



MATRIX

Ensaio para o Novo Milênio

<http://whatisthematrix.warnerbros.com/>

EDUARDO SPOHR

MATRÍCULA 9520236-7
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE
PUC-RIO – DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
ORIENTADOR: PROF. MIGUEL PEREIRA
05-12-2000

INTRODUÇÃO

Matrix é um filme completo ou, pelo menos, quase. Ação e filosofia correm lado a lado e, ao mesmo tempo que diverte e empolga o espectador, critica o ser humano e sua sociedade, promovendo uma reflexão intelectual como poucos filmes promovem.

Antes de mais nada, *Matrix* é um marco, assim como foram *Pulp Fiction* e *...E o Vento Levou*. É um marco porquê gera tendências, propõe estilos e reflete uma metáfora da sociedade em que vivemos. O filme retrata os anos 90-2000, suas aflições, seus problemas e suas questões. O contexto histórico nos ajuda a entender melhor isso.

Durante toda a história, especialmente a do século XX, o mundo viveu em guerra. Primeiro veio a Primeira Guerra Mundial, depois a Segunda, e então a Guerra Fria, onde efetivamente o conflito passou a estar, a cada dia, dentro de cada um – era a guerra ideológica: capitalismo X comunismo. Até o final os anos 80, a corrida armamentista, e a possível ameaça de uma destruição nuclear tornava real a possibilidade de uma guerra de proporções mundiais. Até então se falava sobre a 3ª Grande Guerra. O inimigo estava ali. Ele era palpável, real, iminente.

Com o fim do comunismo e a desarticulação dos dois grandes blocos – transformando o mundo em uma *aldeia global* – a guerra passou a ser puramente econômica. Não há inimigo. A “ameaça vermelha” já não mas existe, e não há inimigo real. O mundo vive em paz (?). Ocorre que o homem dos anos 90 perdeu alguma coisa com isso: a sua ideologia. Não há mais contra quem lutar, não há mais uma ideologia a seguir. Sem

inimigos internacionais ou a ameaça de um conflito global, o homem do novo milênio descobre um novo inimigo: não é mais uma nação, não é mais um líder – é ele mesmo. A liberdade tem o seu preço.

Esse novo mundo sem ideologia se reflete em tudo: roupas que buscam tendências do passado, comportamentos, e a música *techno* são apenas alguns exemplos. *Matrix* é tão importante porquê mostra exatamente isso, o novo inimigo. Alguns filmes como *O Show de Truman* também propõe uma análise semelhante, mas *Matrix* vai além, refletindo essas tendências dos anos 90.

A mídia é um elemento fundamental para entendermos esse novo inimigo. A mídia é a *Matrix*, o inimigo invisível. Ela não nos controla através de armas, bombas ou canhões. Ela nos controla através de nós mesmos, através de nossos sentimentos, de nossos sonhos, de nossas aspirações e desejos mais profundos. Ela nos dá a opção de seguirmos muitas estradas que, no final, levarão todas ao mesmo lugar. Mas, afinal, quem controla a mídia? Será a elite? Seremos nós mesmos? Será algum órgão secreto ou será a sociedade como um todo? Na verdade, todos eles a controlam, e nenhum deles exatamente.

A mídia torna-se uma inteligência superior. É como um grande computador onde todos colocaram suas opiniões e suas idéias e agora a máquina adquiriu vida própria e, munida dessas informações, passa a controlar a humanidade. Esta é a mídia. Esta é a *Matrix*.

CAPÍTULO 1 – O FILME

Argumento

Existe alguma coisa errada com o mundo. Uma estranha sensação de que nem tudo está em seu devido lugar. Algo como não saber se está sonhando ou se está acordado. Poucos têm a capacidade de perceber isso. A maioria das pessoas vive ocupada demais com coisas mundanas – emprego, mulheres, filhos, sexo, cartões de crédito, religião... Contudo há alguns “libertos” que são tocados pela membrana que separa o real do imaginário, a barreira que divide os dois mundos. Esses, são constantemente impulsionados pela dúvida, pela vontade de descobrir o que está acontecendo realmente, e a pergunta é inevitável: o que é a Matrix?

No início do século XXI, a humanidade estava celebrando a sua maior invenção, a IA – Inteligência Artificial. Essa forma não biológica de consciência deu origem a uma raça inteira de máquinas, que dependia da luz do sol para funcionar, ou “sobreviver”. Em um certo momento da história, as máquinas se voltaram contra os homens, ou talvez foi o contrário – a realidade é desconhecida. Sabendo que elas dependiam da energia solar, os homens queimaram o céu, impedindo que os raios do sol chegassem à superfície da Terra. Infelizmente, as máquinas descobriram uma nova fonte de alimentação: a bioeletricidade gerada pelo corpo humano. A partir de então, homens e mulheres passam suas vidas dentro de cápsulas, e sua energia é dragada para sustentar essas estranhas máquinas. Para serem controlados, seus cérebros estão permanentemente ligados a um programa de computador, a

qual chamamos de Matrix. Este programa controla os impulsos cerebrais de tal forma, que todos acreditam estar vivendo na Terra, durante o ano de 1999. Eles realmente vivem esta “realidade”, que na verdade é uma projeção digital de uma era que não mais existe. Como todos os sentidos – tato, cheiro, visão... – são apenas impulsos elétricos produzidos pelo cérebro, então como saber se o que vivemos é mesmo real? O que o filme nos propõe, é que este mundo dito “real”, é apenas um simulacro daquilo que *já foi* real. Este simulacro gerado artificialmente é a Matrix.

Thomas Anderson (Keanu Reeves) é uma dessas pessoas que sempre acharam que havia algo de errado com o mundo. Durante o dia, Thomas trabalha em uma respeitável firma de software, mas à noite vive em outro mundo, com uma outra identidade. Dentro da rede mundial, ele é o hacker conhecido como Neo, culpado por quase todos os crimes de computador previstos na legislação. Mas Neo não é apenas um liberto, ele é o Escolhido, e é isso que o faz tão especial. Não são os músculos, a agilidade ou a resistência que faz dele melhor do que os outros, mas é a capacidade de seu cérebro que o permitirá desafiar as regras do programa. Antes porém, Neo precisa acreditar, por si próprio, que pode fazer isso, que é mesmo o Escolhido. Ninguém pode dizer isso a ele.

Certo dia, Neo é contatado por um homem – supostamente o maior pirata virtual de todos – chamado Morpheus. Morpheus descobre a capacidade de Neo, e acredita que ele é o Escolhido porque é o único capaz de “libertar” todos os humanos aprisionados dentro da Matrix. Enquanto isso, no mundo real – um deserto pós-apocalíptico, inóspito e destruído – existem poucos humanos libertos, e esses reúnem-se na última cidade humana: Sião.

Após Morpheus mostrar a Neo a verdade, junto com os outros membros da tripulação do Nabucodonosor – a nave que transmite o sinal pirata para dentro da Matrix – começam a lutar para libertar os “adormecidos”. Em seu caminho encontram os “agentes”,

poderosos seres que guardam o programa (Matrix) da invasão daqueles que sabem a verdade do mundo, que sabem que a Matrix é um mundo de sonhos. Mas para salvar o mundo, Neo terá que acreditar em si, convencer-se sozinho, ter fé de que ele é mesmo capaz, de que ele é o Escolhido.

Equipe e Atores

Atores

KEANU REEVES (Neo) – Mais conhecido por estralar o mega sucesso *Velocidade Máxima* e por trabalhar com Denzel Washington, Emma Thompson, Michael Keaton e Kenneth Branagh em *Much Ado About Nothing*. Antes, Reeves foi visto em filmes como *Drácula de Bram Stoker Dracula*, dirigido por Francis Ford Coppola; *My Own Private Idaho*, dirigido por Gus Van Sant; e *As Aventuras de Bill & Ted*. Trabalhou ainda em *O Pequeno Buda*, da Miramax, como Príncipe Siddhartha, dirigido por Bernardo Bertolucci.

Criado em Toronto, Canadá, Reeves atuou em várias peças de teatro e em produções para a televisão antes de se mudar para Los Angeles. O seu primeiro papel de sucesso foi em *Tim Hunter's River's Edge*. Seus outros créditos incluem o *thriller* de ficção Científica *Johnny Mnemonic*, e mais recentemente *O Advogado do Diabo*, onde atuou com Al Pacino.

LAURENCE FISHBURNE (Morpheus) – Homenageado por seu trabalho em *What's Love Got To Do With It?* recebeu a indicação para o oscar pelo seu trabalho no filme de Ike Turner. Fishburne, que começou a atuar com 10 anos de idade, tinha apenas 15 quando

recebeu de Francis Ford Coppola o papel do jovem G.I. no épico *Apocalypse Now*. Ele tinha trabalhado com Coppola em *Rumble Fish*, *Gardens Of Stone* e *The Cotton Club*. Fishburne colaborou duas vezes com o diretor John Singleton, em *Boyz N The Hood* e *Higher Learning*, foi indicado para um NAACP Image Award de melhor ator.

Seus outros créditos incluem *Othello*, *Procurando por Bobby Fischer*, *Justa Causa*, *Más Companhias*, *A Cor Púrpura* e outros. Concorrendo ao Emmy, Globo de Ouro e CableACE Awards ganhou o NAACP Image Award por sua performance no filme da HBO *The Tuskegee Airmen* – a história de um dos primeiros pilotos negros da América. Também ganhou um Emmy por sua atuação na premiére do episódio da série *Tribeca*, de Robert De Niro.

Outros trabalhos para a televisão incluem o aclamado *Rumores de Guerra*, *For Us the Living* e *Decoration Day*.

CARRIE-ANNE MOSS (Trinity) – Nascida em Vancouver, Canadá, Carrie começou sua carreira como modelo, indo morar na Europa e trabalhando no Japão e Espanha. Enquanto estava na Espanha, estrelou uma série de televisão chamada "Dark Justice," que foi produzida em Barcelona durante a 1ª temporada. Quando a série começou a ser gravada nos EUA, Moss mudou-se para Los Angeles.

Nos seis anos que se seguiram, Moss trabalhou em mais duas séries para a TV, quando então foi convidada para estrear “*Matrix*”.

Por seu trabalho em *Due South*, de 1996, foi indicada para um Gemini Award de melhor atriz dramática. Outros créditos de filmes para o cinema são *Sabotage* e *The Secret Life Of Algernon*.

JOE PANTOLIANO (Cypher) – Tendo atuado recentemente em *U.S. Marshals*, com Tommy Lee Jones e Wesley Snipes, também participou de *Bound*, dirigido por Larry e Andy Wachowski; *Idolmaker*, de Taylor Hackford; *The Final Terror*; *Eddie And The Cruisers*; *Risky Business*; *The Mean Season*; *Goonies*; *Running Scared*; *La Bamba*; *Império do Sol*; *Used People*; *Martin Brest's Midnight Run*; *Baby's Day Out*; *The Fugitive*; *Bad Boys*; e *Congo*.

Nascido em Hoboken, Nova Jersey, Pantoliano começou sua carreira profissional em 1972, fazendo o papel de Billy Bibbit em *One Flew Over The Cuckoo's Nest*. Em 1976, Pantoliano mudou-se para Hollywood e apareceu na série da ABC *McNamara's Band* e em *Free Country*, dirigida por James Burrows. Burrows então o chamou para o papel de Maggio, originalmente estralado por Frank Sinatra, na série da NBC “From Here To Eternity”.

HUGO WEAVING (Agent Smith) – Um dos atores australianos mais aclamados.

Formado pelo Instituto Nacional de Artes Dramáticas em 1981, trabalhou extensivamente em cinema, teatro e televisão. Em 1991 Weaving ganhou um prêmio australiano de melhor ator por sua atuação em *Proof*, dirigido por Jocelyn Moorhouse. Também recebeu uma indicação para o prêmio AFI em 1994 por "As Aventuras de Priscila, a Rainha do Deserto", dirigido por Stephen Elliot.

Outros créditos incluem "Bedrooms And Hallways", "The Interview", "True Love And Chaos", "A Custódia" e "O Exílio de Paul Cox". Seus trabalhos para a televisão incluem a minissérie "Bodyline"; a série australiana "Halifax f.p.", o telefilme "The Bite," "Naked - Coral Island," e a minissérie "Bangkok Hilton" Seus numerosos papéis em teatro

são "Macbeth", da Companhia de Teatro de Sidney, "The Perfectionist," "The Cherry Orchard" e "Arcadia."

Equipe de Produção

LARRY & ANDY WACHOWSKI (Roteirista/Diretor) – Têm trabalhado juntos por mais de 30 anos. O filme mais recentes deles é "Bound", que escreverem e dirigiram, estrelando Gina Gershon, Jennifer Tilly e Joe Pantoliano.

JOEL SILVER (Produtor) – É um dos produtores mais importantes da indústria cinematográfica americana. Com o lançamento de “Máquina Mortífera 4”, com Mel Gibson, Danny Glover, Joe pesci, Rene Russo e Jet Li, 13 filmes de Silver somaram um total de U\$100 milhões.

Silver começou sua carreira na Lawrence Gordon Productions, e logo se tornou presidente, produzindo "Os Guerreiros da Noite”, “48 Horas” e “Ruas de Fogo”. A sua 1ª produção independente foi “Comando para Matar”, seguida de “O Predador” e “Máquina Mortífera”. Outros filmes produzidos por ele: “Máquina Mortífera 2”, “Duro de Matar”, “O Demolidor” e “Máquina Mortífera 3”

BARRIE M. OSBORNE (Produtor Executivo) – Seu filme mais recente foi “A Outra Face”, com John Travolta e Nicholas Cage, dirigido por John Woo. Antes disso, produziu "The Fan," estrelado por Robert De Niro e Wesley Snipes, e "Dick Tracy”.

ANDREW MASON (Produtor Executivo) – Produziu recentemente o filme de ficção científica "Dark City," estrelando William Hurt, Keifer Sutherland e Rufus Sewell, dirigido por Alex Proyas, e filmado na Austrália.

Mason começou sua carreira na década de 70 como montador de documentários e comerciais. Em poucos anos, produziu diversos comerciais famosos. Trabalhou também como supervisor de efeitos visuais em filmes australianos como "Playing Beattie Bow," "One Night Stand," "Burke And Wills" e "The Time Guardian,".

BILL POPE (Diretor de Fotografia) – Um dos mais aclamados diretores de fotografia dos Estados Unidos.

ZACH STAENBERG (Montador) – Formado em Comunicação pela Universidade de Wisconsin, começou sua carreira no cinema como assistente de produção do filme de Brian De Palma's "The Fury." No seu próximo trabalho, "The Omen II," tornou-se aprendiz de montador e, como esta experiência, decidiu virar um montador profissional. Entre seus filmes constam "Louca Academia de Polícia" "The Tender", com John Travolta, "Nowhere To Run", com Jean Claude Van Damme and Rosanna Arquette), "Eyes Of An Angel", "Blackout," e "Stripped To Kill."

OWEN PATERSON (Diretor de Arte) – Seus créditos incluem o filme de Stephen Elliott's "As Aventuras de Priscila, a Rainha do Deserto", com o qual ganhou o prêmio do Instituto Australiano por Melhor Design de Produção. Outros filmes são "Welcome To Woop Woop"; "Race The Sun"; "Minnamurra"; e "Travelling North."

KYM BARRETT (Figurinista) – Trabalhou em "Romeo + Juliet," "Zero Effect," dirigido por Jake Kasdan e estralado por Ben Stiller e Bill Pullman; e o animado "Planet Ice," dirigido por ArtVitelloo.

YUEN WO PING (Coreógrafo de Kung Fu) – Nasceu em Guangzhan in 1945, um entre 12 irmãos. Coordenou a Opera de Peking sob a tutela de seu pai, o ilustre Yuen Siu Tin.

MR. GAETA (Efeitos Visuais) – Trabalhou em muitos ramos dos efeitos visuais. Foi o pioneiro das conexões entre eventos de simulação e fotografias.

DAN CRACCHIOLO (Co-produtor) – Nasceu e se criou em Los Angeles e começou sua carreira como estagiário do agente da ICM Ed Limato. Em 1991 juntou-se a Joel Silver, quando teve seu 1º projeto grande: “Máquina Mortífera 3”. Desde então, Cracchiolo tem se associado a Silver. Co-produziu séries de TV como "Tales From The Crypt" por 3 temporadas e trabalhou também em “Máquina Mortífera 4”.

DON DAVIS (Música) – Já tendo colaborado com os Wachowskis quando fizeram "Bound", seus créditos incluem "Warriors of Virtue," "Route 9," "The Lesser Evil," "Session Man" e "Blackout" .

DANY DAVIS (Editor de Som) – Começando sua carreira na música com uma clarineta, Dany passou sua infância explorando meios de simular sons que existiam na natureza.

Estudou no Instituto de Artes da Califórnia, e mais tarde foi o editor de som de filmes como “Drugstore Cowboy”, “Bound” e “Boogie Nights”

Making Of

“Eu imagino que você esteja se sentindo um pouco como a Alice: entrando pela toca do coelho.”

- Morpheus

Os próprios irmãos Wachowski reconhecem que, bem ao estilo pós-moderno, *Matrix* é uma colcha de retalhos. Até mesmo o gênero do filme é duvidoso, flutuando entre a ação e a ficção científica. Filmado em Sidney, na Austrália, o modelo urbano foi concebido para parecer um lugar genérico, mais próximo a Metrópolis (Super-homem) e a Gotham City (Batman) do que a Nova York ou Los Angeles. Das histórias em quadrinhos, os Wachowski pegaram emprestado o cenário e os personagens, espécie de super heróis da era digital. Jeff Darrow, responsável pelo *story board* do filme, foi desenhista de séries de quadrinhos premiadas, tais como *Big Guy*; *Rusty*, *the Boy Robot* e *Hard Boyle*. Aproveitando o sucesso, a DC Comics chegou a lançar, nos EUA, uma série de HQs baseada no filme.

Mas a cidade de *Matrix* encontra semelhança não só com os *comics*, mas com diversos desenhos animados japoneses, conhecidos como *Mangá*. O gênero ficou internacionalmente conhecido quando o longa metragem *Akira*, de Katsuhiro Otomo, foi exibido nos cinemas do mundo todo. Assim como *Akira*; *Ghost in the Shell*, *New Tank*

Police, Sakura Card Captore, Demon City, O Oitavo Homem e outros, são bons exemplos de filmes onde cidades com prédios gigantescos e o caos urbano decoram a paisagem.

Mas o oriente não contribuiu apenas com o cenário. Fãs desde garotos dos filmes de Kung-Fu, os irmãos Wachowski trouxeram de Honk-Kong a equipe de coreógrafos marciais de Yuen Wo Ping para coordenarem as cenas de luta. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss e Hugo Weaving foram treinados durante 5 meses pela equipe chinesa para não precisarem usar dublês nas cenas de ação. E já que estamos falando de ação, vale um comentário. Ainda na introdução deste estudo, foi comentado que *Matrix* era um marco, uma revolução cinematográfica. O leitor pode, reparando neste particular, comprovar isso toda a vez que, a partir de hoje, for ao cinema assistir a um filme de ação. Depois de *Matrix*, os *Action Movies* não são mais os mesmos. Qualquer cena que envolva perseguição, luta ou tiroteio torna-se monótona se não for adotado o “estilo Matrix de fazer cinema”. *Romeu Tem que Morrer, As Panteras* e *Missão Impossível 2* são apenas alguns filmes de ação cujos combates seguem este estilo.

Se alguns consideram os irmãos Wachowski uma versão moderna dos irmãos Grim, famosos escritores de contos de fada, então podemos considerar a *Matrix* como um espécie de País das Maravilhas. Não é a toa que na 1ª vez que Neo toma conhecimento do programa ele entra através do espelho, ou melhor, o espelho entra dentro dele. Assim como a *Matrix*, o País das Maravilhas de Alice, apesar de ser um mundo de sonhos, apresenta perigos reais, como a Rainha que quer cortar-lhe a cabeça. Perceba que, apesar de Alice estar sonhando, para ela o que acontece ali é real. Assim, a *Matrix* também apresenta perigos reais – como os agentes. Quando Neo pergunta a Morpheus se é possível morrer na *Matrix*, sabendo que o programa envia sinais para o cérebro enquanto o corpo permanece

intocado, Morpheus responde apenas: “O corpo não vive sem a mente. Se a sua mente morrer, você morrerá também.”

O roteiro (assim como a direção) é uma mistura de muitas idéias que vão desde filósofos como Platão e Nietzsche até figuras religiosas como Buda e Cristo. A influência de outros filmes e de outras histórias, antigas e modernas, é um aspecto que faz de *Matrix* uma obra rica e interessante de ser estudada. Na confrontação final entre Neo e o Agente Smith, os dois se encaram, param, e aguardam para sacar suas pistolas. Enquanto isso uma folha solta de jornal é carregada pelo vento, exatamente como o monte de feno dos duelos de faroeste.

Os capítulos a seguir analisarão melhor esta intertextualidade, fazendo uma ligação com o contexto em que o filme está inserido.

Capítulo 2 – Contexto Histórico

“Somos os ‘filhos do meio’ da História. Homens sem lugar. Não temos a Grande Guerra nem a Grande Depressão. Nossa grande guerra é a espiritual. Nossa grande depressão são nossas vidas.”

- Tyler Durden, “O Clube da Luta”

O nosso mundo, o mundo real, não é muito diferente do que aquele apresentado no filme. Em nível regional, a marginalidade, a violência e o crime organizado são mais fortes do que a polícia e o governo. A pobreza e a miséria são crescentes. No plano internacional,

há guerras por todo o globo, pessoas matando umas às outras e conflitos onde os mais prejudicados são os membros da indefesa população civil. Milhares de crianças morrem a cada dia, vítimas do ódio e do orgulho de líderes sem rosto, que lutam em prol de ideais hipócritas e egoístas. Não há justiça. O mundo chora. As pessoas sofrem. A humanidade dá os seus últimos gritos desesperados em busca da salvação. Mas é provável que ninguém a ouça.

Diante dessa realidade, o ser humano procura um refúgio desta mesma realidade que o persegue, que o atormenta. Isso tem aberto espaço ao misticismo, à fé, ao fanatismo; tudo isso frente a um progresso tecnológico onde o indivíduo deixa de ser de carne e osso e se converte em um punhado de números na linguagem binária de um computador. O que tinha tudo para ser uma aldeia global de paz, passa a ser palco dos mais estridentes conflitos, de ordem política, social e racial.

A pós-modernidade

O fracasso do projeto moderno fica evidente, sobretudo, após a Segunda Guerra Mundial; mas é difícil dizer ao certo aonde acaba o moderno e aonde começa o pós. Para Nicolau Sevcenko, a pós-modernidade pode ser assim definida:

“(...) uma atitude nascida do espanto, do desencanto, da amargura aflitiva, que procura se reconstruir em seguida como uma alternativa parcial, desprendida do sonho de arrogância, de unidade de poder, de cujo naufrágio participou, mas decidiu salvar-se a tempo, levando consigo o que pode resgatar da esperança.”

A medida que a vanguarda moderna do início do século XX quebrava paradigmas e se esforçava no sentido de se estabelecer frente a uma arte dita “burguesa” – o dadaísmo é o melhor exemplo disso – o resultado deste esforço acabou “morrendo na praia”, junto com as cinzas deixadas pela Segunda Guerra na Europa. A militância surrealista, por exemplo, identificava-se com a plenitude da máquina em seu máximo desempenho. “Metáforas técnicas e militares que prenunciavam já a guerra tecnológica e o planejamento totalitário das sociedades” escreve Sevchenko, e continua: “A técnica derivada da razão instrumental, apropriadora, ao invés de libertar, submeteu os homens ao império da máquina genocida, dotada de uma capacidade destrutiva sem precedentes.”

A pós-modernidade surge então dessas cinzas dessa depressão, desse desencanto gerado pelo fracasso do projeto moderno. O sonho moderno era inocente, a realidade pós-moderna, amarga. Observemos agora esta passagem do filme que Morpheus explica o momento crucial da história da humanidade.

“Você vivia em um mundo de sonhos, Neo. Este é o mundo que existe hoje – bem-vindo ao deserto do real. Temos apenas pequenas partes de informação, mas o que sabemos é que no começo do século XXI, toda a humanidade estava celebrando. Estávamos encantados com nossa própria grandeza por criar a IA: Inteligência Artificial. Uma consciência singular que gerou uma raça inteira de máquinas. Não sabemos quem atacou primeiro, nós ou elas. (...) Em toda a História, precisamos das máquinas para sobreviver. O destino, parece, não deixa de ser irônico.”

No filme, as máquinas dotadas de inteligência, voltaram-se contra os homens que a criaram. Hoje, elas utilizariam o ser humano como fonte de energia (ver Argumento). O

entusiasmo do homem ao criar a IA, assemelha-se ao sonho do projeto moderno, que acabou, da mesma forma virando-se contra seus idealizadores. Walter Benjamin, que nos expõe esta terrível visão da história em seu livro *Teses Sobre a Filosofia da História*, de 1940, morreu em um dos campos de concentração da Polônia. O que restou depois, tanto no filme, quanto no mundo real, foram as cinzas, o “deserto do real” de Morpheus. Morpheus, Neo, Trinity, e os “libertos” de *Matrix*, encontram aí a semelhança com o homem pós-moderno: dotados de uma profunda desilusão com o mundo que criaram, e lutando para resgatar a esperança em um ambiente solitário e inóspito.

De fato, a solidão é um elemento fundamental dessa desilusão. É o momento de encarar a realidade, e descobrir que se está sozinho no mundo, que o único responsável pela sua salvação é você próprio. Em *Blade Runner*, o clássico filme de ficção científica de Ridley Scott, o policial Dekard (Harrison Ford) encara um ambiente psicológico pós-moderno, solitário e desiludido. Dekard, separado da mulher e desempregado, era um homem desiludido com a condição que lhe era imposta, de ser um caçador de andróides. Os personagens em *Blade Runner* são seres solitários, desiludidos, procurando construir o próprio passado, os próprios sentimentos, diante de um futuro incerto. Isso é especialmente claro na última frase do filme, quando o policial Graff se refere à Raquel, a replicante que pensa ser humana: “*É uma pena que ela não vá viver. Mas afinal, quem vive?*”

Em meio à superpopulação, o que eles buscam é uma identidade. Estão sozinhos, apesar disso. Essa identidade deve ser agora construída por eles, ou melhor reconstruída, principalmente no caso de Raquel, a replicante cujas lembranças pertencem à outra pessoa. Em *Matrix*, a desilusão acontece no sentido inverso. Morpheus mostra a Neo o passado, dizendo quem ele realmente é, e o que aconteceu com o mundo. Agora, cabe a Neo construir

o futuro, e resgatar a esperança do mundo. Aqui, a desilusão não é a perda do sentido da vida, mas é a ausência dele, e portanto pressupõe a realização de uma busca.

Dentro deste contexto de desilusão próprio da pós-modernidade, elementos do passado são referências constantes. Isso porque há uma necessidade de resgatar aquilo que é antigo porque, para o pós-moderno, tudo já foi criado. As obras pós-modernas, em sua quase totalidade, se caracterizam por serem releituras de idéias, obras e conceitos já elaborados. E exatamente por isso, por se assumir que tudo já foi feito, que o plágio não existe. Nada mais é criado, só é *revisto*. Esta visão do futuro pós-moderno é, em síntese, uma reconstrução do passado, uma mistura de elementos, que vão todos conviver em um cenário construído a partir de elementos presentes. Essa incapacidade de se produzir o novo, está para as artes assim como o conceito de “Fim da História”, usado por alguns autores, está para a nossa realidade político-social.

Da mesma forma, o roteiro de *Matrix* foi construído a partir de um turbilhão de idéias, muitas delas já discutidas, e outras que ainda serão aqui analisadas. As influências de outras fontes são inúmeras. Só para citar algumas, poderíamos falar de obras *como 1984; Blade Runner; Metropolis; Alice no País das Maravilhas; Akira; Cidadão Kane; Guerra nas Estrelas; O Bom, o Mau e o Feio*; filmes de kung fu; histórias em quadrinhos; contos de fada; jogos de RPG; cantigas medievais; textos religiosos (cristãos, budistas, judaicos); e de pensadores como Platão, Nietzsche e Freud.

Fim da Ideologia

Os anos 90 e o início do novo milênio pretendem ser – *pretendem* – uma era de paz. As cicatrizes das guerras mostradas na mídia, sobretudo a Segunda Guerra e a Guerra do Vietnã, deram vazão a uma espécie de “trauma mundial” que mobilizou a opinião pública no sentido de criar, ou melhor, de tentar criar, uma sociedade mais “humana”, mais “igualitária”, onde os direitos humanos sejam válidos para todos. Sabemos, naturalmente, que o cerne dessa paz encontra interesses nem um pouco altruístas. A queda do muro de Berlim – e leia-se com isso o fim da Guerra Fria e a decadência dos regimes totalitários na América Latina – só foi possível em virtude da busca do capitalismo por mais mercados consumidores. A penetração do capital americano nos países antes ditos socialistas iniciou-se então, a partir dos anos 90. No plano internacional, o resultado imediato da criação dessa “aldeia de paz” foi o surgimento de uma economia globalizada.

A globalização surge então, no final do século XX, como uma alternativa aos conflitos armados. A nova era traz um novo tipo de confronto: a guerra econômica. Os blocos políticos (socialista e capitalista) são substituídos pelos grandes blocos econômicos (Mercosul, Nafta, Mercado Comum Europeu, Alca, etc.). Essa fusão econômica, este mundo globalizado, e o advento de meios de comunicação que ignoram distâncias geográficas (como a Internet), aproximam as culturas, rompem barreiras e padronizam os hábitos das pessoas comuns. O resultado é uma sociedade que converge em uma só direção, torna-se uniforme, padronizada, igualitária. Talvez a massa operária mostrada no clássico filme *Metropolis*, de Fritz Lang seja a imagem futura para onde esse homem padronizado esteja caminhando.

Ficções à parte, a verdade é que a única coisa que o ser humano não suporta ser é igual, padronizado. Esta não é a natureza humana, e nunca será. Somos todos *indivíduos*, e lutamos por nosso direito de sermos diferentes, de nos destacarmos por nossos feitos, nossas obras. A tentativa de criar uma sociedade absolutamente igualitária cria na humanidade uma angústia, um mal estar, uma sensação de impotência generalizada. É a falta de uma ideologia, de uma causa para lutar, de um ideal para defender. Supondo que socialistas e capitalistas, muçulmanos e judeus, negros e brancos, são agora todos iguais, então não há mais *para que* lutar – ou, o mais importante, *contra quem*. Não obstante, é verdadeiro também afirmar que é o conflito que move a humanidade, em todos os níveis – internacional, regional e mesmo individual. Da mesma forma que uma nação se desenvolve para não ser vencida por outra, o que move um indivíduo a assimilar cultura é tornar-se mais sábio que os outros, e obter vitórias pessoais (seja na vida profissional ou afetiva). Tudo existe a partir de um referencial, a vontade de superar o *outro* é um desejo inerente da natureza humana. E é através da superação desses desafios que o homem encontra a sua realização pessoal.

O reflexo dessa nova era sem ideais é o aparecimento de uma sociedade que busca por si só os seus próprios conflitos. Esses homens criam os seus dilemas, produzem ideais, e resgatam causas que parecem não se encaixar mais no mundo de hoje. Um bom exemplo disso é o crescimento dos movimentos neonazistas na Europa, nos Estados Unidos e até mesmo na América Latina. Apesar da ideologia desses grupos não ser exatamente igual àquela semeada por Hitler, sem dúvida é nesse personagem que eles encontram as bases para seus ideais – racistas, totalitárias, segregadoras. É a volta ao passado; é a tentativa de resgate de uma era que não volta mais, uma época onde as ideologias eram todas muito bem demarcadas. Era claro aonde terminava o nazismo e começava o fascismo. Era claro

para todos quem era comunista e quem era capitalista. Sabia-se exatamente contra quem lutar.

Outro exemplo ainda mais específico, e que por sinal alguns associaram tristemente ao filme cujo este trabalho se propõe a estudar, foi o massacre que ocorreu em uma escola em Denver, EUA, nos dia 20 de abril de 1999, em que dois garotos de 17 anos, armados com pistolas automáticas, dispararam contra dezenas de colegas matando quinze pessoas, dentre elas negros, hispânicos e atletas. O caso foi associado ao filme *Matrix* porque os assassinos usavam roupas pretas e botas de couro, semelhantes àquelas usadas pelos personagens do filme. É claro porém, que os verdadeiros culpados pela massacre foram somente eles próprios.

O conflito externo dá lugar então ao conflito interno. Significa que o homem do novo milênio tem que lidar com um novo e poderoso inimigo: ele mesmo. Esta luta interna é uma luta em prol da não padronização, é uma luta em busca da identidade, a superação de seus próprios limites, o que o tornará finalmente um indivíduo numa sociedade de iguais.

Em *Matrix*, apesar da guerra entre os humanos e as máquinas, que aparece como plano de fundo, o grande conflito de Neo (Reeves) é acreditar em si mesmo, acreditar que ele é de fato o Escolhido. Superar a si próprio. Ele é o seu maior inimigo. Quando Morpheus o leva para visitar o Oráculo – que sabemos, tem o poder para ver o futuro – este diz a ele que *não* é o Escolhido, afirmativa que se revela falsa no fim do filme. Então Neo pergunta a Morpheus por quê o Oráculo lhe disse que ele não era o Escolhido.

“Morpheus, o Oráculo... ela me disse...”

“Ela te disse exatamente aquilo que você precisava ouvir, Neo.

Só isso. Cedo ou tarde você vai perceber, assim como eu, que

há uma diferença entre conhecer o caminho e trilhar o caminho.”

Fica claro então que, se Neo soubesse, desde o começo, que era o Escolhido, jamais lutaria para realmente sê-lo. Assim sendo, somente após ele acreditar, superar suas próprias barreiras e vencer a si próprio, é que ele se convence de quem realmente é – encontra o verdadeiro eu, descobre sua verdadeira identidade e vence o inimigo interno.

Comportamento e Sociedade

“A principal característica do século XX é a terrível multiplicação da população do mundo. É uma catástrofe, uma tragédia. Não sabemos o que fazer a respeito.”

- Ernst Gombrich

Como foi dito acima, a globalização, o fim dos conflitos armados em escala global, e a padronização cultural geram uma sociedade em permanente angústia, cidadãos a procura da própria identidade, de uma ideologia que os guie. Os movimentos sociais e culturais, a moda e os hábitos dessa nova geração são consequência direta desta tendência mundial.

Assim como o *Hippie* foi um exemplo desses movimentos na década de 60-70, e o *Punk* o foi nos anos 80, o *Grunche* e o *Clubber* o são nos anos 90. Em termos estéticos, o *Grunche* se caracteriza por roupas desleixadas, sujas e largas, sem preocupação com a combinação de cores e peças. Esse estilo, algo semelhante ao vestuário usado por mendigos e desocupados de Seattle, alcançou o mundo da moda porque refletia exatamente isso: uma

despreocupação com o universo à sua volta, uma alienação em relação ao mundo. Por outro lado, o *Clubber* encontra outras origens. Esteticamente, o *Clubber* pressupõe cores vivas e fosforescentes, tecidos plásticos como o vinil, peças de vestuário infantil, tatuagens tribais, piercings. O que o *Clubber* procura essencialmente é ser diferente. A mistura de cores fortes é só um apelo visual para algo do tipo: “estou aqui, sou diferente, não sou apenas mais um rosto na multidão”. E essa tentativa de ser diferente, que também acompanhou o movimento *Hippie* e o *Punk*, salta mais aos olhos em uma sociedade onde a individualidade vai perdendo o valor. Não obstante, o *Clubber* permanece tão alienado quanto o *Grunchie*, quiçá mais.

Mas não é apenas a moda que reflete essa alienação. A música é outro excelente exemplo. Durante toda a história a música tem acompanhado as tendências da sociedade: barroco, classicismo, romantismo, e posteriormente na moderna o rock a billy, o psicodélico, o rock progressivo, o punk, etc. Assim como o *Heavy Metal* surgiu nos anos 70 como uma resposta à agressividade do mundo, a música eletrônica, especialmente o *Techno*, que se caracteriza por uma batida contínua, com ausência de letra cantada, é a consequência de uma alienação. O ritmo *Techno* é constante, com pouca variação, quase *padronizado*. A ausência da letra cantada reflete também a despreocupação com o mundo – não há mais nada para dizer, nada para mostrar. Não há perspectivas para o futuro.

Mas a real importância desses movimentos para a sociedade como um todo ultrapassa o parâmetro da moda e da estética. A moda *Clubber*, mais conhecida no Brasil como “alternativa” é o reflexo, como já foi dito, desta sociedade padronizada. Essa “aldeia global de paz” é sustentada pelos pilares da igualdade racial, religiosa, étnica e cultural – apesar de que na prática sabemos que há muita hipocrisia nisso. A maior consequência é que a sociedade mundial parece ter se tornado um pouco mais indulgente, o que tem

permitido, nos últimos anos, que grupos minoritários deixassem seus guetos e ganhassem importância no contexto social. A crescente aparição de homossexuais na mídia (cinema, TV, etc.), mostrada por vezes como algo normal, já é o reflexo dessa indulgência. De fato, grande parte da estética dita “alternativa” derivou do modo de agir e se vestir desse grupo em particular. Mas o caso dos homossexuais é só um exemplo. Da mesma forma, a mídia tem se esforçado para mostrar relações interracialis, intersociais e interculturais, na tentativa de “normalizar” o que antes parecia bizarro. Esta postura chamada hoje de “politicamente correta” nada mais é do que o esforço para produzir uma sociedade igualitária. Todavia, por traz dessa aparente ilusão de igualdade, figuram interesses capitalistas fortes. A ascensão desses grupos, antes marginalizados – gays, negros, hispânicos (nos EUA especialmente), judeus – dá forma a novos nichos de mercado que atendem este novo grupo. Todo o tipo de bem de consumo, desde gel para cabelo até publicações e produtos da indústria cultural, encontram uma massa de consumidores absolutamente nova, que a medida que ganham espaço na sociedade, promovem o crescimento do mercado e garantem o funcionamento da máquina capitalista.

A estética, especialmente o vestuário usado em *Matrix*, não é *Clubber* nem tampouco *Grunche*. É algo que está além disso. Ao passo que o *Clubber* substituiu o *Grunche* na segunda metade dos anos 90, o primeiro, com suas cores vivas e brilhantes, vai dando lugar ao negro plástico – é a estética de *Matrix*. Assim como, nos anos 80, as estampas floridas foram substituídas pelo *Dark*, o abuso das cores escuras em vinil e couro parece ser a nova tendência da moda a partir do ano 2000 – é tão nova que não há ainda um nome para ela.

Por serem tão novas, essas roupas, reflexo de uma era pós-industrial, são usadas no filme como um contraposto ao tradicional, ao antigo. Os agentes são, dentro do programa

Matrix, policiais do FBI. Eles representam a tradição e o controle, e se vestem da maneira mais tradicional possível: terno preto, camisa branca, gravata e sapatos. Já os tripulantes da nave Nabucodonosor, os membros da resistência – Neo, Morpheus, Trinity e os outros – usam roupas que seguem esta nova estética: couro preto, vinil, botas e óculos escuros. Essa diferença representa uma oposição ao sistema, uma luta, até mesmo na parte visual, de parecer diferente ao tradicional. Como se não bastasse, antes do personagem de Reeves conhecer a verdade sobre a Matrix, antes de ele ser libertado, se vestia de forma semelhante: com terno e gravata. Quando então ele é libertado por Morpheus e deixa de ser Thomas Anderson para se tornar Neo, parte da resistência contra a Matrix, passa a adotar este novo estilo “pós-industrial”.

CAPÍTULO 3 – VIRTUAL

Apesar de nos parecer um filme de ação, *Matrix* é uma história de ficção científica. Ela nos fala sobre o futuro e o destino da humanidade. Como todo filme de ficção, *Matrix* aposta em uma visão de futuro a partir do presente. É nele (no presente) que os filmes de ficção se baseiam para construir sua realidade. A visão de um futuro apocalíptico não é de hoje. Já foi usada em dezenas de filmes de ficção científica. Contudo, este futuro, este mundo onde a máquina domina o homem, aparece mais como um plano de fundo. O elemento novo que se percebe no filme, e que só foi possível conceber recentemente graças a Internet e a difusão dos computadores pessoais, é a questão virtual. Quem poderia imaginar há 20 anos uma história onde a realidade fosse toda manipulada por um programa

de computador? Phillip K. Dick, um escritor dos anos 30, foi quem chegou mais próximo disso com seu célebre conto *Podemos Lembrá-lo Por Atacado*, onde uma companhia oferece aos seus clientes a chamada “viagem do ego”, uma manipulação cerebral feita por computador onde se implantava memórias de excursões a outros planetas. O conto foi adaptado para o cinema e ganhou forma no filme *O Vingador do Futuro* com Arnold Schartznegger. Dick detém ainda os créditos do conto *Os Andróides Sonham com Circuitos Elétricos?* de onde foi baseado o roteiro de *Blade Runner*.

A Internet traz consigo uma nova era de comunicação e interação. Estranhamente, esta interação é o maior paradoxo da sociedade contemporânea. A medida que a rede permite uma troca rápida de informação com qualquer pessoa em qualquer parte do mundo, ela afasta cada vez mais os seres humanos. A fim de conhecer pessoas em outras cidades e outros países, alguns jovens substituem as horas que estariam com alguém no mundo real para ficarem em frente aos computadores conhecendo pessoas de locais distantes. Naturalmente isto não é uma regra de comportamento, mas é uma tendência que vem aumentando. O mundo real vai se distanciando, e um novo mundo virtual começa a aparecer, onde as pessoas se conhecem, se encontram e até se amam (se é que isso é possível).

A Internet e o novo milênio

Um dos primeiros filmes a mostrar as nuances do mundo virtual foi *Jogos de Guerra*, com Mathew Broderick, em 1983. No filme, Broderick era um *hacker* que conseguiu se infiltrar nos computadores do governo e quase iniciou uma guerra real. Depois disso, filmes como *A Rede* e *Existance* mostraram faces semelhantes desse universo dos

computadores. A Internet é, assim como a *Matrix*, um sistema que liga as pessoas em uma gigantesca rede, onde está armazenada toda a informação do mundo. É como uma grande mente coletiva a que todos têm acesso. Mais uma vez, isso contribui para a já discutida padronização da sociedade em que vivemos.

Mas será que a realidade de *Matrix* está assim tão longe da nossa própria realidade? No filme, o programa conhecido como *Matrix* é praticamente um universo paralelo. É um mundo à parte do mundo real. Nele, todas as pessoas estão ligadas, conectadas. Independente do plano de fundo – a luta entre os homens e as máquinas – a *Matrix* pode ser vista como uma radicalização da Internet. Hoje, a rede também simula um universo paralelo, porém apenas no plano visual – você não sente ou toca nela. Além disso, os usuários da rede têm plena consciência que estão conectados. São por assim dizer, escravos voluntários da Web.

“Você é um escravo, Neo. Como todo mundo, você nasceu num cativeiro, numa prisão que não consegue sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente.”

- Morpheus

Escravos porque cada vez mais nos tornamos dependentes da rede. E-mails, compras virtuais, grupos de discussão, arquivos armazenados, meios de comunicação, toda essa parafernália tecnológica que parece facilitar nossa vida somente nos faz ainda mais ignorantes – o computador faz o trabalho, não nós. Basta ter um problema no computador e ficar um só dia sem conectar a Internet que tudo parece se complicar, o que nos impulsiona em busca de uma solução urgente para o problema.

A realidade virtual e a novíssima técnica da teleimersão já permite a realização de teleconferências em tempo real. Quando, além da imagem e do som, tivermos recursos como cheiro e tato, estaremos a um passo de nos tornarmos verdadeiros escravos.

A Luta pelo discurso próprio

É em face desse mundo sem conflitos demarcados que homem procura de forma desesperada tornar-se diferente, *individual*. É uma busca pela identidade, uma busca interna. Se, no mundo real, o homem se torna cada vez mais um rosto na multidão, existe, no universo, um outro mundo onde ele pode ser *único*. A Internet nos aparenta ser um espaço fascinante porque dentro dela podemos ter nossos *próprios* mundos (sites) e criar identidades (*nicknames, apelidos*) que nós próprios criamos. É uma novíssima realidade, feita exclusivamente por nós, onde podemos ser o centro desse universo. Por isso, a Web é tão atraente em uma sociedade tão carente como a nossa. Podemos ser o quem gostaríamos de ser. Assim como os personagens em *Matrix*, que tornam-se supernaturais e no final podem voar e efetuar o *impossível*, nós podemos assumir qualquer identidade, qualquer papel, até mesmo construir uma imagem diferente da nossa própria, a *imagem do ego* – que é, em síntese, aquilo que você acha que é, e não o que os outros pensam de você.

Essa luta por um discurso próprio é, como já foi dito, um paradoxo. Hoje, somos para os grandes órgãos oficiais, privados ou do governo, números condensados na linguagem binária de um computador.

A busca pela identidade através da rede mundial é só mais uma maneira de reafirmar um discurso próprio, mas existem outros modos de fazê-lo. As manifestações

violentas de grupos ditos “ideológicos”, o uso de drogas como meio de afirmação em determinados grupos sociais ou, em síntese, tudo aquilo que o torne diferente, *especial*, são outros exemplos.

No filme *Traispotting*, de Danny Boyle, o uso da heroína como droga injetável foi o meio que o personagem Renton encontrou de ser diferente dos outros.

“Escolha a sua vida. Escolha um trabalho. Escolha uma carreira. Escolha uma família. Escolha ter uma puta televisão. Escolha máquinas de lavar, carros, aparelhos de CD e abridores de latas eletrônicos... Escolha comprar livros de auto-ajuda e imagine em que porra de lugar você estaria num domingo de manhã. Escolha ficar sentado naquele sofá assistindo um programa de merda, se entulhando de *junk food*. Escolha acabar num asilo, enquanto a única coisa que você é um motivo de vergonha para os seus filhos, que vão te substituir no futuro. Escolha o seu futuro. Escolha a sua vida... Mas por que eu faria uma coisa como essa?

Construção da realidade em jogos de RPG

No ano de 1972, nos Estados Unidos, dois estudantes de história de Lake Geneva começaram a elaborar um jogo que viria a ser diferente de tudo que já tinha sido visto. Dave Arneson e Gary Gygax eram apaixonados por todo o tipo de jogos de guerra – simulações onde dois ou mais exércitos se enfrentam e, com a ajuda de mapas, dados e peças, decidem o curso de uma campanha de guerra. Essa guerra poderia se passar em qualquer cenário: era Napoleônica, contemporânea, futurista, etc. Mas a paixão desses dois

jovens era a guerra medieval. Não a Idade Média real, mas um mundo feudal fantasioso, habitado por magos, fadas e dragões. A vontade de conceber este mundo os fez criar o seu próprio jogo de guerra, o *Chainmail*, ambientado em um mundo fictício chamado de Greyhawk. Eles entraram tão fundo no universo do jogo que queriam alguma coisa a mais, queriam criar um ambiente real, onde as guerras fossem decididas não só pelas batalhas, mas também pela diplomacia. O que aconteceria se, não um exército, mas um diplomata fosse enviado ao reino inimigo para tentar negociar a paz? Para fazer isso, os dois rapazes elaboraram as estatísticas de um só personagem, assim como tinham antes feito com os exércitos. Mas para negociar a paz não bastavam números – o jogador iria precisar interpretar o personagem, como em uma peça de teatro sem *script*. O resultado foi a criação de um jogo onde não se jogava mais com exércitos, e sim com personagens daquele mundo de fantasia: mago, guerreiros, anões e duendes.

O trabalho de Gary Gygax e Dave Arneson deram origem ao 1º jogo de RPG (Role Playing Game), o Dungeons & Dragons. Hoje há uma infinidade de RPGs disponíveis no mercado, com personagens e cenários diferentes: fantasia, terror, futuro, espionagem... O jogo funciona da seguinte forma: cada um dos jogadores irá representar um personagem, como em um filme. Um deles será o Mestre do Jogo. Ele vai fazer um papel semelhante ao do roteirista e diretor de um filme, criando uma história e inserindo os personagens nela. A partir daí, o Mestre vai narrar esta história que inventou, e aos jogadores fica permitido fazer coisas que irão guiá-los para rumos não planejados. Tudo se passa no plano da imaginação. Mas, dentro desse plano, os jogadores realmente vivem os personagens – eles vêem, tocam, cheiram, e fazem tudo que poderiam fazer se aquela situação posta pelo Mestre fosse real. Dentro da mente dos jogadores durante a sessão de jogo, existe um outro mundo, um mundo virtual (não no sentido tecnológico, mas no sentido de *simulacro* do

real). Muitos jogadores usam essa realidade do RPG para representarem pessoas que queriam realmente ser, então o jogo torna-se, assim como o cinema, a TV e o teatro, uma fuga da realidade, com uma única diferença: ele interfere toda hora nessa dramatização.

A semelhança desse jogo com o universo do filme é impressionante. Em *Matrix*, os personagens (que seriam os jogadores do RPG), sentam-se em círculo e esperam que Tank, o operador (equivalente ao Mestre do Jogo), os transporte para um mundo irreal. Neste mundo, eles são dotados de habilidades sobre-humanas, tornando-se, em essência, tudo aquilo que gostariam de ser. Este mundo de *Matrix*, assim como no caso dos jogos de RPG, existe tão somente na mente daqueles ligados à Matrix (os jogadores).

Assim como os irmãos Wachowski foram seguramente influenciados por desenhos japoneses e quadrinhos, especialmente os de Stan Lee, é fácil supor que tiveram influências de jogos de RPG, que inclusive é muito praticado por leitores de HQs no mundo todo. O universo *cult*, que se caracteriza por uma tribo que curte seriados antigos, filmes de ficção, desenhos animados, histórias em quadrinhos e RPGs, é um só.

CAPÍTULO 4 – A MÍDIA

“A Matrix está em todo lugar. Você pode vê-la quando olha pela janela, ou quando liga sua televisão. Você a sente quando vai para o trabalho, quando vai à igreja, ou quando paga seus impostos. É o mundo colocado diante de seus olhos, para que não veja a verdade.”

- Morpheus

No mundo de hoje, o mundo real, há uma força invisível, que também controla nossas mentes e nos torna escravos. Esta força é a mídia, o nosso inimigo invisível. Invisível porque não podemos lutar contra ela, nós a vemos toda hora, nós a procuramos, e por vezes ficamos obcecados por ela. A propaganda conhece e manipula nossas emoções, nossos desejos. Mas a mídia citada aqui não se refere somente à publicidade, e sim aos meios de comunicação como arma de controle ideológico – o jornal, a televisão, o rádio, outdoors, e mais freqüentemente a própria Internet. Quando alguma idéia quer ser passada através da propaganda, a nossa mente é manipulada para que não vejamos a verdade, ou melhor, para que vejamos apenas uma face dela – a face que nos encanta. Como bem disse o personagem Morpheus no filme: “É o mundo colocado diante de seus olhos, para que não veja a verdade”

A Inteligência Superior e Coletiva

Não é só em *Matrix* que existe uma “inteligência” superior que controla a Humanidade. Contudo, esta “inteligência” atinge, em *Matrix*, seu ápice.

Fazendo uma comparação cinematográfica com outros filmes, percebemos claramente como cada um lida com esses momentos de opressão, de acordo com as perspectivas das respectivas épocas em que foram feitos.

No filme *1984*, baseado no livro de George Orwell, os personagens vivem momentos de opressão ideológica. Era uma visão do futuro própria do fim da Segunda Guerra Mundial e do início da Guerra Fria. Dois blocos bem definidos com suas ideologias

próprias, tentando impô-la aos homens comuns. O Grande Irmão é um ícone inalcançável que, na verdade, não existe realmente. É uma tentativa de indivíduo e sociedade tornarem-se únicos. Este é um controle, como foi dito, puramente ideológico – as emoções são manipuladas, e é o medo que os guia. Não obstante, há espaço para uma fuga. Se as ações são vigiadas, corpo e mente ainda são livres. O protagonista ainda pode *pensar*. Pode esconder-se do Grande Irmão e fazer anotações em seu caderno. Pode também fugir escondido para o campo, porque seu corpo ainda tem vontade própria.

Em *Blade Runner*, temos um segundo momento de opressão. As grandes corporações “brincam de Deus” criando pessoas, vidas – os replicantes. Esses seres são o reflexo de uma era – década de 70-80 – onde as pesquisas científicas nos permitiram pensar em coisas como genética e bebês de proveta. Além disso, estrelas com Jane Fonda ajudavam a divulgar pelo mundo um fenômeno que é comum até hoje, a chamada “ditadura do corpo”. Ginásticas, exercícios físicos, tratamentos de beleza, empurravam a sociedade para uma obrigatoriedade de ser muito menos um indivíduo e muito mais uma capa de revista. Isso não era narcisismo puro e simples, mas gerava um novo nicho de mercado na economia capitalista. Esses replicantes, de uma maneira semelhante, são como seres humanos – têm emoções humanas: ódio, medo, raiva, amor. A empresa que os produz, a Tyrell Corporation, tem um mote: “Mais humano do que humano é o nosso lema aqui na Tyrell.” A Tyrell, que representava um cúmulo do capitalismo, tinha outros meios para comandar seus replicantes. Aqui esse controle não é ideológico, mas era o próprio corpo que era posto sob vigília. Não importa para onde eles fossem mandados – colônias espaciais ou planetas inexplorados, estavam programados para viver apenas 4 anos. Isto era, como foi dito no filme, um “mecanismo de segurança” – um meio de controle, um controle do corpo, algo deveras mais radical do que o controle ideológico de *1984*.

Já em *Matrix*, o que se observa é um terceiro momento de opressão, talvez o mais eficiente deles. A Matrix oprime, controla as pessoas no universo do filme, não pelas emoções ou pelo corpo, mas pela mente. Assim, a sociedade humana sequer sabe que está sendo vigiada – salvo alguns poucos “libertos”. Como em *1984* e em *Blade Runner*, essa perspectiva para o futuro em *Matrix* condiz perfeitamente com a realidade dos anos 90-2000, uma época onde cada um não só depende, mas é um computador, daí o nome PC – Personal Computer.

A Nova Ditadura da Informação

A nova era é a era do conhecimento. Assim como vivíamos a ditadura do corpo nos anos 80, vivemos hoje a ditadura da informação. O conhecimento é super-valorizado, mais do que nunca. À semelhança da mídia, este conhecimento, ou melhor, a busca por este conhecimento, nos torna escravos também. Adquirir cultura é o que move o homem de hoje, cada vez mais distante do corpo e cada vez mais perto da mente. Essa busca nos leva a freqüentar crescentemente os meios de comunicação e, no caso da Internet, fazer parte dele.

Existe um conto de Isac Assimov, que ilustra bem isso, e que está intimamente ligado ao filme que estamos analisando. No futuro, os homens criaram um grande computador do tamanho de um prédio, que acumulava todo o conhecimento do mundo – tinha dados sobre ciências, sociologia, psicologia, etc. A idéia era que o computador, munido desses dados, pudesse responder a qualquer pergunta. Ao longo de vários séculos, mais e mais informação foi levada ao computador, até que em um futuro longínquo, a humanidade não mais existia. Até mesmo o homem foi agregado à máquina. Isso cria,

assim como em *Matrix*, uma Inteligência Artificial – a máquina passa a ser não só superior ao homem, mas também uma a ele.

O que acontece hoje, na era da ditadura da informação, é que a Internet é como esse grande computador que nós recorremos em busca de conhecimento. Apesar da Rede ser apenas um meio dentre muitos, sabemos que todas as mídias caminham no sentido de se tornarem uma só. Assim, a Web acumula, semelhantemente ao computador de Assimov e as máquinas de *Matrix*, todo o conhecimento da Humanidade.

Estariamos próximos de produzir uma Inteligência Artificial que se voltaria contra nós?

CONCLUSÃO – MORAL DA HISTÓRIA

“Ninguém me comanda. Nenhum homem. Nenhum deus. Nenhum ancião. Nenhum príncipe. O que é a idade para aqueles que são imortais? O que é o poder para aqueles que desafiam a morte? Convoque a sua maldita caçada. Veremos quem arrasto gritando comigo para o Inferno.

- Günter Dörn, “Das Ungeheuer Darin”

Matrix nos fala acima de tudo de uma busca, de uma escolha. O filme não passa em branco filosoficamente. Ele propõe algo, uma reflexão, uma avaliação (ou reavaliação) da nossa própria vida. Essa reflexão é a grande mensagem que o filme nos transmite.

Sim, o programa Matrix controla, comanda e vigia os personagens. E é contra isso, contra essa opressão ideológica, contra essa imposição mental que temos que lutar, seja no filme ou no mundo real. A nossa vida não está pré-determinada, o destino simplesmente não existe. Ninguém pode nos dizer o que fazer, ou o que vai acontecer em nossas vidas.

“Você acredita em destino, Neo?”

“Não.”

“Por que não?”

“Porque não gosto de pensar que não controlo a minha vida.”

- Neo e Morpheus

Cada um constrói a sua história pessoal trilhando os caminhos, quebrando os próprios paradigmas, ampliando as suas fronteiras e fazendo suas próprias escolhas ao longo da vida. O oráculo diz a Neo que em um determinado ponto da sua trajetória, ele terá que fazer uma escolha – a vida dele ou a de Morpheus. Quando por fim, ele salva a vida de seu mentor (Morpheus) e continua vivo – salvando a ambos – percebe que as coisas não correram necessariamente como estava previsto, que as profecias do oráculo podiam ser quebradas – mas para que isso acontecesse, ele (Neo) precisava acreditar em si próprio. É a questão da fé. Não a fé em uma religião em particular, ou a fé em uma força, e sim a fé em si mesmo (egocentrismo), a fé em um deus que está dentro de cada um. Em síntese, ele precisava acreditar que as palavras do oráculo eram *falsas*, que ele *não* era o Escolhido. Precisava pensar que era uma pessoa comum, e só assim teria a capacidade para enxergar que era *de fato* o Escolhido. O antigo Neo, antes de se tornar o Escolhido, precisava morrer, tinha que padecer para que um novo homem surgisse – o Escolhido. Assim como ocorre na

mitologia, o herói tem que encarar a provação, o teste final, para se tornar imortal. E só assim ele conheceria o segredo universal, a mensagem que o filme tenta nos passar: que somente nós mesmos governamos as nossas vidas, independente de oráculos, profecias ou destino.

“O herói morreu como um homem moderno; mas como um homem eterno – homem universal – ele renasceu.”

- Joseph Campbell

Assim como Neo, nós nos deparamos com muitas escolhas ao longo da nossa vida, seja no plano profissional ou afetivo. E é somente nós mesmos que podemos escolher. Ninguém pode nos dizer o que fazer, nada está *escrito*. O nosso futuro é construído por nós, a cada dia. Nós não somos escravos, somos livres. Ninguém pode nos controlar: nenhuma pessoa, nenhum governo, nenhum meio de comunicação. Não devemos ser escravos da mídia, ou de ideologias, ou das drogas, ou do sistema. Temos que ser livres. *Nada* pode nos comandar. Nem mesmo a Matrix.

BIBLIOGRAFIA

HOBSBAWN, Eric. *A Era dos Extremos – O Breve Século XX, 1914-1991*. 2ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

DE MASI, Domenico. *A Emoção e a Regra*. 5ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

BEHEIM-SCHWARZBACH, Martin. *Sagas de Heróis e Cavaleiros, Volume 2*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FERNANDES, Sérgio L. de. *C. Filosofia e Consciência*. Rio de Janeiro: Areté Editora, 1995.

MORIN, Edgar. *Cultura de Massas no Século XX – Volume 1: Neurose*. 8ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1990.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. 10ª edição. São Paulo: Pensamento, 1997

PEIXOTO, Nelson Brissac. *O Olhar do Estrangeiro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

SEVCENKO, Nicolau. *O Enigma pós-moderno*. Campinas: Unicamp, 1990.

FILMES

- 13º Andar* – Josef Rusnak
- Show de Truman* – Peter Weir
- 1984* – Michael Radford
- Blade Runner* – Ridley Scott
- Existance* – David Cronenberger
- Pulp Fiction* – Quentin Tarantino
- Trainspotting* – Danny Boyle
- O Clube da Luta* – David Fincher
- Jogos de Guerra* – John Badham
- A Rede* – Irwin Winkler
- Metropolis* – Fritz Lang
- Akira* – Katsuhiro Otomo
- Cidadão Kane* – Orson Welles
- Guerra nas Estrelas* – George Lucas
- O Vingador do Futuro* – Paul Verhoeven
- Cidade das Sombras* – Alex Proyas
- Dogma* – Kevin Smith

SUMÁRIO

Introdução.....	pg 2
Capítulo 1 – O Filme.....	pg 4
Argumento.....	pg 4
Equipe e Atores.....	pg 6
Making Of.....	pg 12
Capítulo 2 – Contexto Histórico.....	pg 14
A pós-modernidade.....	pg 15
Fim da Ideologia.....	pg 19
Comportamento e Sociedade.....	pg 22
Capítulo 3 – Virtual.....	pg 25
A Internet e o Novo Milênio.....	pg 27
A Luta pelo Discurso Próprio.....	pg 28
Construção da Realidade em Jogos de RPG.....	pg 30
Capítulo 4 – A Mídia.....	pg 32
A Inteligência Superior e Coletiva.....	pg 33
A Nova Ditadura da Informação.....	pg 35
Conclusão – Moral da História.....	pg 36
Bibliografia.....	pg 39
Filmes.....	pg 40