

**La convergencia teológico-filosófica
en la cultura postmoderna**

**Ensayo de un discurso sobre Dios
a partir de los símbolos del film *The Matrix***

Por

David A. Roldán

Título del film: The Matrix

Género: Ciencia Ficción

Directores: Larry y Andy Wachowski (*The Wachowski brothers*).

Protagonistas: Keanu Reeves (*Neo*), Laurence Fishbourne (*Morfeo*), Carrie Anne-Moss (*Trinity*).

Productora: Warner Bros., 1999

1. El argumento

Neo, empleado de una firma que desarrolla software, tiene una doble vida: durante el día es programador de sistemas, por la noche es *hacker*. Su vida se desarrolla con normalidad en ambos escenarios —la empresa y su departamento privado— hasta que comienza a confundir la vigilia con el sueño. Luego de recibir ciertas directivas en su Pc y en un teléfono celular que le llega de improvisto —a modo de mensajes de un más allá, de alguien que conoce lo que le va a suceder a cada segundo— se incentiva el sentimiento de que «algo anda mal en este mundo». Finalmente, luego de aceptar las reglas de algunos desconocidos, logra conocer personalmente a quien le había estado mandando esos mensajes, aparentemente, de un más allá. Su nombre es Morfeo.

Morfeo le dice a Neo que tiene la respuesta a las preguntas que lo han estado acosando en toda su vida. Él puede mostrarle con exactitud por qué siente que su vida está determinada por «alguien»; puede mostrarle «qué es lo que falla en este mundo», puede «llevarlo a un mundo más real». Si Neo decide aceptar el desafío, debe estar dispuesto a hacer todo lo que le diga Morfeo. Morfeo le ofrece un encrucijada: puede optar por quedarse en este mundo, volver a su vida cotidiana, y olvidar todo lo que hablaron hasta ese momento —en este caso, deberá tomar la pastilla azul, que está en la mano izquierda de Morfeo— o puede elegir seguir adelante, para ver hasta donde puede llevarlo esta aventura —en este caso deberá tomar la pastilla roja—. Neo elige la pastilla roja. Se le advierte que no habrá regreso, y que sólo puede ofrecerle «la realidad», ni más ni menos que eso —no le asegura que sea «agradable»—.

De pronto, luego de un extraño proceso en el que su cuerpo se transforma en un frío metal...Neo despierta en una cápsula llena de líquido, con una serie de cables incrustados en diversas partes del cuerpo. Luego de sacarse el más molesto, que era una larga sonda que le entraba por la laringe, advierte que no sólo a su lado hay varias cápsulas con personas durmiendo en cada una de ellas, sino que hay varias torres con miles de cápsulas. Ese es el ingreso al mundo real.

Luego de un proceso de rehabilitación, Morfeo le explica a Neo que en un momento de la historia, la «inteligencia artificial» logró someter a la raza humana; ante el enfriamiento del planeta, en razón de que la luz del sol no llega a la tierra debido al oscurecimiento del cielo¹; la única manera que han encontrado las

¹ En varias escenas del largometraje se observa una protesta ecológica, que previene de los excesos de la raza humana en el consumo de los recursos naturales. Hay frases como «los seres humanos no logran un

máquinas para «sobrevivir» es cultivar a los seres humanos para extraer la energía que genera un cuerpo humano —equivalente a una pila—. A tal fin han dispuesto dos usos del ser humano: primero, cultivar campos de seres humanos para licuar sus cuerpos y extraer la energía que mantiene las máquinas en funcionamiento; segundo, cultivar seres humanos, desde bebés, en cápsulas que los conectan en un red de realidad virtual que los hace vivir como a fines de 1999 —este «mundo real» acontece alrededor del 2199.

Al conocer esta realidad, Neo sufre un *shock* que casi le provoca la muerte. Normalmente se liberan personas que aún no han alcanzado la madurez. Él ha sido la excepción porque Morfeo cree que Neo es el elegido, alguien que, según le ha profetizado una pitonisa, él iba a encontrar en su vida. Este «elegido» sería capaz de entrar en la Matrix y dominar a los agentes² y a las máquinas dentro de su «campo de juego».

En el fondo del resto de la película está el combate abierto entre los tres agentes trajeados y la tríada que constituyen Morfeo, Neo —«el elegido»— y Trinity, la protagonista femenina que irá adquiriendo preponderancia a medida que avance la historia.

El equipo que representa «la resistencia contra las máquinas», integrado por Morfeo, Trinity un reparto no muy significativo, lleva a Neo ante la pitonisa, que al ver a Neo cara a cara dirá si éste es o no el elegido —como «ciegamente» cree Morfeo—. Quienes eran liberados de las máquinas, iban a ver a la pitonisa; esta les daba un oráculo. Éste oráculo era secreto para cada persona —o al menos... eso debía ser.

Cuando la pitonisa se encuentra con Neo, le dice que él no es el elegido —se evidencian ciertas vacilaciones en el pretendiente, no hay una convicción de ser el elegido— y se le da el siguiente oráculo: «deberás tomar una decisión, aunque no eres el elegido, Morfeo cree tan ciegamente que tú lo eres...que estará dispuesto a dar su vida para que tu sigas viviendo. En tus manos está tu vida y la de Morfeo».

El momento clave de la película es el siguiente: Morfeo está «preso» por los agentes, éstos lo presionan mentalmente por los códigos de la máquina central de «la resistencia humana». Morfeo está conectado a la Matrix. Neo y Trinity están afuera, en el mundo real. Si las máquinas logran vencer la batalla que están librando en el cerebro de Morfeo, tendrán acceso a la máquina central de la resistencia humana; las máquinas tendrán la victoria. La alternativa es esperar lo peor, u optar por el mal menor: físicamente, en el mundo real, Morfeo está acostado en una camilla con un cable en la nuca que lo conecta con la Matrix. Si le desconectan ese cable, se

equilibrio con su medio ambiente, como lo hacen los otros mamíferos»; «Los hombres han dependido de máquinas para sobrevivir... ahora las máquinas dependen de los hombres para sobrevivir».

² Los agentes son tres personajes trajeados de negro que son omnipotentes en la realidad virtual de la Matrix. Su «misión en la vida» es proteger el *statu quo* del sistema, la Matrix. Son como «programas antivirus» que defienden los intereses de las máquinas. Morfeo y los suyos pueden entrar en la Matrix enviando una señal pirata desde una máquina llamada «Nabucodonosor». Abundan referencias a nombres y símbolos bíblicos o cristianos. La última ciudad de seres humanos está situada cerca del centro de la tierra, donde aún hace calor. El nombre de la ciudad es Sión.

destruye la conexión entre el mundo real y la «realidad virtual»³ de la Matrix de un modo tan repentino que le causará la muerte. De este modo, se sacrifica a Morfeo, pero se salvan los códigos secretos. Pero hay una tercera opción: Neo puede introducirse en la Matrix, y librar una batalla que pueda destruir a los agentes. Aparentemente es un suicidio, pero hay dos acicates: primero, Neo sabe que él no es el elegido. Si Morfeo muere entregando su vida para salvarlo, lo hará en vano. Segundo, Neo está dispuesto a dar su vida para salvar a Morfeo. Ante la interpelación de Trinity, que le dice «esto es un suicidio, no puedes enfrentarte a los agentes», Neo responde «**creo** que puedo salvar a Morfeo». En un acto heroico, Neo se inserta en la Matrix, y lucha contra los agentes —con la ayuda de Trinity, que ha decidido acompañarlo en la temeraria aventura—.

Luego de un intenso combate, tras una victoria parcial, Trinity y Morfeo vuelven al mundo real. Cuando Neo está a punto de volver, se libra la batalla final, en la que Neo es muerto por uno de los agentes. Luego de la muerte de Neo en la realidad virtual —que significa su correlato en el mundo real, es decir, la muerte en el «mundo virtual cerebral» es vivida por el cuerpo como una muerte en el mundo real—, Neo es resucitado, vuelto a la vida, por el beso amoroso de Trinity, que desde el mundo real, está convencida de que el oráculo que le dio la pitonisa no puede ser mentira. Se le profetizó que se enamoraría del elegido; como está enamorada de Neo —de eso no puede dudar—, éste no puede morir.

Neo resucita victorioso, «más omnipotente» —si existiera tal construcción— que los agentes, que son reducidos a la nada, con el mínimo esfuerzo del elegido.

2. La tesis

Es posible reconocer en el film *The Matrix* símbolos relacionados con la teología cristiana y la filosofía occidental. La fragmentación del discurso resultante es signo de la sensibilidad postmoderna de la cultura de fines del siglo XX.

3. Símbolos teológico-filosóficos.

3.1. El «salto de fe» y la responsabilidad con el otro.

El momento central de la película, a mi ver, es la decisión de Neo en volver a rescatar a su amigo. Ha sido puesto en una encrucijada; la comunicación de un dato trascendente —por parte de la pitonisa— le ha puesto la vida de Morfeo y la suya en sus manos. Así como en la primer parte de la película era Morfeo quien tenía la vida de Neo en sus manos —con las dos opciones simbolizadas en las pastillas azul y roja—, ahora es Neo quien tiene en sus manos la posibilidad de dejar que Morfeo muera, o bien arriesgarse, en un «salto de fe kierkegaardiano»⁴, creyendo que es posible el milagro. No es una fe ciega. Mirando las circunstancias, el absurdo, la imposibilidad, lo irremediable, se yergue la opción más absurda: creer que es posible

³ En rigor, el nombre que emplean es «simulación neuro-interactiva».

⁴ La idea de «salto de fe», aparece representada en un «salto literal» que Neo debe hacer entre dos edificios. La consigna es liberar la mente y creer.

un salida; creer que en el camino del absurdo, cuando la dimensión de lo eterno se ha convertido (¿súbitamente?) en su principio vital, en el orden temporal, el hombre reconoce dicho impacto en todas las fases de su ser y se arroja al camino. Existe. Neo está en el mundo real, ha salido del mundo virtual, de la inmanencia, a la trascendencia; la ex-sistencia, en la relación con el otro, por la irrupción de un dato trascendente en la escucha. No hay un actividad de aprehensión cognoscitiva, logocéntrica, sino una relación de escucha; la relación metafísica en el lenguaje: discurso y ética.

Quizás se pueda relacionar esta salida-de-sí con la imagen del desencorvamiento que presenta Lutero en *La libertad del cristiano*: «Por la fe sale el cristiano de sí mismo y va a Dios; de Dios desciende el cristiano al prójimo por el amor»⁵.

También es posible leer otros símbolos en esta escena: la imagen crística del sacrificio vicario. Albert Schweitzer, con su «ética interina» y su «escatología consecuente», llegó a una interesante y original visión del sacrificio vicario de Cristo: se ofrece él mismo para que la «rueda de la historia», que estaba detenida, vuelva a moverse a partir de su sacrificio. El reino se adelantaría, irrumpiría a partir de su propio sacrificio.

En la película, el elegido está dispuesto a ofrecerse él mismo para generar un cambio radical en los acontecimientos. El sacrificio de sustitución de Neo para con Morfeo representa —o mejor, «podría representar»— el movimiento de identificación y responsabilidad «del elegido» que cree en su proyecto. Cristo, según la visión de Schweitzer, está convencido de que su accionar puede coadyuvar en la anticipación del reino que él ha predicado⁶.

Otra posible relación entre la escena del salto de fe y la responsabilidad con el otro, podría ser la idea levinasiana del sujeto como «rehén del Otro», el «traumatismo pre-original de la sustitución». Antes de toda elección o libertad, el hombre se encuentra como responsable del Otro sufriente: es imposible no sentirse o saberse responsable ante la interpelación del sufrimiento del otro en la proximidad del rostro. De ahí, se podría seguir a la resonancia de la obra de Emmanuel Levinas en la teología y filosofía de la liberación latinoamericana⁷.

Hay que notar que Morfeo también hace un sacrificio por Neo, en base a su creencia en que éste es el elegido. Hay una relación entre Morfeo y Neo que no es simétrica —como el *yo-tú* de Martin Buber—, sino *asimétrica*, por cuando siempre el uno es responsable por el otro hasta la sustitución; el mismo se siente rehén del otro; es imposible para el uno ignorar la responsabilidad que le interpela el rostro

⁵ Martín LUTERO, “La libertad del Cristiano” en *Obras de Martín Lutero*, vol. 1, trad. Carlos Witthaus, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1967, p. 167.

⁶ Sería interesante, para estudios ulteriores, investigar la crítica sobre la toma de conciencia de Jesús de que él es el Mesías, y uno de los ejes centrales de la película: la dificultad de Neo por asumir que él es el elegido.

⁷ En este sentido, un estudio pionero ha sido el de Pablo SUDAR, *El rostro del pobre. Inversión del ser y revelación más allá del ser en la filosofía de Levinas. Su resonancia en la filosofía y teología de la liberación en latinoamérica*. Tesis doctoral, Universidad de Münster 1978.

sufriente del otro. Morfeo y Neo no son dos entes aislados previamente, que son puestos en relación por un acto voluntario y libre. El film deja en claro que la relación de ellos antecede a todo acto voluntario. Es cierto que son libres para romper la relación, pero el traumatismo pre-original, más pasivo que toda pasividad, que los ha hecho responsables del sufrimiento del otro, deviene epifanía —el oráculo— que no admite otra respuesta que el «habla que tu siervo oye». Cuando los tres comprenden esto —porque no debemos olvidar la feminidad representada por Trinity, como expresión de la alteridad absoluta— entran en la dinámica del [mv: escuchan el oráculo, y obran en consecuencia. Obedecen.

3.2. La escucha como acceso a la verdad y la realidad.

Tradicionalmente, la filosofía griega ha concebido el acceso a ente, a la verdad del ente y a la realidad, como una actividad aprehensora de la *gnosis*. La verdad como correlación o adecuación de *noesis* y *noema*, o la adecuación de un enunciado a una realidad ya empíricamente accesible.

Martin Heidegger, por su parte, redescubrió otra dimensión en la palabra *aletheia*: la verdad es un desvelamiento del ser: el *Dasein*, es el «ahí» donde el ser «se muestra»; el lenguaje «muestra el ser». No es tanto que «tengamos la verdad», sino más bien que «ella nos tiene a nosotros», «el *Dasein* puede estar en la verdad». En la ontología tradicional, se presupone —precomprensión— un ente ya accesible en su verdad. Debemos entender la verdad como «horizonte sobre el que nos movemos discretamente» (Vattimo).

Emmanuel Levinas, por su parte, entiende —desde la tradición judía— que la verdad acontece en la relación con el Otro, en el discurso y en la escucha obediente (*šema*). No se accede a la verdad en la solitaria actividad del pensamiento sobre sí mismo —o el pensamiento que vuelve sobre sí, como en Hegel— sino en la relación de escucha al Otro, sin la comprensión ontológica que suprime la alteridad. En el lenguaje, entendido como relación metafísica en la que los términos se relacionan como absolutos, es decir, se absuelven de la relación, se puede escuchar la verdad sin cerrarse en la totalidad de la inmanencia.

En el film, Neo accede a la verdad escuchando a Morfeo en el teléfono o en los mensajes que le envía a su Pc. Si bien es cierto que en esta primer instancia no hay una relación cara-a-cara con Morfeo, si hay una relación cara-a-cara con Trinity, símbolo de lo otro-femenino. Ella tiene la misión de confirmarle a Neo que está «en el buen camino», debe escuchar y obedecer a Morfeo para acceder a la verdad. En este sentido, el rostro femenino, como el símbolo más radical de la alteridad absoluta (Levinas) es la epifanía de la verdad del «más allá de la esencia». Trinity, en el discurso y en la epifanía del rostro, le revela a Neo la pre-originalidad del «más allá del ser o el no ser»: Trascendencia. La Trascendencia es posible en la relación de escucha. La verdad es revelación.

En la convergencia teológico-cristiana, la verdad —con el acento barthiano— es la revelación de Dios en su palabra; se accede a la verdad en la relación de

escucha con la palabra encarnada, y en la relación en la que la palabra escrita *se hace* palabra de Dios.

Merece una distinción aparte la pregunta por la realidad. Hay dos símbolos filosóficos que aparecen claramente en el largometraje. En la primer parte de la película, hay una serie de secuencias o acontecimientos que terminan súbitamente con Neo despertando en la cama; se sugiere que lo ocurrido fue un sueño. En determinado momento, ni el protagonista, ni el espectador, saben si lo que está ocurriendo es la realidad, o es otro sueño. Descartes se había hecho la misma pregunta en su duda metódica: «¿cómo diferenciar sueño de vigilia? Puesto que muchas veces tomo por realidad lo que es un sueño».

En la segunda parte del film, en un diálogo entre Morfeo y Neo, el primero le pregunta: «de qué realidad hablas, como defines la palabra ‘realidad’... si es lo que puedes tocar, oler...[percibir por tus sentidos] entonces la realidad es impulsos eléctricos enviados a tu cerebro». La diferencia radical es ésta: esos impulsos eléctricos que lee el cerebro pueden ser enviados por tus sentidos (empirismo) o por una realidad virtual generada por las máquinas. Surgen dos posibles referencias: la Teoría Crítica en su análisis de la unidimensionalidad de la razón y la tecnociencia (¿la inteligencia artificial en el film?) que a pesar de ser un producto humano, termina por esclavizarlo; el genio maligno (Descartes) que ha dispuesto las cosas de tal modo que no tenemos acceso a la verdad. La segunda opción, aparece explícitamente en una escena del film en la que un personaje del reparto le plantea a Neo la posibilidad de que nunca hayan conocido el verdadero sabor de un determinado producto alimenticio. ¿Cómo saber si el sabor —como estímulo eléctrico-corporal— que las máquinas de inteligencia artificial le enviaban a sus cerebros —en la realidad virtual— era el sabor que dicho producto había tenido en el verdadero siglo XX? ¿Sería posible que “un genio maligno” lo haya estado engañando durante todo ese tiempo?

3.3 Pinceladas filosóficas: ¿integración o fragmentación?

A parte de la alusión a la duda cartesiana sobre la vigilia y el sueño, se pueden leer dos claras referencias a los clásicos de la filosofía griega: Sócrates y Platón.

La alusión a Sócrates está dada por la escena en que Neo se encuentra con la pitonisa, que le va a dar un oráculo. Al entrar a la cocina, espacio físico en el que se da la escena, se lee sobre el arco de la puerta un cartel en latín que dice, según traducción de la pitonisa, “conócete a ti mismo”.

Resulta obvia la alusión: según cuenta la historia, Sócrates recibe un oráculo en el templo de Delfos. En la entrada de dicho templo estaba escrito el *gnóthi seautón*. El oráculo cambió la vida de Sócrates y se cumplió. El oráculo decía que Sócrates era el hombre más sabio de todos. Aparentemente, Sócrates no lo cree, y en el intento de probar la falsedad de dicha afirmación, encuentra que cuando confronta a los que “creen saber”, se da cuenta de que su “solo sé que nada sé” es más sabio que las argumentaciones de quienes no saben, pero afirman lo contrario. En el caso

de nuestro protagonista, el oráculo —aunque no confirma que él es el elegido— dice que en un momento deberá tomar una decisión fundamental: en sus manos estará su propia vida, y la de su amigo Morfeo, que cree ciegamente que Neo es el elegido. En el mismo intento de falsear la afirmación de que él es el elegido, confirma que sí lo es. Es menester notar que mientras que en el oráculo de Sócrates ya estaba la afirmación que se iba a cumplir, en el oráculo de Neo hay una afirmación que lo lleva a tomar conciencia de que es el elegido. La coincidencia, más allá de los detalles del *gnóthi seautón* y del oráculo, radica en que en ambos casos un dato trascendente determina la conducta de modo tal que produce un cambio fundamental. Entendemos que el «dato trascendente» estructura los valores de una persona, como dice Juan Luis Segundo⁸.

La alusión a Platón está dada en toda la película, es decir, podemos entender la existencia de dos mundos y el paso de uno al otro en relación a la alegoría de la caverna. La diferencia que se observa es que en la alegoría de la caverna, el hombre se libera en un proceso de *episteme*, mientras que en el film, como ya analizamos, el hombre puede pasar al otro mundo por la escucha y la obediencia. ¿Es necesario recordar cuál de las dos opciones es más acorde con cristianismo?

Hay que notar que el primer hombre que se libera de la caverna tiene la misión de liberar a los otros hombres. En la película, se deja entrever que el primer hombre se habría librado sólo; pero quedó la promesa de un elegido.

La pregunta que surge es la siguiente: ¿hay una integración de estas referencias en un discurso estructurado, o son síntomas de la fragmentación postmoderna? Optamos por la segunda opción; al menos, en nuestro elemental acercamiento, no hemos podido articular la propuesta filosófica de un modo coherente. Según nuestra visión, en la película, más importante que el *episteme* es la fe o la creencia en el oráculo. Finalmente, los tres oráculos se cumplen, pero no como un simple determinismo, sino porque las tres personas actuaron creyendo en ese dato trascendente; de modo contrario, no se habrían cumplido. La sabiduría superior, que revela el oráculo, es capaz de introducir a los protagonistas en una encrucijada que los lleve a dar el salto de fe necesario.

3.4. El símbolo del elegido.

La imagen crística aparece también en el concepto de elegido. Jaques Derrida dice que uno de los aportes más importantes del cristianismo a la cultura occidental ha sido el mesianismo —quizás en la forma más cabal de la ideología marxista—.

En el original inglés de la película, se lo llama *the One*. En la traducción portuguesa, se lo llama «el predestinado». La carga teológico-escatológica radica en que se espera un elegido que traerá liberación, será capaz de oponerse y vencer al mal (las máquinas de inteligencia artificial) —antes de que llegue el elegido, los integrantes de la resistencia tienen el lema «*run, run*» cuando se encuentran con un agente, es imposible vencerlos—. Hay un diálogo que muestra cuál era la

⁸ *El hombre de hoy ante Jesús de Nazaret. I. Fe e ideología*, Madrid, Ediciones Cristiandad, 1982.

expectativa de la resistencia por la llegada del elegido: «si tu eres el elegido...estamos en un tiempo muy emocionante». Hay una expectación mesiánica por la llegada del elegido. El elegido será capaz de moverse más rápido que los agentes, y no necesitará esquivar las balas, simplemente, estará más allá de las reglas del programa de realidad virtual (finalmente, el elegido resucitado es capaz de detener las balas con el dedo).

Así como hay un elegido, también está el traidor (¿Judas?). Uno de los personajes traiciona todo el proyecto de la resistencia; pero en lugar de entregar al elegido, entrega a Morfeo. Los agentes quieren a Morfeo porque desconocen que Neo es el elegido. En un momento, el mismo Morfeo expresa eso: «si ellos supieran lo que yo se...seguramente ya estarías muerto».

En un momento crítico del film, el traidor está a punto de matar a Neo. Justo antes de hacerlo, reflexiona escépticamente: «si Neo es el elegido, entonces no podré matarlo... alguna clase de milagro deberá detenerme». En el momento, «resucita» un miembro de la resistencia y mata al traidor.

Finalmente, es claro el paralelismo entre la resurrección de Cristo y la resurrección de Neo. El «Neo resucitado» —que en palabras de Trinity «no puede estar muerto», similar a «la muerte no pudo retenerlo», tan cercano al cristianismo— es invencible, victorioso. Ya no rige la figura débil, *kenótica* —del «*run, run*»— sino que le hace frente a la trinidad negativa (recordemos que hay una oposición de «trinidad») y la vence sin esfuerzo. Neo es capaz de desenmascarar al mal de la Matrix y a los agentes: puede ver la realidad tal cual es, es decir, los códigos de lenguaje de máquina que generan la realidad virtual.

4. Conclusión: dificultades de integración.

Como anticipamos en la tesis, la integración de los símbolos en un discurso coherente es difícil. Entendemos en la sensibilidad postmoderna, con énfasis en la fragmentación, el pluralismo y la diferencia, está presente en la debilidad del discurso final: lo importante es creer. Aunque puede decirse con certeza que el film sugiere que esa creencia debe estar puesta en un elegido, y ese elegido ha sido profetizado. En varias escenas del film se recuerda que no es lo mismo conocer el camino (futuro) que recorrerlo. Hay dos posibles líneas de análisis del mensaje final del film: (a) todo lo que consideramos real, puede ser una ilusión, un genio maligno nos está cegando el acceso a la verdad; nos resistimos a la idea de que alguien determine nuestra vida, pero eso es lo que sucede; (b) es posible evadirnos de esta ilusión, y en un acto de fe, trascender al mundo real. Este mundo real es un caos; es una opción nihilista⁹. Sin embargo, hay un rayo de esperanza: un oráculo puede determinar nuestra conducta de tal modo que se cumplan los propósitos de una racionalidad superior, que está a favor de la vida, de la vida humana.

A partir de los múltiples símbolos teológico-bíblicos que aparecen en el film, es posible presentar un discurso significativo sobre Dios, que muestre las afinidades

⁹ Sobre la relación entre nihilismo y postmodernidad, véase Gianni VATTIMO, *El fin de la modernidad*, trad. Alberto L. Bixio, Buenos Aires, Planeta-Agostini, 1994.

y las diferencias entre el elegido y el Cristo bíblico, y entre las preguntas existenciales fundamentales, que surgen del film, y la respuesta cristiana. Convergen significantes teológicos y filosóficos. Entendemos que en el mundo postmodernos es más difícil diferenciar estos campos, de lo que haya sido en otra época. Las preguntas fundamentales del ser humano (quizás resumida en la pregunta de Leibniz “¿por qué hay algo en lugar de no haber nada?”) remiten al discurso sobre Dios, o por lo menos, generan un campo simbólico que hace posible dicho diálogo. Tal vez, estemos condenados a la eterna actualización de aquellas palabras paulinas: «los judíos piden señal, los griegos sabiduría, y nosotros predicamos a Cristo crucificado».