en uso, tiene siempre una fuerte luz cenital, es un área muy importante dentro de la nave.

Dentro de la matriz, el grupo de rebeldes se mueve siempre por lugares oscuros y abandonados, con pocas ventanas o luz artificial. Cypher se encuentra con el agente Smith en un sitio iluminado, pero sin embargo es de noche. Los dos sitios más luminosos dentro de las escenas seleccionadas son las locaciones relacionadas con los programas de simulación.

No hay una iluminación específica relacionada con el personaje, por lo tanto la iluminación no es relevante para los objetivos de ésta investigación.

La música.

La película utiliza tanto música instrumental como música electrónica. Suele ser más llamativa en las secuencias de acción, ya sea persecuciones o entrenamientos, y más relajada en otro tipo de secuencias.

Desde un punto de vista emocional, la música tiende a subrayar momentos de energía, inquietud o tensión.

El sonido

Dentro de la matriz, en las (1,2, 11, 12) nos encontramos con sonidos muy artificiales, principalmente de índole metálica o sintetizada. La mayor parte de estos sonidos tienen su origen en computadoras. Los que no, corresponden a cosas que ocurren dentro de la escena (bajar escaleras, disparar balas, etc).

Sin embargo, en la secuencia de la traición de Cypher (9), que ocurre dentro de la matriz, el sonido es completamente natural, y corresponde por completo al sonido que habría dentro de un restaurante normal. Inclusive el sonido del arpa, que está tan marcado, corresponde a un arpa real dentro del restaurante. El arpa resalta lo agradable y paradisíaco que es este lugar en contraste con los demás lugares que se observan en la película, ya sea dentro del mundo real o virtual.

Dentro del programa de simulación (5, 6) el diseño de sonido responde más a marcar los momentos dramáticos. Hay momentos de naturaleza artificial como los gongs y triángulos que enmarcan la pelea de kung fu (que evidentemente no tienen una fuente de origen real dentro de la historia); o en la secuencia 6 el sonido que hace el pavimento al regurgitar a Neo.

El sonido en el mundo real (3, 4, 6, 7, 8, 13 y 14) también está definido por sonidos de tipo tecnológico, pero además hay eco y silencios largos. Sonidos de electricidad, aparatos hidráulicos y computadoras pitando son las principales características sonoras

dentro de la nave. También nos encontramos con los sonidos de pesadas puertas y los chirridos que hacen constantemente al abrirse, que remarcan lo pesadas que son y la edad de la nave. El sonido también se utiliza para remarcar cosas desagradables, como el sonido del engrudo que están comiendo en la secuencia La Comida (10)

CONCLUSIONES SOBRE LA REPRESENTACIÓN DEL PERSONAJE

Cypher y su entorno. Decorados, iluminación, materiales y utensilios.

El Nabucodonosor es una nave completamente construida en metal. Carece de elementos decorativos y es oscura y árida. Muchas de las paredes son rejillas metálicas que sugieren la posibilidad de realizar modificaciones o reparaciones con facilidad.

El metal es el material predominante también en cuanto a los muebles y utensilios. Camas, cubiertos, platos, tazas y jarras de metal son muy duraderos pero difícilmente agradables o acogedores.

En un mundo donde el único calor remanente se encuentra en el centro de la tierra, el Nabucodonosor debe permanecer a una altura suficiente como para poder hackear la señal de la matriz, que esta establecida cerca de la superficie.

Los personajes utilizan siempre varias capas de ropa, y entregan a Neo inmediatamente una manta al llegar a la nave, lo que sugiere que las temperaturas son bajas y la calefacción que utilicen (si la utilizan) no es suficiente para permitir mayores comodidades.

Cypher vive en un ambiente frío, desolado e incomodo. La nave está iluminada con un criterio de ahorro en la electricidad, con puntos focales de luz hacia las áreas que lo necesitan, y con todas las luces apagadas en las áreas que no están en uso.

El contraste con sus escenas dentro de la Matriz tiene la clara intención de señalar las ventajas del mundo virtual proporcionado por la inteligencia artificial.

La escena donde Cypher sella su trato con el Agente Smith transcurre en un restaurante que, a pesar de no ser exageradamente lujoso, se muestra como un lugar elegante, cómodo y acogedor. El toque de las velas en la decoración proporciona un carácter más orgánico y vivo de lo que podrá tener jamás una nave tan artificial e inhóspita como el Nabucodonosor.

Cypher toma un trago con Neo en una jarra metálica, mientras que toma un trago con el agente Smith en una copa de cristal, comiendo en un plato de porcelana blanca. Ofrece a Neo un licor que sirve también para ‘desengrasar motores’ y toma con el Agente Smith un buen vino rojo, que se molesta en airear y oler antes de llevarse a los labios.

Las dos escenas van en sucesión, y tienen la intención de dejar muy claro el contraste. A pesar de que el mundo virtual sea una sombra, es la sombra de ‘la cima de la civilización’ humana, como el Agente Smith la define hacia el final de la película.

Dentro de la Matriz hay luz solar, si bien la iluminación verdosa decretada por los Wachowski logra generar una suficiente sensación de irrealidad y romper la posibilidad de un idílico cielo azul.

Se observan escenas de día y de noche dentro de la matriz. Hay muchos exteriores que, a pesar de tratarse de lugares pequeños o poco acogedores son menos claustrofóbicos que la nave de Morfeo.

Evidentemente la Matriz es un ambiente mucho más cómodo y tentador que el mundo real. Tiene colores más vivos, multiplicidad de materiales, multiplicidad de ambientes, diversidad de sabores. Es un mundo más lleno y amplio, donde pueden coexistir los buenos restaurantes y los rascacielos con un submundo oscuro y abandonado por donde se mueven normalmente los rebeldes.

Cypher y su apariencia física (maquillaje, peinado, vestuario, accesorios)

Cypher tiene una apariencia física distintiva. Es calvo. Tiene bigote y barba en forma de ‘chiva’. No varía lo más mínimo su apariencia independientemente de estar en el mundo virtual o el real. Está en pleno control de la apariencia de su cuerpo.

La calva le da un aire de hombre práctico, moderno y agresivo. También lo relaciona con Morfeo, quien igualmente la utiliza, pero que más bien luce espiritual y atemporal.

La ‘chiva’ y el bigote, por otro lado, es una de sus características físicas más llamativas. Se trata de un tipo de vello facial que se relaciona en el imaginario popular con la imagen del demonio. Y el hecho de que luzca tan cuidada acentúa esa relación.

En el Nabucodonosor se viste con ropa muy desgastada, incluso más desgastada que los demás, pero utiliza prendas que no corresponden del todo al uniforme de la nave.

Mientras los demás utilizan suéteres en tonos beige, gris o azul, Cypher tiene un suéter oscuro de rayas y otro rojo, que es la prenda de ropa más usada en la película. Tiene un inmenso hueco deshilachado en el medio y sus mangas están cortadas, dándole la apariencia de un chaleco.

Dentro del código de colores de la película, el rojo es un color exclusivo del mundo virtual y que es resaltado particularmente en la secuencia de la 'chica de rojo'. En la tradición cromática, el rojo es el color del peligro, el demonio, la pasión y la sangre.

A través de la elección de los colores se le indica al espectador que Cypher es un personaje peligroso, pasional y potencialmente diabólico. También relaciona al personaje con el mundo virtual, del cual no ha sido capaz de desasociarse por completo.

En la Matriz Cypher se viste como la mayoría de los otros: todo de negro, con lentes oscuros. Pero hay dos particularidades. La primera es que la chaqueta que utiliza es corta, a diferencia de la de los demás, y es de piel de cocodrilo, por lo que tiene cierta consistencia escamosa. Los reptiles son otra alusión directa al demonio cristiano.

La segunda particularidad está en los lentes oscuros. A diferencia de los otros, los de Cypher tienen un tinte rojizo y en ellos se refleja, durante la escena "Hacia el Oráculo" una luz roja.

Cypher fue el personaje que utilizó más accesorios de tipo decorativo, el que más utilizó elementos relacionados con la comida y bebida, el único que fumó (un tabaco) y es también el único que utilizó elementos lujosos dentro de la matriz.

A Cypher no le importa (así lo estableció mediante los diálogos) el hecho de que estos accesorios sean meras "sombras", siempre y cuando él pueda ser ignorante de éste hecho.

Cypher y el desarrollo de su conducta.

Cuando la película comienza, Cypher ya ha elegido un bando. Traiciona a Trinity, permitiendo a los Agentes localizarla. Su participación en las actividades diarias del Nabucodonosor es desganada y cargada de hastío.

Su actitud ante el Agente Smith es de tranquilidad y premeditación, su decisión de volver a la Matriz es algo pensado y que responde a una serie de problemas personales. Una mirada de vergüenza no evita que termine de sellar el trato.

Durante la entrada del equipo a la Matriz Cypher se muestra cuidadoso en no traicionar demasiado sus emociones. Lanza con total indiferencia el celular que permitirá localizar al equipo y pasa todo el camino de ida y vuelta intentando entablar una conexión con Neo.

Cuando Neo descubre el gato negro del Deja Vu que pone sobre aviso a la tripulación completa del hecho de que han caído en una trampa la actitud de Cypher raya en la histeria. No queda claro si esto se debe a verdaderos nervios sobre lo que está ocurriendo o sencilla sobreactuación. Su agresividad y amargura terminan por explotar en la secuencia final donde habla con Trinity, al igual que su incredulidad en el momento de su muerte.

Cypher y su relación con otros personajes

Cypher se relaciona poco o nada con Apoc, Dozer, Mouse, Switch o Tank. Una excepción es la mirada divertida de parte de Switch hacia él durante el comentario relativo al Mago de Oz que Cypher hace a Neo en la escena “El espejo”; y otras excepciones son cuando en dos ocasiones habla con Tank para pedirle una salida de la matriz. No hay otras conversaciones ni comentarios hacia nadie excepto el trío protagonista y el Agente Smith.

Cypher aparece inclusive físicamente distanciado del equipo en muchas de las secuencias. Es evidente que se aísla voluntariamente de los demás. No encaja con ellos, con su modo de pensar o de actuar. Este aislamiento es lo que le permite ir radicalizando sus puntos de vista.

Los personajes del Nabucodonosor se subdividen siempre en equipos más pequeños. Dozer y Tank, al ser hermanos y no tener conectores, suelen estar juntos. Apoc y Switch forman una pareja inseparable. Trinity comparte un vínculo con Morfeo y Neo.

Mouse, a pesar de no tener una relación específica con nadie, se relaciona con todos los demás, quienes lo consideran como una especie de mascota del barco, en su condición de ser el más joven.

Sólo Cypher se encuentra completamente aislado. Esta libre de lazos afectivos que pudiesen afectar su decisión.

La relación entre Neo y Cypher es tensa desde un principio. Cypher no se muestra particularmente amable hacia Neo, y descarga en él parte de su amargura. Del análisis realizado se desprende que Cypher se relaciona con Neo de dos maneras distintas.

La primera es que Cypher siente cierta compasión hacia Neo, que se manifiesta cuando ambos están solos en la escena “Cypher y Neo”. Él hubiese deseado nunca despertar, y por lo tanto desearía que nadie más tuviese que hacerlo. Siente que Morfeo utiliza a Neo para buscar un sueño inalcanzable y esto hace que sienta cierta empatía hacia él.

La segunda se refiere a los celos que Cypher siente hacia Neo. Neo recibe una serie de atenciones y favoritismos por el hecho de que es posiblemente el elegido, y esto irrita mucho a Cypher, en particular por el interés que Trinity muestra hacia él.

Es indiscutible que Cypher está también preocupado por la posibilidad de que la presencia de Neo llegue a estropearle sus planes y ante el peligro de que resulte ser el verdadero ‘Elegido’. Es por esto que se siente tan aliviado al verlo fracasar.

Cypher y Trinity tienen también una relación tensa. Es evidente que entre ellos hubo una relación de tipo amistoso o inclusive, romántico, y que esta relación terminó de mala manera. Es imaginable que la relación se enfriara por los contrastes relacionados con la visión de ambos del mundo y su diametralmente opuesta relación con Morfeo.

Durante la conversación en el pasillo en la escena “Trinity y Cypher” él se muestra sorprendentemente vulnerable y nervioso, mientras que ella luce tensa y desafiante. Trinity es lo más cercano a una relación afectiva que Cypher tiene en el Nabucodonosor, y es razonable pensar que fue este conflicto desconocido con Trinity uno de los alicientes que Cypher tiene para considerar la traición.

Durante la escena final, “Escape y Muerte de Cypher” él intenta explicarse a ella, y además la confronta con una pregunta específica: “¿Crees que él es el elegido?”. En la pregunta hay escondida otra interrogante, la relacionada con la intensidad de las emociones de Trinity hacia Neo.

Trinity acentúa esta interpretación con el significativo silencio que hace antes de contestar. Cypher parece conocer la profecía que fue hecha a Trinity referente al hecho de que ella se enamoraría del elegido. No hay nada que indique que nadie más sepa esta profecía, excepción hecha de Morfeo, quien la conoce y además se aprovecha de ella.

Es importante resaltar que Trinity no se sorprende cuando Cypher revela su traición, porque es algo congruente con la persona que ella conoce. Cuando los celos de Cypher se manifiestan ella opta por ser evasiva o ponerse a la defensiva. Es probable que anteriormente Cypher haya manifestado su interés romántico a Trinity y ésta lo haya rechazado.

Cypher y Morfeo tienen una relación compleja. Morfeo no parece sospechar el nivel de resentimiento que Cypher manifiesta hacia él. De hecho, a la hora de presentarlo lo hace colocando ambas manos sobre sus hombros, que quizás el gesto más cariñoso de esa secuencia, y que sólo realiza con algunos de los personajes. Morfeo luce orgulloso de Cypher, a pesar de saber que Cypher está lleno de dudas y de escuchar sus comentarios mordaces. Morfeo confía en Cypher.

Cypher, por el otro lado, aborrece a Morfeo. Cada vez que se refiere a su ‘liberador’ lo hace en tono de reproche o de resentimiento.

En su monólogo final, mientras habla con Trinity, salta sobre el cuerpo conectado de Morfeo y expresa, cargado de odio, unos fuertes sentimientos “Quisiera estar allí

cuando te quiebren. Quisiera poder entrar justo en ese momento, para que supieras que fui yo”.

El odio a Morfeo deriva de un hecho concreto: Morfeo lo liberó. Morfeo lo extrajo de su caverna de sombras y le mostró una realidad que para él es mucho más sombría. Cypher ve a Morfeo como un presuntuoso, que extrae del placentero sueño a las personas para mostrarles este mundo decadente e incitarlos a luchar una guerra que ya está perdida, que se perdió hace muchos años.

Cypher y su expresión corporal

Suele mostrarse tenso y contenidamente agresivo. Sus expresiones corporales tienden a denotar desafío y descontento. Se desplaza a zancadas y reiteradamente se recuesta en sillas o paredes de modo indolente. Muchas de sus actitudes implican brazos cruzados y otros gestos barrera, como si quisiera mantenerse separado de todos sus compañeros.

En pocas ocasiones parece formar verdaderamente parte del equipo, porque tiende a mantener una cierta distancia y tener actitudes diferenciadas. En general, es quien tiene gestos más rápidos y nerviosos, y el único que presenta pequeños ‘tics’, como el de pasarse la lengua por los labios.

Cypher siente celos de Neo, que se manifiestan en diferentes escenas. La forma en la iracunda en la que lo mira cuando los demás hablan de él como ‘el Elegido’, la forma en la que desestima los impresionantes entrenamientos de Neo, la inmensa tensión que siente ante la posibilidad de que Neo sea capaz de realizar el imponente salto de entrenamiento, y el inmenso alivio y disfrute al verlo estrellarse contra el pavimento.

Es notable su absoluta falta de preocupación por Neo en “La Negación”, también es el único en estar sentado cuando entran en la Matriz para llevar a Neo “Hacia el Oráculo”. Es quien pierde la calma de forma más completa cuando el equipo cae en la trampa en “Después del Oráculo”, a pesar de ser responsable y conocedor de lo que está pasando.

En la secuencia “La comida” es el único miembro de la tripulación presente a quien no vemos sentado en la mesa común, y no participa en la conversación. En un momento donde se discuten temáticas muy relacionadas con su personaje (los sabores, los

placeres, la matriz vs. la realidad), sólo aparece en dos tomas. A pesar de que son asuntos que le preocupan, no tiene interés en discutirlos con los allí presentes.

Durante su comida en la Matriz con el Agente Smith Cypher gesticula enfatizando sus palabras y su placer con la comida. Observamos un Cypher que disfruta de la carne, el vino y el tabaco, pero sus expresiones de deleite están ligeramente ensombrecidas ante otros pensamientos.

Cypher luce distante, como maquinando aún la negociación; manipulando los términos con intención de obtener el máximo beneficio posible. Su cabeza se mueve en una y otra dirección, cavilando y sopesando los pormenores.

A pesar del evidente placer sensorial que siente estando en el restaurante, Cypher no pierde de vista lo que para él es realmente importante: una salida permanente e irrevocable del mundo real.

Al final de la conversación Cypher sorprende mostrando durante pocos segundos lo que sólo puede interpretarse como un gesto de vergüenza. Baja los ojos e inclina levemente la cabeza después de mencionar el entregar a Morfeo y consecuentemente, a Zión.

Cypher está absolutamente seguro de su decisión, pero ese leve gesto es un indicador de que no se siente orgulloso de ella. No siente ninguna duda, pero sí cierto nivel de culpa.

Cuando conversa con Trinity en la secuencia “Trinity y Cypher” su mirada se vuelve menos directa y fiera de lo que se observa en otras secuencias. Rehúye el enfrentamiento directo entre sus miradas, se recuesta en la pared y sus manos se entretienen en tocar las texturas de la estructura que lo rodea. Cypher se siente cohibido e inseguro ante Trinity, quien luce particularmente agresiva e impaciente hacia él.

La ira que Cypher manifiesta durante toda la película va volviéndose cada vez más pronunciada y en la escena final, estalla casi como una locura. Los gestos son impulsivos, espasmódicos, grandilocuentes y desordenados. El personaje pasa de la ira calmada a la agresividad pura en cuestión de segundos, y luego vuelve a empezar.

Demuestra la más grande calma e indiferencia al desconectar a Apoc o a Switch, nervios e imprecisión al disparar contra Tank y Dozer, pasa de la felicidad a la ira durante la conversación telefónica con Trinity y disfruta montándose sobre el cuerpo de Morfeo, hablándole, gritándole y señalándole con dedo acusador.

Al final, Cypher ha perdido por completo el control sobre sí mismo que logró mantener a lo largo de toda la película.

Cypher y su expresión verbal

Cypher utiliza un lenguaje más coloquial que los demás personajes. Desde el punto de vista lingüístico, Cypher es el personaje que utiliza mayor número de modismos difíciles de traducir.

Tiene una forma de expresarse que suele ser metafórica, referencial, burlona o cargada de dobles sentidos. También es el que utiliza más muletillas, la mayor parte de ellas de índole religioso (menciona en varias ocasiones a Dios y a Jesús como muletillas durante las conversaciones).

Las frases que utiliza son cortas y generalmente contundentes. Suele manifestar su opinión de forma indirecta y agresiva. Está claro que los demás personajes no ven el peligro de la amenaza latente sino que consideran que es una especie de humor ácido.

Tiene tres conversaciones significativas a lo largo de la película. La primera es con Neo, donde le pregunta sobre qué es lo que sabe y le advierte que desconfíe de Morfeo. La segunda es con Trinity, donde la confronta sobre sus opiniones relativas a Neo y sobre la veracidad de la profecía. La tercera es la que mantiene con el Agente Smith sobre los términos en los que se cerrará su acuerdo.

Adicionalmente, tiene un largo monólogo en su secuencia final, donde explica a Trinity, y a los espectadores, las razones que lo llevaron a tomar su decisión. Esta es la única parte donde sus diálogos se vuelven explicativos o largos, también es donde habla de manera más clara y directa.

A través de sus diálogos conocemos sus sentimientos hacia Trinity, Neo y Morfeo; así como también su convicción de que las sensaciones virtuales, siempre que presenten variedad y placer; pueden ser más importantes que las sensaciones reales. Cypher se siente dentro de una trampa de falsa libertad que es más esclavizante que las conexiones con un mundo ilusorio.

El personaje también expresa verbalmente su convicción de que la guerra no es algo que se esté luchando en ese momento. La guerra entre los humanos y las máquinas ya fue peleada y perdida. Considera que es ilusorio considerar que hay oportunidades de ganar algo que ni siquiera se está peleando.

Cypher y la iluminación

El Nabucodonosor suele ser un sitio oscuro. A excepción de la secuencia donde se presenta la nave, hay pocas luces, sólo las necesarias. Es una especie de modo de ahorro de energía. Hay suficiente luz sólo en los espacios que la necesitan, del resto se reduce el consumo al más mínimo nivel.

La cocina suele estar mejor iluminada, al igual que el área donde los cuerpos se conectan al mundo virtual. Por el contrario, los pasillos, camarotes y el puesto de control principal están tenuemente iluminados, con pequeñas luminarias. En todo caso, y al igual que ya fue mencionado anteriormente, el Nabucodonosor es una especie de trinchera de guerra, donde se consume lo mínimo necesario.

Interesantemente, el restaurante donde Cypher come con el Agente Smith tiene el mismo patrón de iluminación. Es un restaurante con paredes de vidrio, pero es de noche, y pequeñas velas resaltan en la oscuridad del restaurante.

Irónicamente, el efecto visual es el contrario: crea la sensación de ser un sitio elegante, mientras que una iluminación plana lo hubiese acercado más a la informalidad. El arpa y la iluminación dan a este ambiente un aire de intimidad, y también de privacidad que sería necesario para discutir este tipo de negocios.

Con respecto a una iluminación particular para el personaje, Cypher no recibe un trato muy diferenciado por parte de los fotógrafos de la película.

Lo que sí es notable es su tendencia a aparecer en el lado más sombrío de ciertos planos. Por ejemplo, durante la secuencia Trinity y Cypher, ella está de frente a la luz y él está de espaldas. Esto es evidentemente planificado, pero no está lo suficientemente marcado como para generar conclusiones específicas más allá de las evidentes: Cypher es un hombre que prefiere moverse entre las sombras.

Cypher y la música

No hay relación alguna entre el personaje y la música. De hecho, la película no dedica sonidos particulares a los personajes, sino que resalta la naturaleza de las escenas mismas a través de música enérgica o inquietante.

Existe sólo un momento específico donde podría hablarse de una relación entre la banda sonora y el personaje de Cypher, que es cuando éste se encuentra en el restaurante hablando con el Agente Smith durante la secuencia “La traición de Cypher.”

En el guión aparecía que la escena daba comienzo con el sonido de arpa. Pero durante la edición, el arpa fue insertada para subrayar las palabras de Cypher: “La ignorancia es una bendición”. El plano es de corta duración y separa la secuencia en dos partes. El arpa, asociada con música celestial y con el paraíso es una inserción particularmente irónica para el momento en el cual fue insertada.

Cypher y los sonidos de la película

Los sonidos de la película están condicionados por el tipo de locación en los que se encuentren los personajes.

En la Matriz y otros escenarios virtuales, los sonidos son de naturaleza más bien artificial o sintetizada, pero son más cercanos a una realidad actual que los del mundo real, porque evocan una civilización con todos los elementos que nos resultan familiares

En el mundo real, los sonidos están marcados por el eco y el silencio. Todo transcurre en una antinatural nave metálica que se mueve en un árido ambiente exterior. Dicho

silencio suele ser interrumpido por la específica utilización de máquinas, ya sea para conectar a los personajes o los monitores titilantes.

El sonido de ambos mundos es uno marcado por el uso de tecnología electrónica y sirve para resaltar la artificialidad de los ambientes.

No hay relación directa con ningún personaje más allá de que posiblemente la ausencia de sonidos naturales dentro del Nabucodonosor pueda hacerlo muy poco amigable, y por lo tanto, más fácil de rechazar.

LA RELACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES DEL MITO DE LA CAVERNA Y LOS DE THE MATRIX. POSIBLES PUNTOS DE ENCUENTRO.

La relación entre la película *The Matrix* y la alegoría de la caverna fue establecida por varios autores, como queda establecido en el Marco Teórico del presente trabajo. Lo que sigue no busca comprobar dicha relación, sino contrastar ambas historias con la intención de observar posibles puntos de encuentro entre los personajes de una y otra narrativa.

El mito de la caverna comienza con una descripción de la situación inicial de los prisioneros, dentro de la caverna. Platón lo describe de la siguiente manera:

-Representate hombres en una morada subterránea en forma de caverna, que tiene la entrada abierta, en toda su extensión, a la luz. En ella están desde niños con las piernas y el cuello encadenados, de modo que deben permanecer allí y mirar sólo delante de ellos, porque las cadenas les impiden girar en derredor la cabeza. Más arriba y más lejos se haya la luz de un fuego que brilla detrás de ellos; y entre el fuego y los prisioneros hay un camino más alto, junto al cual imagínate un tabique construido de lado a lado, como el biombo que los titiriteros levantan delante del público, para mostrar, por encima del biombo, los muñecos.

- Me lo imagino.

- Imagínate ahora que, del otro lado del tabique, pasan sombras que llevan toda clase de utensilios y figurillas de hombres y otros animales, hechos en piedra y madera y de diversas clases; y entre los que pasan unos hablan y otros callan.

- Extraña comparación haces y extraños son esos prisioneros

- Pero son como nosotros. Pues en primer lugar, ¿crees que han visto de sí mismo o unos de los otros, otra cosa que las sombras proyectadas por el fuego en la parte de la caverna que tienen frente a sí?

- *Claro que no, si toda su vida están forzados a no mover las cabezas.*

- *¿Y no sucede lo mismo con los objetos que llevan los que pasan del otro lado del tabique?*

- *Indudablemente*

- *Pues entonces, si dialogaran entre sí, ¿no te parece que entenderían estar nombrando a los objetos que pasan y que ellos ven?*

- *Necesariamente*

La película *The Matrix* comienza mostrándonos un mundo similar al nuestro, pero con elementos sutilmente diferentes. La habilidad de Trinity para evadir a los policías, o el hecho de que haya desaparecido al tomar el teléfono se muestran como aspectos extraños o discordantes que sólo serán explicados cuando Morfeo informe a Neo que ha estado viviendo en un mundo construido, que no es más que una falsa representación.

La caverna de la película es una enorme granja de energía donde los humanos son cultivados, donde nacen, se desarrollan y mueren conectados a una enorme máquina de realidad virtual, en un eterno sueño del que no son capaces de despertar.

El sueño es utilizado como una especie de cadena de sujeción para los esclavos, como forma de prevenir cualquier enfrentamiento o forma de rebelión. Adicionalmente, cada individuo porta unos conectores que lo hacen formar parte de esta enorme máquina, relacionándose con las cadenas físicas que portan los prisioneros platónicos. La falsa realidad entretiene dentro de un mundo de acontecimientos y problemas cotidianos, que son percibidos como reales. No son sino sombras proyectadas de las cuales no se puede desviar la mirada.

- *Pues entonces, si dialogaran entre sí, ¿no te parece que entenderían estar nombrando a los objetos que pasan y que ellos ven?*

- *Necesariamente*

- *Y si la prisión contara con un eco desde la pared que tienen frente a sí, y alguno de los que pasan del otro lado del tabique hablara, ¿no piensas que creerían que lo que oyen proviene de la sombra que pasa delante de ellos?*

- *¡Por Zeus que sí!*

- *¿Y que los prisioneros no tendrían por real otra cosa que las sombras de los objetos artificiales transportados?*

- *Es de toda necesidad.*

Para un sujeto dentro de la Matriz, esta es la realidad absoluta, digna de análisis y explicación. Las personas dentro de este mundo virtual no lo consideran virtual en lo absoluto, para ellos es la realidad. Morfeo argumenta que hay sueños tan reales que los individuos son incapaces de saber que se trataba de un sueño hasta que despiertan. ¿Cómo podría alguien saber la diferencia si no despertara nunca? Sería necesario despertar.

- *Examina ahora el caso de una liberación de sus cadenas y de una curación de su ignorancia, qué pasaría si naturalmente les ocurriese esto: que uno de ellos fuera liberado y forzado a levantarse de repente, volver el cuello y marchar mirando a la luz y, al hacer todo esto, sufriera y a causa del encandilamiento fuera incapaz de percibir aquellas cosas cuyas sombras había visto antes. ¿Qué piensas que respondería si se le dijese que lo que había visto antes eran fruslerías y que ahora en cambio, está más próximo a lo real, vuelto hacia cosas más reales y que mira correctamente? Y si se le mostrara cada uno de los objetos que pasan del otro lado del tabique y se le obligara a contestar preguntas sobre lo que son, ¿No piensas que se sentiría en dificultades y que considerará que las cosas que antes veía eran más verdaderas que las que se le muestran ahora?*

- *Mucho más verdaderas.*

Dentro de la película, el prisionero liberado es Neo, pero todos los demás personajes dentro del Nabucodonosor (a excepción de Tank y Dozer) han hecho el mismo viaje. Neo primero es localizado y posteriormente desconectado de la Matriz. La matriz considera que ha muerto y reacciona expulsándolo por una serie de tubos hacia un lago de restos líquidos.

El Nabucodonosor sobrevuela el área, buscándolo con una cegadora luz brillante. Lo encuentran, lo recogen y lo introducen en la nave, donde se desvanece.

Al despertar, es literalmente incapaz de ver, porque sus ojos aún no se han acostumbrado a ser utilizados en el mundo real. Ha pasado literal y metafóricamente toda su vida con los ojos cerrados. Esto es resaltado mediante el diálogo (“¿Por qué me duelen los ojos?” “Porque nunca los habías utilizado antes”) Morfeo le relata los acontecimientos que llevaron a esa situación y Neo se siente confundido.

- Y si se le forzara a mirar hacia la luz misma, ¿no le dolerían los ojos y trataría de eludirla, volviéndose hacia aquellas cosas que podía percibir, por considerar que éstas son realmente más claras que las que se le muestran?

- Así es.

Morfeo concluye su exposición y Neo comienza a negar todo lo que ha escuchado y pide salir de allí.

- Y si a la fuerza se lo arrastrara por una escarpada y empinada cuesta, sin soltarlo antes de llegar hasta la luz del sol, ¿no sufriría acaso y se irritaría por ser arrastrado y, tras llegar a la luz, tendría los ojos llenos de fulgores que le impedirían ver uno solo de los objetos que ahora decimos que son los verdaderos?

- Por cierto, al menos inmediatamente.

Neo grita que son mentiras, luego vomita y se desmaya. La siguiente toma lo muestra en su camarote, silencioso, pensado en todas las cosas que acaba de descubrir.

- Necesitaría acostumbrarse, para poder llegar a mirar las cosas de arriba. En primer lugar miraría con mayor facilidad las sombras, y después las figuras de los hombres y de los otros objetos reflejados en el agua, luego los hombres y los objetos mismos. A continuación contemplaría de noche lo que hay en el cielo y el cielo mismo, mirando la luz de los astros y la luna más fácilmente que, durante el día, el sol y la luz del sol.

-Sin duda.

Su primera relación voluntaria con el mundo virtual es a través de los programas de entrenamiento, que son meras sombras o aproximaciones a la verdadera Matriz. Después entra en la Matriz misma, pero no la comprende aún.

- Finalmente, pienso, podría percibir el sol, no ya en imágenes en el agua o en otros lugares que le son extraños, sino contemplarlo cómo es en sí y por sí, en su propio ámbito.

-Necesariamente.

Después comprende lo suficiente como para imitar el movimiento de los agentes mismos.

-Después de lo cual concluiría, con respecto al sol, que es lo que produce las estaciones y los años y que gobierna todo en el ámbito visible y que de algún modo es causa de las cosas que ellos habían visto.

- Es evidente que, después de todo esto, arribaría a tales conclusiones.

Finalmente está en la Matriz y es capaz de percibir inclusive los códigos que la componen, y modificar las reglas de esa realidad de forma completa. Su mente está completamente libre de ataduras.

- Y si se acordara de su primera morada, del tipo de sabiduría existente allí y de sus entonces compañeros de cautiverio, ¿no piensas que se sentiría feliz del cambio y que los compadecería?

- Por cierto.

-Respecto de los honores y elogios que se tributaban unos a otros, y de las recompensas para aquel que con mayor agudeza divisara las sombras de los objetos que pasaban detrás del tabique, y para el que mejor se acordase de cuáles habían desfilado habitualmente antes y cuáles después, y para aquel de ellos que fuese capaz de adivinar lo que iba a pasar, ¿te parece que estaría deseoso de todo eso y que envidiaría a los más estaría deseoso de todo eso y que envidiaría a los más honrados y poderosos entre aquéllos? ¿O más bien no le pasaría como al Aquiles de Homero, y "preferiría ser un labrador que fuera siervo de un hombre pobre" o soportar cualquier otra cosa, antes que volver a su anterior modo de opinar y a aquella vida?

- Así creo también yo, que padecería cualquier cosa antes que soportar aquella vida.

- Piensa ahora esto: si descendiera nuevamente y ocupara su propio asiento, ¿no tendría ofuscados los ojos por las tinieblas, al llegar repentinamente del sol?

- Sin duda

La película termina con Neo prometiendo liberar a todas las mentes que siguen prisioneras.

- Y si tuviera que discriminar de nuevo aquellas sombras, en ardua competencia con aquellos que han conservado en todo momento las cadenas, y viera confusamente hasta que sus ojos se reacomodaran a ese estado y se acostumbraran en un tiempo nada breve, ¿no se expondría al ridículo y a que se dijera de él que, por haber subido hasta lo alto, se había estropeado los ojos, y que ni siquiera valdría la pena intentar marchar hacia arriba? Y si intentase desatarlos y conducirlos hacia la luz, ¿no lo matarían, si pudieran tenerlo en sus manos y matarlo?

¿Corresponde Cypher a estos prisioneros que se burlan del liberador y que finalmente intentan asesinarlo? Es claro que Cypher no alcanzó un nivel de liberación comparable al de Neo, y posiblemente tampoco es comparable al de Morfeo y Trinity. Durante toda

la película Cypher, Apoc, Mouse y Switch no evidencian la capacidad de quebrantar las leyes de la Matriz como lo hace el trío protagonista. No queda claro si esto se debe a que estos personajes no han alcanzado el nivel de liberación requerido, pero los roles jerárquicos dentro del grupo así lo indican. Morfeo, Trinity y Cypher parecen los más preparados y experimentados del grupo antes de la llegada de Neo.

Pero el prisionero platónico no quiere salir de la caverna y de hecho, intenta matar a su liberador precisamente por el hecho de haberlo liberado. La teoría platónica presupone que, una vez que se obliga al prisionero a salir a la luz, éste alcanzará un grado de comprensión y agradecimiento por su liberación, y sentirá lástima por los que han quedado atrás.

No es éste el caso de Cypher. Cypher elige ser liberado, al optar por la pastilla roja de Morfeo, tal como queda establecido en su diálogo con Neo. Es su decisión personal la que lo lleva a conocer la realidad del mundo exterior. El espectador desconoce los motivos que lo llevaron a tomar esa decisión. ¿Sentía la misma inquietud que Neo muestra durante el primer acto de la película? ¿Tenía alguna teoría específica que quería comprobar?

En todo caso, el mundo del Nabucodonosor se le presenta no como una realidad iluminada por el esplendor de la verdad, sino como una prisión sofocante. Mientras que en el mito platónico la verdad es más amplia y luminosa que la falsa realidad, dentro de la película la realidad es más oscura y restringida.

Neo, sin embargo, acepta la realidad del Nabucodonosor como preferible al falso mundo de la matriz. Cypher se niega inclusive a intentarlo. Al salir de la caverna y optar por regresar, se presenta una discrepancia con el mito platónico.

CONCLUSIÓN FINAL SOBRE CYPHER Y SU POSIBLE RELACIÓN CON LA ALEGORÍA PLATÓNICA.

El mito de la caverna y su personaje principal.

El personaje principal dentro del mito platónico es el prisionero que es liberado y obligado a continuar el trayecto hasta encontrar la luz del sol. Este ser anónimo es el centro de la historia, y los personajes adicionales aparecen únicamente en relación a él.

Durante su viaje, el prisionero experimenta problemas de visión y desorientación, y debe detenerse en repetidas ocasiones. El trayecto es difícil, física y psicológicamente, y requiere de reajustes y lento progreso. Muchas veces debe ser obligado a continuar.

Una vez culminado su viaje, el prisionero desea regresar a liberar a sus compañeros, pero en el viaje de regreso experimentará de nuevo una cierta desorientación generada por la transición de la luz a la oscuridad.

***The Matrix* y su personaje principal**

El personaje principal de la película es Neo, quien es liberado de la matriz y debe alcanzar diferentes grados de conocimiento antes de poder aceptarse a sí mismo como el elegido y ver la “realidad última” detrás del código de programación.

El viaje está plagado de dificultades de índole física (reconstrucción muscular, dificultad para utilizar el sentido de la vista) y psicológica (negación, dudas, preocupaciones).

Es importante destacar que dentro de la historia se aclara que ha habido muchas liberaciones anteriores y habrá muchas más en el futuro. La historia de éste personaje es singular sólo en el sentido de que se trata de un prisionero “especial” capaz de liberar a muchos otros y generar una especie de balance.

La película marca con claridad cuales de las cosas que ocurren pueden ser consideradas comunes o típicas en una persona liberada y cuales son llamativamente atípicas, dejando claro las particularidades especiales de Neo.

Una vez alcanzado el mayor grado posible de liberación, que dentro de la película está marcado por la absoluta independencia de las reglas del mundo virtual, Neo destruye a los agentes enemigos y promete la liberación absoluta de la humanidad.

La caverna y sus personajes secundarios

Dentro del mito es posible encontrar a dos grupos diferentes de personas, que comparten las mismas características narrativas: los liberadores y los prisioneros.

Siendo el mito platónico una alegoría y, consecuentemente, de naturaleza didáctica, los grupos de personajes carecen de características distintivas. Los individuos que los conforman no reciben nombre, ni especificaciones, sino que forman parte de un conjunto.

El primer grupo es el que se ocupa de liberar al prisionero y lo obliga a continuar su camino aún cuando se encuentra deslumbrado o deseoso de regresar. Una vez cumplido este cometido no se vuelve a observar dentro de la historia. Cumplen meramente la función de mentor o guía.

El segundo grupo corresponde a los prisioneros que permanecen cautivos dentro de la caverna, ajenos al drama exterior, continuando sus vidas con normalidad. Al desconocer la otra realidad, el regreso del cambiado prisionero podría ser motivo de alarma o burla. La situación puede violentarse si el prisionero intenta obligarlos a salir, porque estos personajes podrían llegar a matar para preservar la seguridad de su mundo.

***The Matrix* y sus personajes secundarios.**

Existe un grupo de personas que libera y acompaña a Neo en su viaje: el equipo del Nabucodonosor, con Morfeo como líder, guía y mentor. Morfeo se muestra calmo y comprensivo, pero mantiene una clara presión sobre Neo para continuar su proceso de aprendizaje. Los demás personajes tienen todos nombres y rasgos distintivos (Trinity,

Cypher, Switch, Apoc, Mouse, Tank y Dozer) pero su función principal es formar parte de un grupo con una misión específica: liberar y acompañar a Neo.

Cypher forma parte de este grupo, pero hay marcaciones de su diferenciación de los demás miembros: come solo, utiliza indumentaria ligeramente diferente, se muestra cínico y agresivo, no tiene relaciones significativas con los demás. Destaca en casi todas las escenas ya sea mediante intervenciones directas en los diálogos, gestos o actitud corporal.

La película muestra que la mayor parte de los humanos siguen aún conectados a la matriz, y Morfeo inclusive comenta que hay algunos que son tan profundamente dependientes del sistema que matarían para protegerlo. Estos son los prisioneros que han permanecido en la caverna, y que, como en la historia platónica, pueden llegar a matar para preservar la seguridad de su mundo.

Una diferencia importante en cuanto a grupos de personajes es la presencia de las diferentes máquinas que intentan impedir el éxito de la liberación. Este tercer grupo, el correspondiente a la Inteligencia Artificial que esta en guerra con los humanos, se compone de dos frentes.

Uno es el de los programas computarizados o Agentes, que son capaces de mantener el control dentro del mundo virtual, y el segundo es un grupo de máquinas o Centinelas que intentan detener físicamente a los rebeldes en el mundo real.

Esta figura no aparece en lo absoluto dentro del mito platónico. Dentro de éste, no hay centinelas o vigilantes que impidan la transición de uno a otro lado, más allá de las cadenas físicas que mantienen sujetos a los prisioneros.

Cypher, el personaje y sus roles narrativos.

Cypher se transforma a los ojos de sus compañeros. Empieza siendo parte del equipo y colaborando con las tareas asignadas. Su naturaleza cínica no se perfila como una amenaza.

A pesar de que su decisión está tomada desde el inicio de la película, el espectador no lo sabe hasta pasada la primera hora, cuando asiste a su encuentro con el Agente Smith. Sus compañeros ni siquiera lo sospechan cuando los Agentes les tienden una emboscada. Pasados los ochenta minutos de metraje es Cypher mismo quien expone su traición y sus planes futuros a Trinity, mientras asesina a Apoc y Switch.

Cypher se desenvuelve como un antagonista al equipo entero del Nabucodonosor, pero en particular es el antagonista de Neo, cuyo viaje heroico intenta detener.

Su dinamismo como personaje brinda ritmo a la película y su rol dentro de la historia es esencial para poner en movimiento los eventos que lograrán el desarrollo total del potencial del elegido y su pública confirmación y auto-confirmación.

Es él quien complica las situaciones hasta el punto en el que Neo se ve obligado a tomar decisiones trascendentales, enfrentar sus miedos e inseguridades. Sin Cypher, es posible que nada hubiese ocurrido. Es tan grande el peligro en el que sumerge a todos los demás personajes de la nave, y a Morfeo en particular, que de hecho obliga a Neo a actuar.

El cambio de bando de Cypher permite que haya desarrollo y crecimiento dentro del conflicto y la consagración de Neo como el elegido; lo que algunos autores han relacionado con la historia bíblica de Cristo y Judas. Es la traición de Judas la que pone en movimiento los eventos que llevan a la resurrección de Cristo.

Las diferencias con el mito: los obstáculos, los ambientes y el deseo de volver.

A primera vista existe una diferencia esencial desde el punto de vista de estructura narrativa: dentro del mito clásico platónico no hay un antihéroe que enfrente al prisionero liberado.

La fuerza antagónica principal para Platón es la dificultad misma de seguir avanzando. El prisionero es ayudado, incluso obligado, a ascender y abandonar la caverna. Esta masa de personajes liberadores se ocupan de forzar la salida hacia la radiante luz y la nueva realidad que se impone a su alrededor.

Como ya ha sido señalado, *The Matrix* propone dos importantes dificultades adicionales. La primera es la presencia de Cypher dentro de la nave, quien se mueve sinuosamente intentando detener el ascenso e inclusive asesinar al grupo de liberadores.

La segunda son los centinelas que viven patrullando el mundo real, y los Agentes que resguardan la Matriz de los grupos rebeldes. La historia se desarrolla de forma tal que el personaje que hace daño desde adentro del Nabucodonosor (Cypher) puede causar mayores estragos que los enemigos externos.

Una segunda diferencia, esencial, entre el mito de la caverna y la película *The Matrix*, es la diferencia en la construcción de los ambientes.

Dentro del mito, la caverna de sombras es oscura y limitante, mientras que el mundo exterior es amplio y lleno de luz. La libertad del mundo exterior, bañado por el sol, es evidentemente preferible a las cadenas de una oscura caverna.

En la versión de los Wachowski, la realidad es mucho más oscura y esclavizante que la ensoñación. El Nabucodonosor es una nave de guerra en el medio de la nada, con misiones específicas y en constante estado de peligro. Dentro del mundo ficticio hay la percepción de luz solar. Hay posibilidades de desplazamiento por el mundo, elección de comidas, ciudades, y trabajos, y una humanidad que reclama su supremacía sobre el mundo.

La tercera diferencia es que el mito no contempla la posibilidad de que haya algún personaje que, una vez avanzado el trayecto, desee regresar a la caverna para quedarse. Cypher es una excepción significativa.

¿Pero hasta que punto del trayecto hacia el conocimiento llegó Cypher? El deseo de regresar podría ser interpretado como que Cypher nunca llegó a alejarse lo suficiente de la oscuridad como para ver con claridad la luz. ¿Podría decirse que Cypher salió por completo de la caverna y aún así aspiró a regresar? ¿O por el contrario nunca logró avanzar lo suficiente para contemplar la luz?

La película no pone de manifiesto que tanto control tiene Cypher sobre la realidad virtual, lo que equivaldría a su capacidad de comprender el mundo real sobre el virtual, y por lo tanto su grado de avance en la línea del conocimiento.

Sin embargo, la película demuestra que su estatus dentro del equipo es alto, por lo que puede asumirse que debe tener habilidades al menos comparables y posiblemente superiores al promedio de los rebeldes.

Los miembros del Nabucodonosor utilizan los lentes oscuros siempre que entran en la Matriz. Neo no los utiliza al principio, pero sí luego de pasar por el suficiente entrenamiento. El uso de los lentes oscuros de los personajes puede tomarse como un metáfora de la dificultad del retorno de la luz de la realidad hacia la oscuridad de la simulación.

Una vez más observamos que Cypher ha avanzado gran parte del trayecto, puesto que los utiliza al igual que Trinity y Morfeo y mucho más que Apoc, Switch o Mouse.

Cypher ha alcanzado un alto nivel de conocimiento y sin embargo desea regresar a la matriz. A primera vista esto parece contradecir completamente el mito platónico, pero no hay que olvidar la aspereza del mundo real, la existencia de los Agentes, y la condición que impone al Agente Smith para ayudarlo: la ignorancia.

Esta es la condición imprescindible para sellar su acuerdo con el Agente: “no quiero recordar nada. ¡Nada! ¿Comprende?” Cypher no se siente capaz de recordar la realidad

exterior y volver a sumergirse en las penumbras. Sería imposible para una persona liberada disfrutar conscientemente de los falsos placeres de una vida en las sombras, tal como lo establece el mito.

El escenario de realidad virtual que plantea *The Matrix* brinda al personaje una salida: no se trata sólo de permanecer en la luz que aborrece o volver conscientemente a la caverna. Los terrenos de la ciencia ficción permiten una posibilidad adicional, volver a la oscuridad con recuerdos implantados para brindar la posibilidad de una vida feliz en la ignorancia, que equivaldría perceptivamente a no haber salido jamás.

Conclusiones sobre el personaje en relación al personaje platónico.

El mito de la caverna maneja personajes en función a las acciones que desarrollan. Carecen de nombre y de individualidad. *The Matrix* es una versión más extensa de la historia, que permite un desarrollo de personajes secundarios, con nombres y comportamientos específicos.

Cypher no es una interpretación ni un derivado de la historia narrada por Platón: es un elemento novedoso que desarrolla un rol muy importante dentro de la historia de *The Matrix*: genera obstáculos adicionales, pone en movimiento los acontecimientos y sirve de punto contrastante con el resto de los humanos libres.

Es además un personaje muy individual, que no se alinea completamente con las máquinas, ni con sus compañeros. Mantiene a toda costa sus opiniones y es capaz de hacer lo que sea para obtener lo que anhela.

Y sin embargo, Cypher demuestra un comportamiento que Platón había delineado en su alegoría: el del prisionero que no quiere ser rescatado, lucha por permanecer en la caverna e intenta asesinar a su liberador.

Comparten ambos su amor por la oscuridad y la individualidad de sus decisiones, al igual que el odio por aquel que llega del exterior a trastornar su modo de vida, y su necesidad de hacer lo que sea necesario por el mundo de lo representado.

Se diferencian en que Cypher ha visto la luz, y ha tenido el tiempo suficiente para acostumbrarse a ella. No ha querido o no ha podido hacerlo.

Una segunda e importante diferencia es que Cypher fue desconectado de la matriz por elección propia. Eligió la liberación a través de la píldora roja. Ha pasado años dentro del equipo del Nabucodonosor, ayudando a liberar a otros prisioneros. Y sin embargo, no parece querer tomar responsabilidad por esta opción, aduciendo que Morfeo los engañó a todos con sus falsos discursos. Todo el odio hacia su nuevo modo de vida se dirige completamente hacia la persona que le dio la opción de ser libre: Morfeo.

No queda claro si su resentimiento hacia el mundo real y hacia su liberador se generó en el momento de conocer la realidad o si se desarrolló a lo largo de los años dentro del Nabucodonosor. A pesar de que Cypher dice haberse arrepentido desde que llegó a la nave, la historia parece sugerir que el desgaste fue paulatino.

Durante su monólogo hacia Trinity, Cypher hace hincapié en que está harto de comer el mismo atole todos los días y de obedecer a Morfeo, en un tono que sugiere que es la difícil cotidianidad lo que lo ha llevado a tomar su decisión.

En definitiva, el personaje de Cypher no tiene una contraparte clara dentro del mito de la caverna, pero es consistente con los lineamientos establecidos por Platón.

Consideraciones finales.

Cypher expone los riesgos de liberar a personas inadecuadas, incapaces de recorrer el largo y difícil camino que tienen por delante. Es un personaje que resulta inesperadamente peligroso, con motivos egoístas capaces de acabar con todo su entorno por sus deseos personales.

Es también el espíritu crítico dentro de la nave, capaz de reconocer las incomodidades y preguntarse la necesidad de sobrellevarlas. Se cuestiona la lógica de las acciones que toman, es práctico y no se deja llevar por el heroísmo. En muchos sentidos es el personaje más moderno dentro de *The Matrix*: escéptico, cínico, conflictivo e individualista.

Ninguno de los miembros de la tripulación que han sido desconectados tiene una vida sencilla. La diferencia entre ellos y Cypher es que para los demás la esperanza es un poderoso motivador. Donde ellos ven posibilidades, Cypher ve derrotas, y esto lo lleva a tomar la decisión de escapar de nuevo hacia las sombras.

Son muchos los ensayistas que han considerado como válido el punto de vista de Cypher, a pesar de condenar las acciones tomadas por éste. La pregunta permanece siendo válida y abierta a debates de índole filosófica: ¿Es preferible vivir en un mundo sin esperanzas y comodidades y conocer la verdad de esta situación? o ¿Es preferible vivir en un mundo con opciones y posibilidades desconociendo la realidad? ¿Qué refleja este personaje, que no tiene correspondencia en la caverna platónica, sobre los valores e ideales del hombre moderno?

CONCLUSIONES

El primer objetivo específico del presente trabajo se enunciaba de la siguiente manera “Establecer la representación y el desarrollo del personaje Cypher dentro de la película, tomando en cuenta los personajes protagónicos.”

Para cumplir este objetivo se recurrió al modelo de análisis de Acosta-Alonso. El modelo se comprobó adecuado para extraer aspectos específicos de una película, pero el hecho de que fuera diseñado para el análisis de secuencias no lo hace idóneo para el análisis de personajes, principalmente por su longitud.

La ventaja principal del uso de este modelo fue el hecho de que permitió el análisis del personaje desde diversos puntos de vista. Sirvió para resaltar los aspectos de su representación, todas sus posibles interacciones con otros personajes y con el ambiente que lo rodeaba.

A pesar de que la relación con los elementos itinerantes no fue significativa, si permitió enmarcar al personaje dentro de su ambiente, lo que resultó determinante para una mejor comprensión de sus razonamientos y motivaciones.

La relación de Cypher con los personajes secundarios no estuvo muy marcada, por lo cual se dejó de lado dentro de las tablas resumen que permitieron llegar a las conclusiones generales sobre el personaje.

El uso de tablas resultó necesario para las conclusiones, debido a la extensa longitud relacionada con el análisis de catorce secuencias utilizando el modelo Acosta-Alonso. Esta reestructuración permitió eliminar personajes o informaciones no relevantes para los objetivos del presente trabajo.

Se decidió utilizar todas las secuencias donde el personaje hiciera aparición con la intención de poder estudiar una posible relación entre de ambas narrativas. Sin embargo, la historia específica de Cypher no evidenció puntos de conexión importantes con la de la caverna.

Se concluyó sobre el personaje que tiene un comportamiento diferenciado con respecto a los miembros de la tripulación. Es el más amargado, desapegado y cínico, y su

traición, si bien no es del todo esperada, no es tampoco del todo sorprendente. A diferencia de los demás personajes, no tiene lazos afectivos que lo relacionen con el mundo del Nabucodonosor, y de hecho manifiesta durante toda la película un rencor particular hacia Morfeo.

Su imagen física utiliza una serie de elementos de maquillaje, vestuario y accesorios con elementos clásicos asociados con el demonio cristiano. Sin embargo, su comportamiento no es tanto el de un villano, sino el de un antagonista.

El segundo objetivo específico buscaba: “Establecer que personajes de la alegoría platónica presentan mayor similitud con Cypher”.

Para el cumplimiento de este objetivo se realizó una comparación en la estructura argumental de ambas historias que permitió observar importantes diferencias entre ellas.

A pesar de que la estructura básica subyacente es la misma, los elementos específicos varían, no sólo en cuanto a la introducción de imaginación moderna de ciencia ficción sino también en cuanto a elementos simbólicos como los términos “luz” y “oscuridad”.

En *The Matrix*, el mundo real sigue siendo preferible al ilusorio pero es más difícil y desagradable. Mientras que para Platón la transición de la caverna a la luz era dificultosa, la finalización del viaje era una forma de utopía, el estado más alto para el alma.

Dentro del universo de los Wachowski, la realidad es igual de difícil que el viaje mismo. Aún cuando los personajes no volvieran a la matriz a liberar a otros prisioneros, el mundo en el que se mueven carece de luz y comodidades y presenta una guerra perenne.

No se encontró un personaje específico en *La Caverna* que resultase equivalente al de Cypher, por lo que para el cumplimiento del tercer y último objetivo específico “Contrastar al personaje Cypher con aquel personaje que presente mayor similitud dentro de la alegoría platónica y en contraste con los personajes protagónicos de la película” se realizó una comparación entre los grupos de personajes que se mueven en las dos historias.

El personaje de Cypher representa una adición moderna al mito de la caverna platónico, pero no está en conflicto con el mismo. Su comportamiento se relaciona con el de un personaje específico, y de hecho, ambos personajes buscan la muerte de su liberador. Sus elecciones últimas son idénticas.

A través del desarrollo del presente trabajo pudo verificarse que el modelo Acosta-Alonso puede extenderse fuera del ámbito del análisis de películas teatrales, funcionando sin mayores inconvenientes en el análisis de una película de ciencia ficción.

El personaje de Cypher, se confirmó como un aspecto esencial dentro del desarrollo de la película, recibiendo además atención especial de parte de los creadores de la historia.

Se trata de un personaje que no aparece nunca al azar, sino que la mayor parte de sus intervenciones en la historia tienen un claro propósito. Cumple una doble función: poner en evidencia ciertos aspectos de incomodidad y conflicto y, adicionalmente, servir como motor generador de eventos.

Un posible trabajo posterior de investigación podría profundizar en el tema, a través del análisis de estos elementos desde un punto de vista meramente filosófico o inclusive sociológico, reflexionando sobre las preocupaciones del hombre en la era tecnológica.

Otra posible línea de estudio derivada de este trabajo es la relación entre las máquinas y el hombre, en diversos mitos relacionados con la inteligencia artificial, en particular en la ciencia ficción moderna.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas

Aristóteles (1978) *Metafísica*. (Séptima edición) Madrid, España: Editorial Espasa-Calpe

Aubral, François. (1999). *Los Filósofos*. (Sexta edición). Madrid, España: Acento Editorial.

Cabrera, Julio (1999) *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. (Primera edición). Barcelo, España: Editorial Gedisa S.A.

Châtelet, Françoise. (1973) *El pensamiento de Platón*._(Segunda edición) Barcelona, España: Editorial Labor S.A

Desiato, Massimo. (1995). *Lineamientos de Filosofía*. (Primera Edición). Caracas, Venezuela: Publicaciones UCAB.

Ferrater Mora, Jose (1999). *Diccionario de Filosofía de Bolsillo 2*. (Primera edición.) Madrid, España: Alianza Editorial.

Gomez Robledo, Antonio (1982). *Platón. Los seis grandes temas de su filosofía* (Primera reimpresión) México D.F, México: Editorial Fondo de Cultura Económica

Gruber, G.M.A. (1987) *El pensamiento de Platón*. (2da reimpresión) Madrid, España: Editorial Gredos.

Koyré, Alexandre. (1966) *Introducción a la lectura de Platón*. Primera edición. Madrid, España. Alianza Editorial

Taylor, A.E (1966). *Plato: The man and his work*. (Tercera reimpresión) Londres, Gran Bretaña. University Paperbacks

Platón (1988) *Diálogos. Volúmen V: La República*. (Primera edición) Madrid, España. Editorial Gredos.

Sanchez-Escalonilla, Antonio. (2002) *Guión de aventura y forja del héroe*. (Primera edición) Barcelona, España: Ariel Cine.

Seay y Garret.(2003) *The Gospel Reloaded: Exploring Spirituality and Faith in The Matrix*. Primera Edición. Colorado Springs, EEUU. Editorial Piñon Press

Fuentes bibliográficas: Artículos dentro de un libro compilado

Bassman, Gregory. (2002) The Religion of The Matrix and the Problems of Pluralism. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the desert of the real*. (pp. 111-125) Primera Edición. Chicago y La Salle, Illinois, EEUU. Editorial Open Court.

Boettke, Peter (2003) Human Freedom and the Red Pill. *Taking the Red Pill: Science, philosophy and Religion in The Matrix*. (pp. 145-158) Primera Edición.. Dallas, Texas, EEUU. Editorial BenBella Books

Erion, Gerald y Smith, Barry (2002) Skepticism, Morality and The Matrix. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the desert of the real*. (pp. 16-27) Primera Edición. Chicago y La Salle, Illinois, EEUU. Editorial Open Court.

Fontana, Paul. (2003) Finding God in The Matrix. *Taking the Red Pill: Science, philosophy and Religion in The Matrix*. (pp. 159-184) Primera Edición. Dallas, Texas, EEUU. Editorial BenBella Books

Gerrold, David (2003) Introduction. *Taking the Red Pill: Science, philosophy and Religion in The Matrix*. (pp. 1-4) Primera Edición.. Dallas, Texas, EEUU. Editorial BenBella Books

Gordon, Andrew (2003) The Matrix: Paradigm of Postmodernism or intellectual poseur? (Part II). *Taking the Red Pill: Science, philosophy and Religion in The Matrix*. (pp. 85-102)Primera Edición. Dallas, Texas, EEUU. Editorial BenBella Books

Griswold, Charles (2002) Happiness and Cypher's Choice: Is Ignorance a Bliss? *The Matrix and Philosophy: Welcome to the desert of the real*. (pp. 126-137) Primera Edición. Chicago y La Salle, Illinois, EEUU. Editorial Open Court.

Hanson, Robin (2003) Was Cypher Right? Why We Stay in our Matrix. *Taking the Red Pill: Science, philosophy and Religion in The Matrix*.(pp. 23-32) Primera Edición.. Dallas, Texas, EEUU. Editorial BenBella Books

Irwin, William (2002) Introduction: Meditations on The Matrix. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the desert of the real*. (pp. 1-2) Primera Edición. Chicago y La Salle, Illinois, EEUU. Editorial Open Court.

Korsmeyer, Carolyn (2002) Seeing, Believing, Touching, Truth. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the desert of the real*. (pp. 41-52) Primera Edición. Chicago y La Salle, Illinois, EEUU. Editorial Open Court.

Mercer Schuchardt, Read (2003) What is the Matrix. *Taking the Red Pill: Science, philosophy and Religion in The Matrix*. (pp. 85-102)Primera Edición. Dallas, Texas, EEUU. Editorial BenBella Books

Watson, Ian (2003) The Matrix as Simulacrum. *Exploring The Matrix: Visions of the Cyber Present*. (pp. 148-167) Primera edición. EEUU. Editorial St. Martin Press

Weberman, David (2002) The Matrix Simulation and the Postmodern Age. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the desert of the real*. (pp. 225-239) Primera Edición. Chicago y La Salle, Illinois, EEUU. Editorial Open Court.

Fuentes electrónicas

Castro, Matías (04 de noviembre de 2003) *Quinta Dimensión* [Ciencia Ficción: La Trilogía Matrix] Consultado el día 2 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://quintadimension.com/article262.html>

Dick, Phillip K. (11 de diciembre de 2003) *Marevalo*. [Creación y Ensayo, Ensayo] Consultado el 15 de diciembre de 2004 de la World Wide Web: <http://www.marevalo.net/creacion/pkd1.html>

Gittens, Jake. (“Sin Fecha”) *Internet Movie Data Base* [Plot Summary for The Matrix] Consultado el día 14 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/plotsummary>

Mendez, Antonio. (Sin Fecha) *El criticón*. [The Matrix] Consultado el día 10 de diciembre del 2005 de la World Wide Web: <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article877.html?topic=4>.

Varios Autores (Sin fecha) *What is the Matrix* [Philosophy] Consultado el día 10 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.whatisthematrix.com>

Sin Autor. Sin Fecha. *Internet Movie Data Base*. [Name: Joe Pantoliano] Consultado el día 24 de octubre de 2008 de la World Wide Web <http://www.imdb.com/name/nm0001592/>

Sin Autor. Sin Fecha. *Internet Movie Data Base*. [Title: The Matrix] Consultado el día 20 de febrero de 2005 de la World Wide Web <http://www.imdb.com/title/tt0133093/>

Sin Autor (Sin Fecha) *La filosofía en el bachillerato*. [Filósofos, Platón, Obras] Consultado el día 21 de octubre de 2005. Tomado de la World Wide Web: http://www.webdianoia.com/platon/platon_obras.htm

Sin Autor. (Sin Fecha). *The Matrix 101* [The Matrix: Characters] Consultado el día 27 de octubre de 2008 de la World Wide Web <http://www.thematrix101.com/matrix/characters.php>

Sin Autor (Sin Fecha) Wikipedia. La Enciclopedia Libre. [Alfabético, Mi, Siguiete página (Miso), Mito] Consultado el día el día 21 de octubre de 2005 de la World Wide Web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Mito>

Tesis y trabajos académicos

Acosta, Irene y Alonso, Vanessa (2005) *The Rocky Horror Picture Show: matriz de análisis asociando los modelos de Peirce y Kowsan*. Tutor: Max Römer. Tesis de Grado.(Lic Comunicación Social. Mención Artes Audiovisuales) Universidad Católica Andrés Bello.

Fuentes audiovisuales

Silver, J. (Productor), y Wachowsky A. y L. (Escritores/Directores) (1999) *The Matrix*. [Película de cine] Estados Unidos: Warner Bros.