



«Matrix», veinte años de paranoia tecnológica

Tomar la pastilla azul o la roja. Seguir al conejo blanco como Alicia. Esquivar balas como el mejor contorsionista. Aprender artes marciales en un santiamén. Y, sobre todo, creer que eres El Elegido que salvará a la humanidad de la invisible pero aterradora dictadura de las máquinas.

Han pasado ya veinte años desde que el mundo conociera a Neo y le viera pasar todas esas pruebas en su heroica misión, pero «Matrix» (1999) sigue siendo una cima del cine de ciencia-ficción y de la paranoia tecnológica cuya influencia todavía perdura en la cultura popular.

Estos son ocho puntos que resumen su legado:

1.- Con 463 millones de dólares de recaudación, «Matrix» fue la cuarta película más taquillera de 1999 (se estrenó el 31 de marzo), pero su influencia y relevancia no se deben solo a sus ingresos o a sus cuatro Óscar.

Por ejemplo, la Biblioteca Nacional del Congreso de Estados Unidos la seleccionó para su registro histórico y muchas de las frases o ideas del filme forman parte

del imaginario popular. «Vivir en Matrix» (en la irrealidad, en la fantasía), «tomar la pastilla roja» (despertar a la iluminación) o «está empezando a creer» (asumir el destino y entregarse a él) son algunas de ellas.

2.- Lo primero que llamó la atención de los cinéfilos fueron sus asombrosos efectos especiales. El más comentado fue el «bullet time», que congelaba el tiempo mientras Trinity preparaba una patada letal o Neo se retorció para escapar de una bala. Esta técnica, basada en numerosas cámaras colocadas estratégicamente y en cadena, es ahora muy habitual en las retransmisiones deportivas.

3.- Pero «Matrix» no era solo un innovador espectáculo de acción sino que alardeaba de tener un complejo sustento narrativo. Así, el argumento estaba lleno de referencias a Platón y a elementos místicos, y sus turbias reflexiones, muy del estilo de «Black Mirror», sobre la inteligencia artificial, la realidad virtual, el poder de las máquinas o la hiperconectividad siguen muy vigentes.

4.- Para los teóricos de la posmodernidad, «Matrix» fue un pastiche muy suculento. Bajo el paraguas de un estudio como Warner Bros., el filme homenajeaba al anime y al cine de artes marciales, presumía de apuntes filosóficos, miraba a la distopía y el cyberpunk a lo «Blade Runner» (1982), reivindicaba el cuero en la moda, y se envolvía en una banda sonora de alto tonelaje con metal y techno.

5.- Otro aspecto clave fue su narrativa transmedia, tal y como lo expuso Henry Jenkins en su libro «Convergence Culture» (2006). En paralelo a la película y sus dos secuelas hubo cómics, cortometrajes y videojuegos concebidos de tal manera que, para conocer toda la historia sobre «Matrix», no bastara solo con acudir al cine.

6.- Es muy difícil pensar en «Matrix» sin Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne y Hugo Weaving, el extraordinario villano Agente Smith, como protagonistas. Sin embargo, el productor de Lorenzo di Bonaventura desveló recientemente a The Wrap que consideraron que Neo fuera una mujer y, para ello, pensaron en fichar a la actriz Sandra Bullock.

7.- El extraordinario éxito de «Matrix» impulsó al infinito las expectativas de sus continuaciones, pero, aunque fueron dos fenómenos en taquilla, «Matrix Reloaded» y «Matrix Revolutions» (ambas de 2003) dejaron un regusto agrídulce

y se quedaron a mucha distancia del filme original.

No obstante, en los últimos años han circulado en Hollywood rumores de que Warner Bros. está intentando relanzar el universo de «Matrix», pese a que por ahora no haya planes concretos de nuevas cintas.

8.- Detrás de una gran película suele haber una mente privilegiada, pero en el caso de «Matrix» había dos. Las hermanas Lilly y Lana Wachowski fueron las guionistas y directoras de la saga y, posteriormente, se convirtieron en importantes referentes para la comunidad LGBT en Hollywood, ya que ambas anunciaron de manera pública que son mujeres transgénero.