

Queridas almas hermanas: Os presento un trabajo de reflexión personal, basado en el argumento de Matrix Resurrección o final de la saga. Siempre había tenido curiosidad de porqué le había gustado tanto a Raúl Durán esta película, y concretamente su final. Mi análisis expone paralelamente el desarrollo literal con el kabalístico, pues en nuestro ámbito, creo que se puede seguir perfectamente. No pretendo hacer “spoiler” por tanto, antes de seguir, estaría bien visionar la película, pero quién quiera leer mi trabajo primero, puede que disfrute mucho más el visionado posteriormente.

Primero hago una descripción de los personajes principales, situándolos dentro del ámbito kabalístico y después continuo con la argumentación y el epílogo.

Espero que os guste y debo advertir que más adelante, por mi propia evolución personal, puede haber futuras correcciones o ampliaciones del trabajo.

DESCRIPCIÓN KABALÍSTICA DE LOS PERSONAJES

Neo cumple la función de la columna derecha del Árbol de la Vida, pues es un compendio de energía masculina dadora, distribuida por Jojmá, Jesed y Netzaj. Actua en la Matrix, enfundado en el rol de Thomas Anderson, un desarrollador de videojuegos, sin familia.

Trinity cumple la función de la columna izquierda del Árbol de la Vida, pues es un compendio de energía femenina receptora, distribuida por Biná, Guevurá y Hod. Actua en la Matrix enfundada en el rol de Tiffany, una madre de tres hijos con esposo y un negocio-taller de motos.

Morfeo cumple la función de la columna cetral del Árbol de la Vida, pues es un equilibrio dinámico de energía masculina y femenina, distribuida por Daat, Tiferet y Yesod. Actua en la Matrix enfundado como un vigilante o Klipá al servicio de ella, hasta que se da cuenta de su verdadera identidad.

El jefe/Smith, cuyo doble papel cumple la función de Klipá, es la cáscara de oscuridad que nos impide ver la realidad y no logra equilibrarla. El ego, desde la sefirá Yesod como principal representante. Actúa en la Matrix como el jefe que controla a Neo.

Bugs o *“El conejo blanco de Alicia en el país de las maravillas”*, cumple la función de Daat Tajtón, o conocimiento inferior, que es el conocimiento práctico de la vida material. Actúa en la Matrix como una capitán del grupo rebelde “sintientes digitales”, opuesto a ella, que contacta y conduce a Neo hasta Morfeo, conduce al cerebro derecho hasta el Daat Elyon, paso previo a la unión entre Biná y Jojmá.

El psicoanalista cumple la función de Biná desequilibrada, de energía femenina restrictiva, donde hace gala de su dominio del tiempo y el movimiento en el espacio, pues forma parte del universo de Briá, de la creación, que empieza por la letra Bet, de la dualidad.

La general Niobé cumple la función de la sefirá Tiferet, que es la belleza, la autoestima, el equilibrio entre Jesed y Guevurá, es la representante del centro de mando llamado Io, es decir, el Yo interior, donde debe mantener el equilibrio para que reine la paz interior o Shalom.

Sati cumple la función del aspecto femenino de la divinidad en el universo de Briá, es decir la Shejiná, que lo invade todo, y aquí representa la hija del ingeniero creador de las cápsulas generadoras de la realidad virtual. Es el único personaje que puede liberar definitivamente a Trinity.

ARGUMENTO

La historia empieza, a manera introductoria, con la representación de un bucle virtual generado dentro de Matrix, con una escena de

acorralamiento a Trinity, por parte de los agentes vigilantes. Esta escena es captada por la capitán Bugs, donde pone en marcha su conocimiento intuitivo o Jojmá, para apreciar un patrón de repetición que, en un descuido, la lleva a participar peligrosamente en la escena, donde es perseguida por un agente hasta una cerrajería abandonada. Allí se establece un diálogo entre los dos personajes, diciendo el agente: “Vi un patrón que estaba en todas partes. Todos estamos atrapados en pequeños bucles que se repiten. Lo vi en el espejo (*símbolo kabalístico para mostrar el rostro de Dios en nosotros, ejemplo de Moshé/Ashem*), y entonces lo comprendí. Esto no es el mundo real. Por primera vez, sentí que tenía un verdadero propósito, lo que tenía que hacer, y quién era...Morfeo”.

A su vez, Bugs descubre que la cerrajería pertenece a Thomas Anderson, llamado también Neo. (*Simbólicamente, el cerrajero es el que tiene la llave para abrir la puerta de la verdadera realidad*). Es entonces cuando Bugs extrae a Morfeo del mundo virtual, confeccionado por los ladrillos de la Creación, es decir, las Letras Hebreas, que en una interesante progresión secuencial, surgen a manera de cascada, en la pantalla del ordenador que Neo está observando desde su despacho. Todo ello en el plano siguiente.

«Al igual que el cerebro derecho necesita del cerebro izquierdo para funcionar equilibradamente, y seguir evolucionando desde Nefesh y Ruaj hacia la Neshamá, Neo necesita encontrar/liberar a Trinity para vivir con “Shalom” paz interior y “Berajá” bendición, para vivir una vida plena».

Neo al principio se encuentra atrapado por sus Klipot, en las cuales colaboran el psicoanalista, representante de la Biná restrictiva, con un control desequilibrado del tiempo, que mantiene a Neo en un bluce. Además, el doble papel de “el jefe/Smith”, desde su despacho o Yesod, mantiene las Klipot de Neo con un desequilibrio por exceso, al mantenerlo apartado de las relaciones

de pareja, con trampas del ego como la fama (*en este caso, premios al mejor desarrollador de videojuegos*), y un volcado al trabajo excesivo.

La brusca intervención de Morfeo, como Daat, al ser una energía que une a todas las dimensiones, la conciencia de unidad de todas ellas, advierte y “despierta” a Neo, sacándole, con la ayuda de Bugs o Daat Tajtón, del bucle en el que estaba inmerso, para desear volver a reunirse con Trinity, con la energía femenina receptora de la columna izquierda del Árbol de la Vida.

A partir de aquí, Neo necesita convencer a Trinity para que “despierte” de su bucle mental en la Biná, cuyo representante es el psicoanalista, pero precisamente como este opera desde la propia Biná, ahora ya está alertado y hará lo imposible, acompañado de las Klipot correspondientes -cuyo principal exponente es Smith/ego desde Yesod-, para crear desequilibrios en Guevurá y Hod de Trinity, además de bloquear su propia Biná. Y es en este punto, donde Morfeo como representante de Daat Elyon o conocimiento superior, se une a Bugs, como representante de Daat Tajtón o conocimiento práctico de la vida material, para llevarse a Neo a las profundidades de la ciudad oculta de Io, “el Yo interior” (el puesto de control o Ruaj), donde reside el alma emocional con sus Midot o virtudes, representadas por los personajes ligados a la general Niobé, como representante de la sefirá Tiferet donde reside “el Yo interior”. Allí, gracias al relato de Niobé y los demás, Neo va recordando los puntos de equilibrio temporal que encontramos cuando trabajamos adecuadamente una dimensión. Es entonces cuando la general Niobé o Tiferet, le presenta Sati a Neo, la hija del creador de las cápsulas de realidad virtual, es decir, el aspecto femenino del Creador en Briá, la Shejiná. Esta, le explica un plan para recuperar a Trinity, casi imposible de conseguir, dejando el éxito de la misión, a la propia voluntad de Trinity, al desbloqueo de su Biná.

La general Niobé, desde el propio corazón o Tiferet, a su vez, anima y exhorta a sus seguidores o Midot “virtudes”, acompañados del Daat Elyon y Tajtón (Morfeo y Bugs), a ayudar

a Neo en la batalla que se va a producir en el territorio de la Biná, defendido por el psicoanalista y sus Klipots capitaneadas por Smith o ego.

El encuentro violento se produce, y con mucha resistencia, pues Smith, máximo representante de la falsa realidad, quiere evitar a toda costa, el reencuentro de Biná con Jojmá, de Neo con Trinity. Y este primer combate lo gana Neo, apartando / desplazando a Smith/ego de la propia Biná. Aunque entonces es el psicoanalista, con su control sobre el tiempo, que bloquea aparentemente el movimiento o voluntad de Neo, para ayudar a “despertar” a Trinity.

Mientras la batalla se produce, simultáneamente, Sati (la Shejiná), Morfeo y Bugs (Daat Elyon y Tajtón) se introducen en la cápsula de realidad virtual de Trinity, -a semejanza de la funda o cuerpo en el que nacemos-, para crearle un colapso mental, compendio de conocimiento inferior y superior inmerso en el Todo, para que el sujeto, en este caso Trinity, “despierte” precipitadamente y reconozca su verdadera identidad, antes de que la Biná, representada por el psicoanalista, bloquee este despertar, a base de trampas del autoconocimiento por parte del ego, o Smith, como principal representante de las Klipot. *(Posteriormente, enlazaré este párrafo con el instante en que Trinity se da cuenta de su verdadera identidad).*

Volviendo a la batalla, y habiendo apartado al ego Smith, Neo se enfrenta al psicoanalista o Biná, que se empieza a apoderar de Neo por un control del tiempo, creando falsas lagunas temporales o bucles para evitar el reencuentro con Trinity.

Pero la Biná desequilibrada, tan controladora, no se da cuenta que al dar libertad de movimiento al ego, es decir a Smith, este, al verse derrotado por Neo o cerebro derecho, se alía temporalmente a Neo y trabajando para él. Por tanto, coge por sorpresa a la Biná (psicoanalista), y lo desarma vapuleándolo bien.

Y es entonces cuando el desenlace de toda esta maniobra llega a su fin. Pues, recordemos, el éxito de la misión depende de que Trinity se dé cuenta de su verdadera identidad.

Parece en un principio, que Trinity ha sido nuevamente engañada por el psicoanalista o la Biná, en su papel de Tiffany, como madre ocupada, pero (*y aquí retomamos la acción paralela contada, acerca de Sati, Morfeo y Bugs “despertando” a Trinity*), se produce el colapso en la mente de Tiffany, para renacer como Trinity, e ir al encuentro de Neo para fusionarse con él, cerebro izquierdo y derecho unidos nuevamente.

De todas formas, la Biná en un último intento, envía todas las Klipot disponibles para deshacer esta unión. Y llega el momento clave de la película, cuando acorralados Neo y Trinity, se lanzan al vacío desde un alto edificio, y es entonces cuando la energía masculina dadora, representada por Jojmá (*la fuerza de hacerse preguntas*), comprende el verdadero sentido de su vida, pues este aparece precisamente en Jojmá, pero no basta con conocer el sentido pues, entonces hay que ponerlo en práctica; y aquí Neo pierde la confianza de volar y se encuentra en un inmenso vacío (Tehom), cae al vacío, pero rápidamente la energía femenina receptora reacciona, ya que Biná (*la que planifica y responde preguntas*) le abre un horizonte firme por el que andar/evolucionar, y atrapa la mano de Neo, fusionándose con él definitivamente, unión de cerebro derecho e izquierdo, siendo un todo, la Mem y la Shin con la Alef como punto de unión.

EPÍLOGO

Antes de acabar la película, la escena final es una magistral lección de Kábala, pues al igual que nosotros debemos agradecer a nuestro Satán particular o las fuerzas del mal en general, el reto u obstáculo que nos ponen para poder crecer, poder evolucionar y ampliar nuestra vasija *Kli* con la recepción de luz *Or*, los protagonistas Neo y Trinity, hacen una visita al psicoanalista o representante de la Biná desequilibrada, para agradecerle su acción decisiva que los ha unido de nuevo, por darles otra oportunidad.

Feliz día y Shalom.