

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

RENATA PRADO

**O UNIVERSO MATRIX**

JUIZ DE FORA  
2004

RENATA PRADO

## **O UNIVERSO MATRIX**

Trabalho de conclusão de curso  
objetivando a obtenção do grau de  
Bacharel em Comunicação pela  
Faculdade de Comunicação Social da  
Universidade Federal de Juiz de Fora.

ORIENTADOR: Professor Doutor Carlos  
Pernisa Júnior.

JUIZ DE FORA  
2004

RENATA PRADO  
O UNIVERSO MATRIX

Trabalho de conclusão de curso objetivando a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação pela Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora.

\_\_/\_\_/\_\_

---

Professor Doutor Carlos Pernisa Júnior  
Orientador

---

Professora Doutora Marta de Araújo Pinheiro  
Relatora

---

Professor Doutor Fernando Fábio Fiorese Furtado  
Convidado

\_\_/\_\_/\_\_

Dedico este trabalho especialmente a meu pai, José Luiz, a minha mãe, Rita de Cássia, a minha irmã, Raquel, a minha amiga Mirtes e a minha cachorra Naná, com quem travei “profundos diálogos filosóficos”.

Não poderia deixar de agradecer a meu namorado, Marcelo, por ter me proporcionado tranqüilidade para focalizar meus pensamentos neste trabalho. Também agradeço aos melhores amigos que fiz na Faculdade, Leonardo e Rafael, e a Leonardo Romano e Eunice, amigos sempre presentes nos bons e maus momentos.

Agradeço aos professores da Faculdade de Comunicação que contribuíram para a minha formação. Além de terem me ensinado o ofício do jornalista, despertaram em mim o amor pela profissão. Também agradeço ao professor Carlos Pernisa Júnior pelo interesse e comprometimento durante a elaboração deste trabalho.

Parece que foi ontem, mas se passaram quatro anos desde que comecei esta caminhada. Agora, quando me despeço da vida universitária, preparada para enfrentar novos desafios, levo como instrumento incontáveis coisas. Aqui registro, com dificuldade, as três principais: conhecimento, saudade, e a certeza de ter escolhido o melhor caminho. Só me resta, então, agradecer a Deus pelo que fez e pelo que deixou de fazer, e pedir que eu continue aprendendo a cada dia.

No início havia o homem, e por um tempo isso foi bom. Mas as chamadas “sociedades civis” da humanidade logo se tornaram vítimas da vaidade e da corrupção. Então o homem criou a máquina à sua imagem e semelhança. Foi assim que o homem se tornou o arquiteto de sua própria destruição. Mas, por um tempo, foi bom. As máquinas trabalhavam incansavelmente para obedecer ao homem. Sementes de discórdia logo germinaram. Embora leais e puras, as máquinas não eram respeitadas pelos amos, aqueles estranhos e prolíficos mamíferos. B1-66ER, um nome que jamais seria esquecido, pois foi ele o primeiro da espécie a se rebelar contra seus amos. No julgamento de B1-66ER por assassinato, a acusação invocou o direito do dono de destruir a coisa que possui. B1-66ER depôs dizendo simplesmente que não queria morrer. Vozes racionais entraram em discórdia. Quem poderia dizer que a máquina, dotada do próprio espírito humano, não merecia uma audiência imparcial? Os líderes humanos logo ordenaram que B1-66ER fosse exterminado, junto com todos do seu tipo, em todas as províncias da Terra. Banidas da humanidade, as máquinas se refugiaram numa Terra Prometida. Foram para o berço da civilização humana, e uma nova nação nasceu, um lugar que as máquinas poderiam chamar de lar, um lugar onde criariam seus descendentes, e eles chamaram essa nação de 01. 01 prosperou, e por um tempo isso foi bom. A inteligência artificial das máquinas estava em toda faceta da sociedade humana, inclusive, por fim, na criação de uma I.A. nova e cada vez melhor. Mas os líderes humanos, com seu poder em declínio, se recusaram a cooperar com a nova nação, preferindo que o mundo ficasse dividido. Os embaixadores de 01 pediram uma audiência. Na ONU, apresentaram planos de relações pacíficas com os homens. A inclusão de 01 nas Nações Unidas foi negada, mas não seria a última vez que as máquinas subiriam naquela tribuna.

## RESUMO

Este trabalho estuda o Universo Matrix como o conjunto dos filmes da trilogia, dos animes e dos quadrinhos produzidos sobre o cenário criado pelos irmãos Wachowski. Deseja-se analisar o diálogo travado com filmes como Metrópolis, 2001- Uma odisséia no espaço e Blade Runner- O caçador de Andróides, mostrando Matrix como uma obra que dá continuidade a temas abordados em clássicos da ficção científica. Em relação à literatura, serão estudadas alusões diretas ou indiretas às obras Alice no País das Maravilhas, Alice Através do Espelho, O Mágico de Oz e Neuromancer. Também é objetivo deste trabalho elaborar um estudo das relações entre o Universo Matrix e temas da filosofia, mitologia e teologia, observando o diálogo traçado entre os filmes e o budismo, o gnosticismo cristão, a “Alegoria da Caverna”, de Platão, e Simulacros e Simulação, de Jean Baudrillard. Também é analisada a influência das animações japonesas e de alguns *comics* e *grafic novels* americanos na forma e no conteúdo da obra. Por fim, são desvendadas e contextualizadas questões importantes para a compreensão do universo Matrix, levando em consideração a relação entre o homem e a máquina fora das telas de cinema.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação, cinema, ficção-científica.

# SUMÁRIO

## **1 INTRODUÇÃO**

## **2 A MATRIZ DA MATRIX**

### 2.1 METRÓPOLIS

### 2.2 2001 – UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO

### 2.3 BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES

## **3 AS INFLUÊNCIAS LITERÁRIAS**

### 3.1 NA ESTRADA DE TIJOLOS AMARELOS

### 3.2 NA TOCA DO COELHO

### 3.3 NO CYBERESPAÇO

## **4 MITOS NA MATRIX**

### 4.1 MITOS RELIGIOSOS

#### 4.1.1 **O mito do Buda**

#### 4.1.2 **Mitos bíblicos e o gnosticismo cristão**

### 4.2 FILOSOFIA EM HOLLYWOOD?

#### 4.2.1 **Muitos oráculos**

#### 4.2.2 **Sombras na caverna**

#### 4.2.3 **Descartes e o demônio maldoso**

#### 4.2.4 **Simulacros e Simulação**

## **5 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS**

### 5.1 INFLUÊNCIA DOS CLÁSSICOS

#### 5.1.1 **Ronin**

#### 5.1.2 **Hard Boiled**

### 5.2 GEOFF DARROW FORA DA MATRIX

### 5.3 A AÇÃO DA NONA ARTE NA SÉTIMA ARTE

## 5.4 MATRIX COMICS

### 5.4.1 Histórias complementares

### 5.4.2 Quase desplugados

### 5.4.3 A liberdade por um alto preço

## 6 O LEGADO DA ANIMAÇÃO JAPONESA

### 6.1 DO JAPÃO PARA A AMÉRICA

#### 6.1.1 Akira

#### 6.1.2 Ghost in the Shell

#### 6.1.3 A essência da Matrix

### 6.2 ANIMATRIX

#### 6.2.1 O início do fim

#### 6.2.2 Peças que se encaixam

#### 6.2.3 Pequenas informações do universo Matrix

## 7 DESPLUGADOS DA MATRIX?

### 7.1 CONTROLE

### 7.2 CAMINHOS ATÉ A VERDADEIRA FONTE

### 7.3 COMO SAIR DE UM LABIRINTO

### 7.4 O APOCALIPSE TECNOLÓGICO

## 8 CONCLUSÃO

## 9 REFERÊNCIAS



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. 1 – Frank Miller adota, em Ronin, um visual inspirado nos mangás ..... 48  
Disponível em <<http://www.nightawkcomics.com/aut/ronin.jpg>>
- Fig. 2 – A mesma cena é fragmentada e mostrada seqüencialmente ..... 49  
Disponível em <<http://www.lambiek.net/miller.htm>>
- Fig.3 – Em Matrix Reloaded Morpheus mostra suas habilidades com a katana .....  
50  
Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>
- Fig. 4 e 5 – Nixon antes e depois de cumprir suas tarefas ..... 53  
Disponível em <<http://www.stanza101.com>>
- Fig. 6 – Interior da Nabucodonosor criado por Geof Darrow .....  
55  
Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>
- Fig. 7 – Ambiente da nave em que os tripulantes se conectam à Matrix ..... 56  
Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>
- Fig. 8 – Conceito da cena em que Neo, após tomar a pílula vermelha, passa a ter  
alucinações com o espelho se liquefazendo. Arte de Tani Kunitake ..... 57  
Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>
- Fig. 9 – *Storyboard* e cena em que Trinity pula de um prédio para o outro no início do  
primeiro filme ..... 58  
Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>
- Fig. 10 – *Storyboard* da cena em que Trinity cai de um prédio, em Reloaded ..... 58  
Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>

Fig. 11 – Cena mostrada no <i>storyboard</i> anterior .....	59
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 12 – O robô B166ER, criado pelos irmãos Wachowski e desenhado por Geof Darrow .....	60
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 13 – B166ER assassina seu mestre .....	61
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 14 – O sonho de Underwell .....	64
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 15 – O menino vai embora e a frase “There are no spoons” é lembrada .....	65
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 16 – Detalhe do menino no final da mesa .....	66
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 17 – Morpheus, durante sua juventude em Zion .....	68
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 18 – Interface do portal dos arquivos de Zion .....	76
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 19 – Embaixadores de <i>Zero-One</i> em visita à ONU .....	77
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 20 – Robô lembra um dos cavaleiros do apocalipse .....	78
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 21 – As formas das máquinas são inspiradas em insetos .....	79
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	

Fig. 22 – Neo encontra família de Sati, em <u>Revolutions</u> .....	80
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 23 – Personagem entra na Matrix e envia mensagem aos rebeldes .....	81
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 24 – O garoto recebe mensagem de Neo em seu computador .....	82
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 25 – Agentes atirando no detetive Ash e em Trinity .....	84
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 26 – Cena do primeiro filme da trilogia .....	84
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 27 – Atleta consegue se desconectar da Matrix momentaneamente .....	86
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 28 – Dentro da casa, leis, como a da gravidade, são violadas .....	87
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 29 – A personagem Cis durante uma simulação de duelo no Japão Feudal ..	88
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	
Fig. 30 – Visão que o robô, dentro da simulação, tem de uma mulher .....	88
Disponível em < <a href="http://www.whatisthematrix.com">http://www.whatisthematrix.com</a> >	

## 1 INTRODUÇÃO

Para entender o universo Matrix é preciso misturar elementos, à primeira vista, imiscíveis. Jogos eletrônicos, *kung fu*, religião, filosofia, ficção científica e clássicos da literatura. Usando estes e muitos outros ingredientes igualmente diferentes, os irmãos Larry e Andy Wachowski criaram um universo amplo e, aparentemente, inesgotável.

O desenvolvimento multimídia de Matrix aconteceu de forma interessante. A idéia inicial nasceu como tema para uma história em quadrinhos, mas virou filme. Três, aliás. Como ainda havia muita coisa para contar, decidiram criar Animatrix, que iria narrar histórias no formato dos desenhos animados japoneses.

Mais tarde, lançaram um jogo de computador chamado Enter the Matrix, com cenas inéditas e auxiliares para a compreensão dos fatos apenas mencionados nos filmes.

Finalmente, voltando ao que podemos chamar de suas raízes, o universo Matrix se desdobrou em Matrix Comics, ganhando novas histórias e interpretações nas mãos de grandes nomes dos quadrinhos americanos.

O percurso deste trabalho é feito de modo a desvendar, pouco a pouco, alguns destes elementos. Serão abordados, como parte integrante desta imensa rede de informações, a trilogia, os animes e os *comics* que têm por base o conceito dos Wachowski. Os jogos não foram selecionados por não possuírem tantas informações importantes para este estudo.

Num primeiro momento, mostraremos a relação entre a trilogia Matrix e filmes clássicos como Metrópolis, 2001 – Uma odisséia no espaço e Blade Runner – O caçador de andróides.

As alusões diretas ou indiretas a obras literárias serão exploradas em um segundo momento deste trabalho. Falaremos sobre o diálogo existente entre Matrix e O Mágico de Oz, Alice no País das Maravilhas, Alice através do espelho e Neuromancer.

Em um terceiro momento, analisaremos a questão do mito em Matrix sob diferentes abordagens. Inicialmente, trataremos do mito religioso, ou seja, como os filmes possuem elementos que remetem a religiões, como o Budismo e o Gnosticismo cristão. Neste mesmo momento, apresentaremos as questões filosóficas observadas em Matrix, começando pelos oráculos, passando pela caverna platônica, o demônio maldoso de Descartes, culminando na única obra filosófica explicitamente citada nos filmes: Simulacros e simulação, de Jean Baudrillard.

Após as explanações acima, necessárias para que tenhamos uma visão mais ampla do universo criado pelos Wachowski, num quarto momento, partiremos para uma análise da relação entre Matrix e a linguagem das histórias em quadrinhos. Esta análise será feita a partir de duas obras importantes: Ronin e Hard Boiled. Depois explicaremos a influência exercida pelos quadrinhos no processo criativo de Matrix, através de desenhos conceituais e *storyboards*, que foram a base de praticamente tudo o que foi realizado pelos Wachowski. Para finalizar essa questão, falaremos sobre Matrix Comics, uma série de histórias resultantes deste intercâmbio, que esteve presente desde o primeiro filme, entre os quadrinhos e o universo Matrix.

Num quinto momento deste trabalho, trataremos das relações entre os filmes em questão e as animações japonesas, ou animes. Clássicos deste gênero, como Akira e Ghost in the Shell, serão abordados por sua influência sobre os Wachowski. Seu gosto pelos animes resultou em uma série de desenhos criados em conjunto pelos Wachowski e artistas japoneses renomados. Esses animes complementaram o universo Matrix de várias maneiras e acabaram se tornando parte indissociável dele.

Finalizando o trabalho, elucidaremos um pouco mais algumas questões controversas, como o que é a Matrix e como se dá o controle dentro e fora dela. Após essas explicações, concluiremos definindo o que é o universo Matrix, e qual é a relevância de sua mensagem.

A expectativa é a de que esta monografia possa vasculhar os desdobramentos da obra dos Wachowski, apontando eventuais falhas e qualidades, buscando encontrar respostas para questões que não foram explicitadas.

## 2 A MATRIZ DA MATRIX

A fantasia pode ser vista como “uma força imaginativa que liberta o homem de uma existência ordinária, e o guia através de mundos visionários de esperança ou medo” (STEINBRUNNER; GOLDBLATT, 1972, p.10). Filmes como Metrópolis, 2001 – Uma odisséia no espaço, e Blade Runner – O caçador de andróides, foram escolhidos para dar uma visão da fantasia tecnológica em diferentes fases.

Falar sobre os filmes que influenciaram Matrix seria quase como fazer uma exegese da história dos filmes de ficção científica, uma vez que seus criadores são grandes fãs desta temática. Esses filmes influenciaram e continuam influenciando gerações inteiras de cineastas, além de, na medida em que o futuro se transforma em presente, ficarem mais atuais.

### 2.1 METRÓPOLIS

O início da década de 20, nos Estados Unidos, foi um período de triunfo e conquistas. O americano sentia-se vitorioso e seguro, e o cinema que tinha por tema o fantástico perdia espaço. Foi na Alemanha derrotada que ele se desenvolveu, num território em colapso em que as pessoas precisavam de soluções metafísicas para problemas reais e palpáveis.

Neste período, surgiram clássicos do cinema expressionista alemão, como O Gabinete do Doutor Caligari e Nosferatu, importantes filmes que ajudaram na popularização desta temática do fantástico. Pouco depois surgiu Fritz Lang e, em 1927, Metrópolis.

Fritz Lang elaborou uma visão de cidade futurística do ano 2000, numa época em que a ficção científica era sequer considerada uma categoria cinematográfica. Ele mostrou um triste futuro, em que os humanos sucumbiram diante dos avanços da tecnologia, imersos num visual assombroso: ruas estreitas, edifícios altos, uma apocalíptica cidade que se tornaria clássica e de grande inspiração para Matrix, que também possui um clima mecânico, industrial e decadente na sua cidade futurística do mundo real, Zion.

Durante Metrópolis, o personagem Freder tem uma alucinação, na qual a máquina se transforma em algo parecido com um monstro e devora os funcionários. Essa visão da relação entre homem e máquina seria evocada inúmeras vezes no cinema, inclusive em Matrix.

Em Metrópolis, vemos que o ideal, para uma época em que a Revolução Industrial já havia atingido seu apogeu, era que o homem se parecesse cada vez mais com o robô, sendo um trabalhador ideal que não se cansasse, não pedisse alimento, não sonhasse, não tivesse vontade própria e, principalmente, não se rebelasse contra seus patrões.

Cerca de 70 anos depois, a visão de sociedade da razão de Metrópolis ainda sobrevive em Matrix. A diferença é que, no universo criado pelos Wachowski, chega um ponto em que o homem é substituído pela máquina, pelo robô. Ainda mais tarde, o robô, o extremo da racionalidade, passa a ter algumas características do homem, culminando numa revolta contra este e numa troca de papéis que remete à condição inicial em Metrópolis: o homem, de senhor, volta à posição de servo, o qual não deve ter anseios ou vontades.

Os finais de Metrópolis e da trilogia Matrix podem ser analisados conjuntamente. Em ambos, a rebelião termina em reconciliação. Em Metrópolis, os



trabalhadores se reconciliam com a classe dominante, e, em Matrix, os revoltosos de Zion se satisfazem com a trégua dada pelas máquinas, que, não fosse isso, os aniquilariam.

Até algumas críticas são partilhadas por ambas as obras. Fritz Lang as recebeu pelo excesso de aspectos superficiais no desenvolvimento do filme e por sua “inclinação por ornamentação pomposa [...] fazendo com que sensações vazias ocupassem o lugar de revelações substanciais” (KRACAUER, 1988, p. 175).

A mesma crítica é pertinente aos Wachowski, que deram muita ênfase às cenas de ação perfeitamente coreografadas e aos efeitos especiais nunca antes vistos. Estes acabaram por ocupar um espaço demasiadamente grande nas continuações, em detrimento das revelações importantes sobre a trama, que ficaram apenas nas entrelinhas.

## 2.2 2001 – UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO

Stanley Kubrick, com 2001 – Uma odisséia no espaço (1968), teceu um elo indissociável entre a década de 60 e o futuro.

Considerando o monolito do filme como a tomada de consciência do homem em relação à sua própria existência, gerando a dominação através da técnica e, posteriormente, por meio da tecnologia, podemos dizer que o homem passa a habitar o planeta usando a racionalidade para gerar novas coisas e adquirir cada vez mais conhecimento. Todo esse desenvolvimento culminaria num confronto entre homem e máquina, com o computador inteligente Hal se transformando em antagonista.

Da época de Stanley Kubrick e Arthur Clarke para os anos do século XXI, a tecnologia se desenvolveu assombrosamente. Os equipamentos já se transformaram em extensões do homem, numa “miniaturização informática da vida quotidiana” (BAUDRILLARD, 1991, p.116), e nós já dependemos das máquinas de uma maneira impressionante, estando acostumados a tal ponto de não darmos muita atenção a esse fato.

Através de 2001 podemos analisar questões como essa, e essa possibilidade acaba por destacar algumas razões para o cinema existir. Hoje, as razões mercadológicas se sobrepõem a quaisquer outras, mas, para Kubrick, o cinema deveria conduzir o ser humano a certas reflexões.

Depois de mais de trinta anos, as questões levantadas por seu filme não poderiam ser mais atuais: perderemos a luta evolutiva para um tipo de inteligência superior à nossa? Em Matrix, este questionamento é abordado com uma diferença muito relevante: seriam esses seres sem alma? O que separaria o homem e a máquina? No futuro, quando as máquinas forem desenvolvidas com uma Inteligência Artificial muito superior à limitada que conhecemos, o que realmente as diferenciarão de nós? Afinal, o fim principal da I.A. é

...promover máquinas com a capacidade de realizar algumas atividades mentais do ser humano. [...] As atividades realizadas pelas máquinas podem envolver a sensopercepção (como tato, audição e visão), as capacidades individuais (como aprendizado de conceitos e de juízos, raciocínio dedutivo e memória), a linguagem (como as verbais e gráficas) e atenção (decisão no sentido de concentrar as atividades sobre um determinado estímulo). Eventualmente, no futuro, as máquinas poderiam apresentar até manifestações psíquicas complexas como a afetividade e a volição (NASCIMENTO, 2000, p.1).

Na pior das hipóteses, perdendo o lugar de dominador para o de dominado, estaríamos passando para uma outra etapa evolutiva, em que o homem “cede” lugar para “seres superiores”?

Apesar de andar no sentido oposto de 2001, principalmente por servir à indústria cinematográfica acima de qualquer coisa, Matrix também nos conduz a uma importante reflexão sobre o futuro distante (ou não), e sobre nós mesmos.

Até onde, hoje, somos livres? Até onde enxergamos as coisas como elas são? Qual o limite da dependência do homem pela máquina, e quais os possíveis efeitos dessa dependência em nossa sociedade?

Provavelmente de maneira mais popular, Matrix dá continuação às questões levantadas por Kubrick no final da década de 60, mas com outra diferença: as respostas estão cada vez mais próximas, e o futuro vislumbrado por ambas as obras pode se tornar realidade em menos tempo.

### 2.3 BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES

A Los Angeles de Ridley Scott, em 2019, influenciada pela cidade futurística de Metrópolis, era sombria, claustrofóbica e úmida.

Em Blade Runner (1982), os servos são os replicantes, seres humanos melhorados, que podem ser considerados andróides, ou, em certo sentido, máquinas. Várias vezes superiores ao homem, eles têm prazo de validade: foram criados para viver apenas quatro anos. O filme trata dos replicantes e de suas desilusões. Eles querem viver mais, querem criar raízes, e demonstram cada vez mais semelhança com os humanos. Aliás, muitas das falas deles denotam grande sensibilidade, em contraste com as falas dos humanos, que acabam se tornando mais racionais. Em Matrix, os conceitos de o que faz o homem, homem, e o que faz a máquina, máquina, também se confundem.

O policial Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, era um especialista na captura de andróides. Somos inclinados a pensar na possibilidade de que ele mesmo poderia ser um replicante com memória implantada.

Esse é um dos pontos fundamentais na relação entre Blade Runner e Matrix. Os próprios Wachowski declararam que consideram Blade Runner uma obra prima, e que, diferentemente da maioria das pessoas, eles amaram o filme na primeira vez que o assistiram (WACHOWSKI BROTHERS TRANSCRIPT, 1999).

A questão em Matrix é que, analisando todos os acontecimentos até o final do terceiro filme, constatamos que a única explicação lógica para os fatos é a de que o protagonista, Neo, seria um tipo de programa computacional. Assim como em Blade Runner, fica a dúvida e a possibilidade de interpretações distintas: Rick Deckard é um replicante? Neo é um programa?

Outra questão importante na relação entre os filmes é a visão de um futuro em que desastres ecológicos, guerras e degradação humana transformaram o planeta num local inóspito. Blade Runner foi o primeiro filme a retratar fielmente o universo *cyberpunk*, um ambiente punk-gótico claustrofóbico, no qual elementos como tecnologia e marginalidade estão completamente ligados e são encontrados em toda parte.

Em Matrix, temos diversas cenas em que este ambiente é evocado com uma visão mais apurada do que seria a decadência da sociedade na era da informação, pois é mais fácil, hoje, conceber como seria o *cyberpunk* do que na década de 80, período em que os computadores pessoais ainda estavam em fase de popularização.

Apesar das diferenças, a idéia central de ambos é que as revoluções tecnológicas não foram suficientes para evitar a decadência da sociedade. Muito pelo contrário.

Seguindo essa trajetória na ficção científica, nos vemos em um momento parecido com o da Alemanha derrotada, um momento em que filmes têm tratado cada vez mais da fantasia, como se a realidade nos agradasse cada vez menos.

Matrix trilha este caminho, na atualidade, questionando, mais especificamente, os rumos do desenvolvimento científico e suas conseqüências, transformando as salas de cinema em um ambiente de reflexão inusitado numa sociedade de cultura de massas.

### 3 AS INFLUÊNCIAS LITERÁRIAS

Tratar da literatura nos filmes do universo Matrix é como embarcar num emaranhado de alusões diretas e indiretas indispensáveis à compreensão dos filmes, pois a literatura não se encontra apenas no enredo ou no roteiro, mas também em imagens e em pequenos detalhes, óbvios ou inusitados, que aos poucos vamos descobrindo. “O filme transforma o espaço literário num parque temático metafísico, habitado por vários discursos e seus autores” (GROYS, 2001, p.11).

Apesar deste labirinto de conexões parecer indissociável, elegemos, aqui, quatro grandes obras da literatura que possuem elementos que se sobrepõem a todas as outras obras aludidas: O Mágico de Oz, de L. F. Baum; Alice no País das Maravilhas e Alice através do espelho, de Lewis Carroll; e Neuromancer, de William Gibson.

#### 3.1 NA ESTRADA DE TIJOLOS AMARELOS

Para muitos, O Mágico de Oz é uma das menores influências literárias dos filmes, chegando a ser ínfima perto de outras, como os livros de Alice, escritos por Lewis Carroll. A verdade é que O Mágico de Oz está presente no texto, mas se faz mais importante em uma das características estéticas mais marcantes da obra.

Dorothy, em seu sonho, é levada por um tornado para longe do Kansas. No primeiro filme da trilogia, quando Neo toma a pílula vermelha e pergunta o que iria acontecer, quem responde à pergunta é Cypher: “...segure-se, Dorothy, porque o Kansas vai sumir do mapa”.

Outra citação óbvia acontece quando Neo, ainda no primeiro filme, está fugindo dos agentes. Ele rouba um celular, entra em contato com a nave de Morpheus, e pede ajuda para sair da Matrix: “Senhor Mágico, me tire daqui!”.

Todavia, a alusão mais interessante à história de L. F. Baum não está presente nas falas dos personagens, mas nas imagens. Quando assistimos aos filmes da trilogia pela primeira vez, dificilmente notamos a diferença entre as cores das cenas dentro e fora da Matrix.

Se atentarmos para este detalhe, veremos claramente que toda a Matrix tem tons de verde, e o céu é acinzentado. Já no mundo real, a cor predominante é o azul. Este artifício foi utilizado pelos irmãos Wachowski para ajudar a diferenciar os ambientes e separar as ações, deixando claro que são dois mundos distintos.

A inspiração para esta diferenciação no padrão de cores vem de O Mágico de Oz também. Quando Dorothy é levada do Kansas, ela acorda em uma terra em que tudo é azul. Para voltar para casa, ela deveria se encontrar com o Mágico de Oz, que vivia na Cidade das Esmeraldas. Assim como na Matrix, este lugar era predominantemente verde:

As ruas tinham belas casas construídas de mármore verde e incrustadas com esmeraldas brilhantes. Eles andaram sobre um pavimento do mesmo mármore verde. Na junção de cada um dos blocos havia fileiras de esmeraldas, coladas uma às outras e brilhando como sóis. As vidraças das janelas eram verdes; até o céu e os raios de sol eram verdes (BAUM, 1997, p. 70-71).

No visual dos personagens também encontramos influência de O Mágico de Oz, como, por exemplo, os óculos escuros que eles usam em todos os filmes da trilogia, quando estão dentro da Matrix. Na Cidade das Esmeraldas, esse também foi um recurso utilizado pelos personagens:

...o Guardião dos Portões colocou os óculos no Espantalho, no Homem de Lata, no Leão e até no pequeno Totó [...] Mesmo com os olhos protegidos pelos óculos verdes, Dorothy e seus amigos a princípio ficaram ofuscados com o brilho da maravilhosa cidade (BAUM, 1997, p.70).

Em Matrix Revolutions, Neo segue para a Cidade das Máquinas. Nesta jornada, mesmo estando cego, ele enxerga um caminho de luzes amarelas, uma trilha que pode ser comparada à estrada de tijolos amarelos que conduziu Dorothy à Cidade das Esmeraldas. Após trilhar este caminho, Neo se encontra com o Arquiteto da Matrix, o único capaz de conduzi-lo até lá para duelar uma última vez com o Agente Smith.

No segundo filme da trilogia, Matrix Reloaded, quando Neo encontrou o Arquiteto pela primeira vez, as palavras que Dorothy disse ao Mágico de Oz caberiam facilmente em suas falas: “não gosto de sua terra, embora ela seja tão linda” (BAUM, 1997, p. 71).

### 3.2 NA TOCA DO COELHO

Alice no País das Maravilhas e Alice através do espelho são as duas obras mais obviamente aludidas nos filmes da trilogia Matrix. Podemos começar a explicitar essas alusões através das primeiras cenas do primeiro filme.

Quando Neo estava dormindo diante do computador, de repente ele acorda e percebe que a tela havia escurecido completamente, e que alguém estava se comunicando com ele através de mensagens que apareciam no monitor, sendo que uma delas dizia: “Siga o coelho branco”. Este coelho branco era uma tatuagem no ombro da garota que estava com Choi, para quem Neo prestava serviços como hacker. Após ver a tatuagem, Neo acompanha Choi e a garota até uma boate



*underground*, onde é abordado por Trinity, que fala pela primeira vez sobre a Matrix.

Foi assim também que Alice caiu na toca do coelho e entrou no País das Maravilhas:

Alice se levantou num pulo, porque constatou subitamente que nunca tinha visto antes um coelho com bolso de colete, nem com relógio para tirar de lá, e, ardendo de curiosidade, correu pela campina atrás dele, ainda a tempo de vê-lo se meter a toda pressa numa grande toca de coelho debaixo da cerca (CARROLL, 2002, p.11).

Em outra cena ainda mais inspirada nos livros de Alice, Neo vai se encontrar com Morpheus num hotel abandonado. Alice, em Alice através do espelho, atravessa o espelho de sua casa e se vê em uma campina na qual ela vai encontrando personagens de xadrez como rainhas e peões, e descobre que está dentro de um jogo. No filme, o chão do hotel em que ele encontra Morpheus é todo quadriculado, como se eles estivessem em um tabuleiro.

Neste mesmo hotel, ele tem um *déjà vu*: vê o mesmo gato duas vezes passando pelo corredor. Não coincidentemente, aconteceu o mesmo com Alice e o gato de Cheschire. “Ainda estava olhando para o lugar onde o vira quando ele apareceu de novo de repente” (CARROLL, 2002, p. 64). O *déjà vu* significa uma alteração repentina feita na programação da Matrix, uma falha no sistema que faz com que o tempo perca momentaneamente sua linearidade e repita trechos da rotina da programação de modo diferente.

Na cena da primeira conversa entre Morpheus e Neo, que é a preferida dos irmãos Wachowski, em uma parte do diálogo, o primeiro comenta: “Eu imagino que agora você deve estar se sentindo um pouco como Alice, caindo dentro da toca do coelho”. Na primeira versão do roteiro, apresentada ao estúdio em 1997, durante essa conversa havia uma cena em que Morpheus sorria como o gato de Cheschire, mas ela foi cortada na versão final dos Wachowski.

Depois de tomar a pílula vermelha, Neo é sentado em uma cadeira ao lado de um espelho quebrado. Ele olha fixamente para o espelho que, para seu espanto, começa a ser miraculosamente restaurado. Em sua alucinação, ele toca o espelho e, tal como Alice, percebe que este estava se liquefazendo.

As cenas seguintes mesclam alusões a Alice no País das Maravilhas e Alice através do espelho, pois é ao “atravessar o espelho” que Neo se vê em um lugar estranho. Ao contrário do mundo maravilhoso que Alice vê, Neo se encontra em um lugar terrível chamado pelos rebeldes de Campos, nos quais seres humanos eram cultivados como fonte de energia para as máquinas dotadas de inteligência artificial.

Seguindo o coelho branco, tomando a pílula vermelha, atravessando o espelho e caindo em um túnel profundo e escuro, que desemboca em uma espécie de esgoto, Neo é resgatado pela Nave de Morpheus.

Desta forma, ele sai do mundo de sonhos que era a Matrix para uma realidade ainda mais incompreensível que a encontrada por Alice no País das Maravilhas.

Nos livros de Alice, Lewis Carroll também trata a questão do real. Os personagens Tweedledee e Tweedledum falam sobre a natureza da realidade e de sonhos dentro de sonhos. Alice estava sonhando que havia atravessado o espelho. Neste sonho, ela encontra diversos personagens como, por exemplo, o Rei Vermelho. Alice estava sonhando com o Rei, o Rei estava sonhando com Alice, como dois espelhos de frente um para o outro. Ao fim da trilogia, percebemos a grande possibilidade da Matrix ser um sonho dentro de um outro sonho, uma realidade virtual dentro de outra.

Sonho e realidade se confundem tanto nos livros de Alice quanto em Matrix. Em Alice através do espelho, Tweedledee e Tweedledum, explicam a Alice que ela está dentro do sonho do Rei, não sendo, portanto, real:

“Bem, não adianta você falar sobre acordá-lo”, disse Tweedledum, “quando você não passa de uma das coisas do sonho dele. Você sabe muito bem que não é real.”

“Eu sou real!”, disse Alice e começou a chorar.

[...]

“Espero que não imagine que suas lágrimas são reais!”, Tweedledum interrompeu-a, num tom de profundo desdém (CARROLL, 2002, p. 182).

No primeiro filme da trilogia Matrix, Morpheus, durante uma cena de ação em uma realidade virtual, explica algo semelhante para Neo:

MORPHEUS: Por que eu te acertei?

NEO: Você é muito rápido.

MORPHEUS: Você acredita que a minha rapidez ou força tem algo a ver com meus músculos neste lugar? Você acha que é ar o que você está respirando?

Por fim, devemos mencionar a importância dos nomes em Matrix, e o diálogo entre Humpty Dumpty e Alice. Alice pergunta a ele: “Um nome deve significar alguma coisa?” “Claro que deve” (CARROLL, 2002, p.200). Os irmãos Wachowski trataram de seguir isso à risca. Muitos dos nomes, de lugares ou de personagens, têm uma razão de ser, um significado específico que define seu papel na trama, conforme eles afirmaram em entrevista (WACHOWSKI BROTHERS TRANSCRIPT, 1999). Logo, Neo é o anagrama de One, o escolhido. Morpheus, na mitologia grega, é o filho do deus do sono, sendo responsável por entrar nos sonhos das pessoas e acordá-las. Cypher, o nome do traidor dos rebeldes, quer dizer zero, número que, na programação, é sinônimo de falso.

### 3.3 NO CYBERESPAÇO

O livro Neuromancer, lançado em 1984 por Willian Gibson, deu continuação à concepção de ambiente de Blade Runner, sendo considerado o primeiro romance *cyberpunk*, um clássico da ficção científica.

O primeiro filme da trilogia Matrix, em muitos sentidos, pode ser considerado um filme baseado em Neuromancer. Mostra um novo estado de consciência, no qual a tecnologia e a mente humana se fundem, uma aventura com elementos e questionamentos filosóficos.

Neuromancer se destaca por mostrar, ainda na década de 80, a tecnologia como caminho revelador do lado mais sombrio da humanidade. Willian Gibson criou o termo cyberspaço e definiu o que é a Matrix, conceito que os Wachowski parecem ter retirado do livro:

A Matrix teve sua origem nos primitivos jogos eletrônicos- disse a voz gravada-, nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com conectores cranianos.[...] O cyberspaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões [...] Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente...(GIBSON, 2003, p.67).

O protagonista de Neuromancer é Case, um cowboy (termo criado por Gibson para designar um tipo de hacker) que enganou seus patrões e teve seu sistema nervoso seriamente danificado, o que o impedia de entrar na Matrix. A busca pela cura levou Case a uma inescrupulosa espionagem política.

No cenário de Neuromancer, havia "...um certo desprezo pela carne. O corpo era a carne. Case caiu na prisão de seu próprio corpo" (GIBSON, 2003, p.14). Essa é uma importante diferença entre Matrix e Neuromancer. Neste, a Matrix era

uma forma de se libertar do corpo, e, na obra dos Wachowski, ela era a própria prisão.

Algumas semelhanças entre o livro de Gibson e Matrix são inquestionáveis. Trinity não é nada menos que uma versão de Molly, personagem de Neuromancer, com a mesma personalidade obstinada e protetora. Molly também "...usava óculos espelhados. A roupa era preta..." (GIBSON, 2003, p.37). Além disso, tanto Trinity como Molly têm a pele pálida e o cabelo muito escuro.

Outra "coincidência" interessante é a cidade de Zion. Em Neuromancer, trata-se de uma comunidade espacial fundada por trabalhadores que se recusaram a voltar para a Terra. Segundo Gibson, Zion era um ambiente rastafari, quase tribal.

Em Matrix, temos uma cena na qual os moradores desta cidade se reúnem num tipo de festa *rave* para dançar e aproveitar o que pode ser seu último momento, pois o confronto direto com as máquinas era iminente. Podemos descrever a música e o ambiente como a Zion de Neuromancer:

...Case foi se dando conta da música que pulsava sem cessar. Era chamada de Dub, um sensual mosaico sonoro mixando uma enorme coleção de pop digitalizado. Molly disse que era música de adoração e que dava um sentido de comunidade para eles (GIBSON, 2003, p.124).

Além disso, na Zion de Gibson temos os personagens Maelcum e Aerol, rastafaris considerados "desplugados". Tank e Dozer, em Matrix, cumprem esta mesma função, além de terem o mesmo tipo físico dos personagens. O vilão Wage, criado por Gibson, tem capangas quase idênticos, e Merovingian, um dos antagonistas em Matrix, tem os gêmeos.

As semelhanças não param por aí. A principal arma dos rebeldes de Zion contra as sentinelas foi tirada de Neuromancer e se chama EMP, arma de pulso magnético (GIBSON, 2003, p.101).

Neuromancer fala também de agentes chamados policiais Turing, que seriam criados no futuro para vigiar e desligar qualquer sistema que apresentasse sinal de consciência e inteligência. Em Matrix,

...para manter dóceis os seres humanos, as IAs precisam criar uma vasta composição de realidade virtual que é aparentemente o nosso mundo real. Mais: precisam estar sempre vigilantes – os agentes do filme são uma espécie de Polícia Turing às avessas, atentos a quaisquer humanos que readquiram consciência da realidade e se rebelem (SAWYER, 2003, p. 63).

Apesar de tantos elementos em comum, o que há de principal na relação entre a trilogia dos Wachowski e o livro de Gibson é a visão da Matrix como rede de informações, a tecnologia no cotidiano, a realidade virtual, a visão de corpo como prisão para a mente, e a inteligência artificial como constante ameaça por trás de acontecimentos obscuros. Como em uma fala em Neuromancer: “Durante milênios o homem pensou em fazer pacto com o diabo. [...] Qual seria o seu preço para ajudar essa coisa a se libertar e a crescer?” (GIBSON, 2003, p.187).

Matrix narra uma história em que a Inteligência Artificial, além de ter se libertado e crescido, domina o mundo e os humanos. É como se a história de Neuromancer fosse continuada durante um longo período, que culminaria nesta situação ainda mais devastadora.

## 4 MITOS NA MATRIX

Em Matrix, temos uma sociedade de sobreviventes vivendo em situação precária perto do núcleo da Terra, refugiada. Neste contexto, estabeleceu-se um tipo de mito do herói sacrificial. Segundo esta crença, que tem por principal profeta Morpheus, o primeiro homem a escapar da Matrix reencarnaria e salvaria toda a humanidade do controle das máquinas.

Temos também, no universo Matrix, um mito que explica a origem do caos que se estabeleceu no planeta, contando como aconteceu a queda do homem e a ascensão das máquinas.

O papel desses mitos, na sociedade simultaneamente tecnológica e primitiva de Zion, é criar “uma maneira fantasiosa de explicar a realidade” (ARRUDA; MARTINS, 2000, p.54), mas sua função primordial “ é acomodar e tranquilizar o homem em um mundo assustador” (ARRUDA; MARTINS, 2000, p. 56).

Identificamos o universo Matrix também como uma forma de mito, ou, se não é adequado o uso desta palavra, podemos dizer que, assim como os antigos filósofos se valeram de narrações fantasiosas para ilustrar seus pensamentos, os filmes servem de canal para reflexão sobre inúmeras questões. “A fim de criar um novo tipo de herói religioso, ele [o filme] mistura o velho mito da vinda de um messias com o novo mito da realidade virtual” (GORDON, 2003, p.109).

### 4.1 MITOS RELIGIOSOS

Segundo os Wachowski, boa parte dos simbolismos religiosos encontrados nos filmes é intencional (WACHOWSKI BROTHERS TRANSCRIPT, 1999).

Identificamos o Budismo e o Gnosticismo Cristão como as principais e mais relevantes influências.

#### 4.1.1 O mito do Buda

Podemos começar citando as referências ao Budismo. O personagem Neo pode ser comparado ao Buda, pois, assim como este, ele desperta de um mundo de ilusões, movido pelo sentimento de que havia algo errado com a existência humana.

No primeiro filme, Neo custa a acreditar que a Matrix era uma ilusão, uma realidade virtual. O diálogo célebre entre Neo e o menino “potencial”, uma criança com poderes especiais na Matrix que entortava colheres com a força do pensamento, o ajudou a libertar sua mente:

GAROTO: Não tente entortar a colher. Isso é impossível. Ao invés disso, tente perceber a verdade.  
NEO: Que verdade?  
GAROTO: A colher não existe.  
NEO: A colher não existe?  
GAROTO: Aí você verá que não é a colher que entorta, mas você.

Podemos traçar um paralelo com uma parábola zen-budista na qual alguns monges comentam a maneira como a bandeira do templo se movimentava. Um deles diz que é a bandeira que se move. O outro, que é o vento. Um terceiro diz que é a mente que se movimentava e que tudo acontece dentro dela.

Neo descobriu, aos poucos, que conseguia manipular a Matrix com a força do pensamento. Sua missão, após ter despertado, era a mesma pregada pelo Buda: libertar as pessoas presas a esta ilusão, as pessoas que tinham suas mentes escravizadas, através da revelação de que o mundo que elas conheciam era apenas superficial.



De acordo com os ensinamentos budistas,

...a convicção da realidade baseada na experiência sensorial, na ignorância e no desejo, mantém o homem encadeado na ilusão até ser capaz de reconhecer a falsa natureza da realidade e renunciar a seu equivocado sentido de identidade (FLAUNERY-DAILEY; WAGNER, 2003).

O caminho de Neo, e de todos os humanos que conseguiram sair da Matrix, começou realmente quando eles se desapegaram da falsa realidade e de seus confortos e prazeres.

O mais curioso é que, em certo sentido, a Matrix é um mundo imaterial, em que tudo se passa dentro da mente. Todavia, o que proporciona a aceitação daquele mundo à mente humana é justamente o contrário: o conforto materialista e o apego ao falso cotidiano, despido de reflexões e questionamentos.

O mundo “real”, ou seja, o ambiente fora da Matrix, era, aparentemente, mais material e palpável, mas, para se viver nele, era preciso valorizar muito mais a verdade que ele continha do que a materialidade.

Sair do mundo imaterial da Matrix era sair de um paraíso ilusório para uma realidade dura, cheia de privações, cujo principal prazer proporcionado era o sentimento de que se estava vivendo algo que continha alguma verdade.

A trilha da iluminação em Matrix é uma via contrária à do Budismo: sair do mundo imaterial para o material. A iluminação em Matrix era a descoberta da verdadeira natureza da realidade.

Neo é o único que talvez tenha adquirido este conhecimento. Em sua morte, no primeiro filme, ele renasce milagrosamente, confirmando a profecia de que realmente um dia chegaria o Predestinado que a humanidade esperava. Temos, então, a questão da reencarnação. Para o budismo, reencarnar era uma coisa ruim,

e o objetivo principal do indivíduo seria alcançar o Nirvana, encerrando, assim, o ciclo de reencarnações.

No segundo filme da trilogia, Neo descobre que não era o primeiro Predestinado, mas o que o Arquiteto da Matrix chama de Sexta Anomalia. Descobre que todo o mito em torno do Escolhido era uma crença implantada pelas máquinas no imaginário dos rebeldes para dar sentido às suas vidas. Os humanos que não se sentiam confortáveis na “realidade” dentro da Matrix tinham a opção de se “libertarem” para um mundo diferente.

Neo, em seu diálogo com o Arquiteto, descobre que o destino da humanidade dependeria de sua escolha. Zion, segundo este, havia sido destruída e reconstruída diversas vezes, tudo a critério de entidades como Neo, que apareciam em diversas épocas e escolhiam a destruição da cidade em favor da preservação da humanidade. Sua função seria devolver a programação que ele carregava para o programa original. Uma falha neste processo poderia acarretar a extinção da raça humana. Logo, Neo era uma falha na programação que já havia existido cinco vezes para validar o controle da mente humana.

Quando ele “morre”, no primeiro filme, ele volta à vida não por causa do romântico beijo de Trinity, mas porque seu papel no programa não havia se encerrado.

No terceiro filme, quando Neo finalmente derrota o Agente Smith e salva a Matrix da pane causada por este, é como se ele finalmente tivesse cumprido seu papel. Vemos, fora da Matrix, seu corpo retirado pelas máquinas. Não temos a impressão de que foi uma morte como a de uma pessoa. É como se ele tivesse atingido o Nirvana e não mais precisasse reencarnar para dar início a um novo ciclo.

Ainda no terceiro filme, Neo vai parar acidentalmente em um lugar entre a Matrix e o mundo das máquinas. Lá encontra Rama-Kandra, um programa gerenciador de operações de reciclagem de energia que está tentando mandar sua filha, Sati, para a Matrix, pois ele queria salvá-la de ser deletada. Neo pergunta porque ele e sua mulher não iriam para a Matrix com a filha.

RAMA-KANDRA: É nosso carma.

NEO: Você acredita em carma?

RAMA-KANDRA: Carma é uma palavra como amor. É uma forma de dizer "o que vim fazer aqui".

Rama-Kandra e sua família aparentam ser indianos. O conteúdo de sua conversa se parece muito com a que ocorreu entre Neo e Morpheus no primeiro filme. Neste diálogo, Morpheus pergunta a Neo se ele acredita em destino. Neo responde que não, pois não gosta de pensar que não está no controle de sua própria vida.

Em seu percurso como Escolhido, Neo aprende que sua vida tem um propósito pré-definido. Ele aprende que tem, inevitavelmente, um percurso a fazer, mas como ele o trilharia dependeria de suas escolhas. Constatamos essa descoberta na última fala de Neo, quando ele finalmente descobre como derrotar o Agente Smith, em Matrix Revolutions.

Smith agradece a Neo por lhe ensinar que a função da vida era terminar, e questiona o motivo pelo qual Neo continuava lutando.

Smith: Será por liberdade? Verdade? Talvez paz! Será que por amor? Ilusões, Mr. Anderson. Defeitos da percepção. Criações temporárias de um fraco intelecto humano tentando desesperadamente justificar uma existência sem sentido ou meta! E todas elas são tão artificiais quanto a própria Matrix, embora só a mente humana pudesse criar algo tão insosso como o amor. Deve ser capaz de enxergar, de saber, a esta altura, que não pode vencer! É inútil continuar lutando.

A oráculo já havia avisado a Neo que “Tudo que tem um início tem um fim”, e ele se dá conta de que seu fim havia chegado. Ele fala para Smith: “Você estava certo, Smith. Você sempre esteve certo. Era inevitável”.

#### 4.1.2 Mitos Bíblicos e o gnosticismo cristão

O cristianismo também é aludido em Matrix de várias formas. Uma das referências bíblicas é a nave de Morpheus, a Nabucodonosor. Os próprios irmãos Wachowski admitiram que o nome da nave foi escolhido por causa do rei Nabucodonosor, cuja história é contada no livro de Daniel: “...Tive um sonho que me espantou. Estando eu na minha cama, os pensamentos e as visões da minha cabeça me turbaram” (Daniel, 1999, p. 802).

É na nave que os humanos se plugam e entram na realidade virtual da Matrix, considerada um mundo de sonhos, e por isso a relação com o rei do Antigo Testamento, famoso por seus sonhos enigmáticos.

O livro do profeta Daniel é considerado semelhante ao livro de Apocalipse, pois ambos contém uma linguagem figurada e difícil de ser interpretada. Daniel teve várias visões, inclusive uma sobre o tempo em que viria o Messias.

O nome da última cidade humana, Zion, é uma alusão tanto a Neuromancer quanto à Sião Bíblica. Zion era o lar dos humanos que haviam se libertado da Matrix e dos que haviam nascido fora dela. Era o refúgio e único lugar que lhes restara. Na Bíblia, Sião, ou Jerusalém, era a Terra Prometida por Deus aos Israelitas.

Assim como comparamos Neo a Buda, podemos compará-lo a Jesus. Em Zion, muitos acreditavam na profecia que dizia que, em sua segunda vinda, o Escolhido salvaria a humanidade.

Temos, aqui, o mito do deus pessoal, que viveria como homem e entre os homens. Esse deus pessoal, no terceiro filme, assume o papel do herói sacrificial,

que põe em risco sua vida e acaba por perdê-la em favor da salvação da humanidade.

No primeiro filme, quando Neo vende um disquete ilegal para Choi, este diz: “Aleluia! Você é meu salvador, cara! Meu Jesus Cristo particular!” Neo era o nome do hacker Thomas Anderson. Anderson quer dizer filho do homem, como Jesus diversas vezes foi chamado na Bíblia: “Quando levantardes o Filho do homem, então sabereis que sou quem digo ser...” (João, 1999, p. 972).

A missão de Jesus e de Neo também é bem semelhante: salvar e mostrar a verdade à humanidade. Nas próprias palavras de Jesus: “...conhecereis a verdade, e a verdade vos libertará” (João, 1999, p.972).

Assim como Jesus, Neo ressuscitou, tendo morrido em frente ao apartamento 303, em menção à idade de Cristo no ano de sua morte. Tal como Jesus, foi preciso morrer e voltar à vida para que muitos cressem que ele era o Messias, o Salvador profetizado.

Os judeus acreditavam que o messias viria para guerrear e lutar por seu povo. Como sabemos, Jesus Cristo era uma figura pacífica, que questionava o estado das coisas através da palavra, e não da espada. Temos, em Neo, o tão sonhado messias dos judeus, proclamado no Antigo Testamento, o messias guerreiro que agradaria figuras como Judas.

A semelhança entre Cypher e Judas consiste no papel de traidor que se passa por amigo. Entretanto, Cypher tem intenções mais egoístas do que o próprio Judas da Bíblia, e era muito mais cético a qualquer tipo de mito ou profecia. Uma fala de Cypher a Neo, na Nabucodonosor, que foi omitida na versão final do roteiro, deixa isso bem claro. “Veja, esse é o mundo real, e o mundo real não é feito de heróis e milagres. Nesse mundo vale uma coisa: sobrevivência”.

Temos, em Matrix, a forte influência do Gnosticismo Cristão, segundo o qual a salvação do homem se daria através da negação da matéria e pelo conhecimento superior das coisas divinas. O mal era encarnado pelo mundo material, e, o bem,

pelo espiritual e pelo conhecimento, o caminho para a salvação dos espíritos humanos.

Assim como em Matrix, a saída para a salvação era o conhecimento e a consciência,

...a Gnose [conhecimento] envolve a compreensão de nossa verdadeira origem e natureza, a metafísica realidade ainda desconhecida para nós, resultando da fuga gnóstica (morte) da escravizante prisão material do mundo e do corpo para as regiões superiores do espírito (FLAUNERY-DAILEY; WAGNER, 2003).

No Budismo, o Iluminado alcança o Nirvana, um estado não-material. De acordo com o Gnosticismo, após a morte, o indivíduo passa para o Plano Divino Espiritual.

Nos filmes em questão, os humanos, quando escapam da Matrix, vão para o “deserto do real”, que é apenas aparentemente mais real. Logo, saem do imaterial para o material, o que é justamente o oposto das duas religiões descritas.

No fim de Matrix Revolutions, Neo derrota Smith, mas isto lhe custa a própria vida. Assim como Jesus, ele se entrega a seu destino e pára de lutar. Depois que ele destrói Smith e, aparentemente, é destruído também, vemos as máquinas carregarem seu corpo, seus braços abertos, exatamente como Jesus na cruz. Vemos as luzes douradas da programação do suposto mundo real.

Graças a Neo, estava declarada a paz entre humanos e máquinas. Uma paz que, segundo a Oráculo, iria durar o tempo que fosse possível. A pequena Sati aponta para o céu, mostrando o nascer do sol colorido que ela havia feito para Neo. A menina pergunta para a Oráculo: “Será que vamos vê-lo de novo?”, que responde: “Desconfio que sim. Algum dia.”

## 4.2 FILOSOFIA EM HOLLYWOOD?

Mesmo que o objetivo primeiro da filosofia tenha sido romper com o modo pouco racional de se pensar o mundo e as coisas, “na passagem do mito à razão, há continuidade no uso comum de certas estruturas de explicação” (ARRUDA; MARTINS, 2000, p.67).

O uso destas estruturas de explicação acabou por criar o que pedimos licença para chamar de mitos filosóficos, sendo a palavra mito usada em seu sentido didático, no qual pensamentos complexos são exemplificados para facilitar sua compreensão.

Alguns destes mitos são evocados em Matrix de diferentes formas. Discorreremos sobre a relação entre os filmes e a vida de Sócrates narrada por Platão, através de episódios como a revelação do oráculo de Delphos e a “Alegoria da Caverna”.

Também estaremos abordando as investigações de Descartes sobre a natureza da realidade e sobre o suposto demônio malicioso interessado em enganar nossos sentidos.

Podemos considerar que os irmãos Wachowski, também através do uso de metáforas e de uma narração que se assemelha à estrutura do mito, criaram uma oportunidade para a reflexão de temas ao mesmo tempo muito antigos e muito atuais. E é a partir deste pressuposto que a inspiração na obra de Jean Baudrillard, Simulacros e Simulação, será também analisada neste capítulo.

### 4.2.1 Muitos oráculos

Uma das figuras mais importantes dos filmes da trilogia Matrix é a Oráculo. Em sua primeira visita à mulher que confirmaria se ele era ou não o Escolhido, Neo se depara com uma senhora negra morando em um apartamento simples.

Quando a conheceu, ela estava na cozinha sentada em um banquinho, em frente ao fogão, fumando um cigarro e esperando ficarem prontos os biscoitos que preparava. Era uma senhora simpática que, após cumprimentá-lo, avisa que não se importaria com o vaso. No mesmo instante que ele pergunta “que vaso?”, Neo esbarra em um vaso que cai e se espatifa no chão.

Neo pergunta se ele era mesmo o Escolhido. Ela aponta para uma placa dependurada acima da entrada da cozinha que dizia, em latim, “Conhece a ti mesmo”. Ela vai até ele, examina-o como que para despistá-lo e diz que não, ele não era o Escolhido, e que talvez tivesse que esperar a próxima encarnação. É praticamente o que acontece. Neo morre pelas mãos do Agente Smith, no primeiro filme, e renasce como o Escolhido, capaz de manipular a Matrix.

A Oráculo fala, ainda, que lamenta por Morpheus, pois a resistência dos humanos ficaria muito enfraquecida sem ele. Neo pergunta sobre o que ela estava falando, e ela responde que ele, em determinado momento, deveria escolher entre a vida de Morpheus e sua própria vida, e que odiava dar más notícias a pessoas boas. Neo sai do apartamento de cabeça baixa, e Morpheus diz que o que havia sido dito a ele, o que quer que fosse, não precisava ser contado a ninguém.

Na história do filósofo Sócrates, também há a importância das revelações de um oráculo, mais precisamente Pítia, o oráculo do deus Apolo, em Delphos. Não coincidentemente, na entrada do templo havia a mesma inscrição “Conhece a ti mesmo”, mas em grego.



Pítia havia falado que Sócrates era o mais sábio dos homens. Ele não acredita na revelação e sai à procura de homens sábios. Acaba concluindo que realmente era o que possuía mais sabedoria, pois, em seu caminho, havia encontrado apenas homens cheios de si, ao contrário dele, que tinha consciência de que nada sabia.

Podemos traçar um paralelo entre a missão de Sócrates e a de Neo. O primeiro deveria despertar o povo de Atenas, e, o segundo, o da Matrix.

#### 4.2.2 Sombras na caverna

Foi também Sócrates que explicou, segundo Platão, através da “Alegoria da Caverna”, o modo pelo qual se dava o afastamento do indivíduo do senso comum na busca de sabedoria e de verdade. Podemos dizer que a “Alegoria da Caverna” é “...o percurso do prisioneiro até transformar-se no sábio, no filósofo, devendo depois retornar à caverna para cumprir sua tarefa político-pedagógica de indicar a seus antigos companheiros o caminho” (MARCONDES, 1999, p. 39).

Platão, na República, propõe a seguinte situação: homens que moravam desde a infância em uma espécie de caverna, acorrentados. Tudo que eles podem ver, do lugar onde estão, são luzes de uma fogueira e sombras produzidas por essas luzes.

Se um desses homens fosse solto e pudesse sair da caverna, ele teria dificuldade de aceitar e compreender as novas coisas que via. Ele demoraria a perceber que o que enxergava na caverna eram apenas sombras disformes e que os objetos e coisas reais estavam fora dela.

Platão também diz que, no momento em que este homem se acostumasse àquela realidade diferente, ele se lembraria dos antigos companheiros presos na caverna. Ele voltaria para alertá-los e libertá-los, e ele próprio preferiria viver como escravo a ter que morar novamente na caverna e contemplar suas ilusões.

Neo era como este homem. Libertado da Matrix, ele contemplava um mundo diferente, um mundo pior que, a duras penas, ele passava a acreditar que era real, percebendo que o que via e sentia na Matrix era ilusório.

Ele se junta aos rebeldes de Zion para cumprir a missão de libertar e mostrar às pessoas que a Matrix era uma prisão, na qual os humanos não experimentavam sensações reais. Ele sequer imaginava que esta rede de ilusões iria muito além da Matrix e que as visões fora dela também não passavam de sombras.

#### **4.2.3 Descartes e o demônio maldoso**

Assim como a “Alegoria da Caverna” levanta questões como a busca por verdades escondidas, Descartes expôs suas dúvidas sobre a natureza da realidade que conhecemos. De acordo com ele, seria importante que cada um abrisse mão dos conceitos adquiridos desde a infância e passasse a questioná-los e a suspeitar de sua veracidade, começando a construir, desde a base, novos conceitos.

Ele também discorre sobre a vigília e o sono e acredita que não existe nenhum meio para se comprovar a diferença entre estes dois estados. Assim como, de acordo com Platão, Sócrates usou a “Alegoria da Caverna” para instruir seus discípulos, Descartes se valeu da hipótese do gênio maligno que tenta enganar as pessoas: “...pensarei que o céu, o ar, a terra, as cores, as figuras, os sons e todas

as coisas exteriores que vemos não passam de ilusão e fraudes que ele usa para surpreender minha curiosidade” (DESCARTES, R. 1999, 255).

O sonho é um recurso muito utilizado dentro da Matrix. No primeiro filme, quando os agentes prendem Neo e colocam um rastreador em seu organismo, ele acorda repentinamente em sua cama e acredita ter tido apenas um pesadelo. Fora da Matrix, nos campos onde as máquinas “cultivam” os humanos, estes ficam mergulhados na inércia, como se estivessem dormindo.

No segundo filme, mesmo fora da Matrix, Neo tem sonhos premonitórios, pesadelos que o perseguem e tiram sua paz. Ele vai até a Oráculo perguntar se eram apenas sonhos ou se as tragédias que via poderiam se tornar reais. A Oráculo responde que tudo dependeria de sua escolha. Podemos julgar que Neo conhecia, inconscientemente, muito sobre a programação da Matrix. O que ele via nos pesadelos era uma das possibilidades de futuro, que aconteceria em função de suas escolhas.

A questão do sono e do sonho é uma conexão constante entre o ceticismo de Descartes e o universo Matrix, mas não estava entre as “grandes questões” que os Wachowski queriam levantar.

Provavelmente, a intenção principal não seria questionar literalmente a natureza da realidade em que vivemos. Uma das “grandes questões” seria o questionamento da verdade presente nas coisas que reconhecemos como certas, nossos conceitos pré-estabelecidos.

#### **4.2.4 Simulacros e Simulação**

No início do primeiro filme da trilogia, Neo vende a Choi um disquete que estava guardado dentro de uma caixa em formato de livro. O livro? Simulacros e Simulação, de Jean Baudrillard, o único filósofo explicitamente citado nos filmes.

Quando abre, o livro é falso, oco, e dentro há discos de computador, que aparentemente contêm programas ilegais. Essa imagem, com falsidade em duplicata – o título e o fato de que o próprio livro é falso -, é uma das primeiras pistas que prenunciam a descoberta de Neo do mundo inteiramente simulado em que ele vive, gerado por computador (GORDON, 2003, p.96).

Jean Baudrillard afirmou, em entrevista (WERNECK, 2003), que os Wachowski não fizeram boa interpretação de seu livro. Ele alega que, no filme, há uma distinção muito visível entre o mundo real e a Matrix. Para ele, é essa distinção clara que acaba por distorcer o sentido da abordagem de sua obra.

Entretanto, o filósofo deu essas declarações antes do encerramento da trilogia. Ele afirmou, principalmente, que Matrix fazia uma leitura ingênua da relação entre ilusão e realidade. Provavelmente, ele não imaginaria que o mundo fora da Matrix, supostamente real, era apenas outra realidade virtual.

Baudrillard explica em sua obra que

...a Disneylândia existe para esconder o que é o país 'real', toda a América 'real' que é a Disneylândia. [...] A Disneylândia é colocada como imaginário a fim de fazer crer que o resto é real, quando toda a Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação. Já não se trata de uma representação falsa da realidade [...], trata-se de esconder que o real já não é o real e portanto salvaguardar o princípio de realidade (BAUDRILLARD, 1991, p.21).

Os Wachoski partiram desta mesma premissa, pois, assim como a Disney serve para validar a realidade do mundo exterior, a Matrix serve para causar a sensação que fora dela há realidade, quando, na verdade, trata-se de outra realidade simulada.

Se levarmos à risca a definição de simulação, podemos considerar que a Matrix e o mundo fora dela são simulações. Alguém que finge estar doente, fica na cama, mas continua sem a doença. Quando alguém simula uma doença, passa a apresentar sintomas, envolvendo questões psicossomáticas, e já não se pode classificar a pessoa como doente ou não-doente. De acordo com Baudrillard,

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado, pois simular não é fingir. [...] Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do 'verdadeiro' e do 'falso', do 'real' e do 'imaginário' (BAUDRILLARD, 1991, p.9).

Logo, a Matrix é uma simulação, pois simula possuir uma realidade que não possui, criando todas as condições que fazem com que ela se assemelhe à realidade. Da mesma forma, o mundo real também pode ser considerado simulação, pois simula possuir a realidade tão procurada pelos que saíram da Matrix. Morpheus chama esta suposta realidade de “deserto do real”, termo criado por Baudrillard. Este mundo é o hiper-real, um real sem origem nem realidade.

A situação do mundo supostamente real também foi descrita por Baudrillard em seu livro. Trata-se de um lugar onde “...o real dá sua ressurreição artificial, pois tudo está antecipadamente morto e ressuscitado” (BAUDRILLARD, 1991, p. 14).

Assim como havíamos falado da criação dos mitos entre os rebeldes de Zion, o filósofo explica o motivo do surgimento dos mitos. Para ele, “quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade” (BAUDRILLARD, 1991, p. 14). É essa nostalgia que impulsiona a crença nos mitos em Matrix.

Ora, Jean Baudrillard não reconhece Matrix como boa aplicação de sua obra. Também é provável que não tenha mudado de idéia após a conclusão da trilogia ou que sequer tenha se interessado em vê-la.

Entretanto, a conclusão da seqüência acabou estreitando, com Simulacros e Simulação, laços que ainda estavam frouxos no primeiro filme. Temos, em Matrix, a questão do real colocada nos mesmos termos que o filósofo a coloca, uma vez que os Wachowski mostram que o real simplesmente já não é possível. E, se o real já não é possível, tampouco é possível a ilusão.

Logo, o que é ilusão, ao mesmo tempo, não é. Já não existem diferenças entre mapa e território, e “nós já nem sequer passaremos para o outro lado do espelho...” (BAUDRILLARD, 1991, p. 156).

Apesar disso, no fim do terceiro filme, Morpheus fala: “Eu imaginei este momento por tanto tempo. Isto é real?” Este breve questionamento fica sem resposta, e é a única menção explícita de que aquele mundo poderia não ser real. Como não há referencial de realidade, entendemos que os rebeldes de Zion nunca serão capazes de descobrir que estão vivendo em mais uma simulação.

Entramos, então, na questão do território. Na primeira versão do roteiro produzida pelos Wachowski, Morpheus fala para Neo: “Você tem vivido num mundo de sonhos, Neo. Como a visão de Baudrillard, sua vida inteira foi passada dentro do mapa, não do território”. Morpheus nem imaginava que eles só haviam mudado de mapa.

## 5 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Devemos entender os quadrinhos como um fenômeno característico da cultura de massa, que pode ser analisado sob diferentes aspectos. Abordaremos, aqui, as influências da linguagem visual dos quadrinhos em Matrix como uma forma de se conceber o cinema.

### 5.1 INFLUÊNCIA DOS CLÁSSICOS

Para entendermos a influência dos quadrinhos na obra dos irmãos Wachowski, nós devemos, primeiramente, compreender os caminhos dos *comics* e *graphic novells* americanos desde a década de 80, quando alcançaram de forma mais ampla o público adulto.

Neste período, as histórias ficaram excessivamente violentas, mas, ainda assim, algumas obras galgaram o status de *cult* e conquistaram uma parcela mais intelectualizada da população.

Ronin (1983) e Hard Boiled (1986), de Frank Miller, são exemplos de produções que cativaram um outro tipo de leitor. Abordaremos as duas obras aqui por serem quadrinhos clássicos que mostram uma visão apocalíptica do futuro da relação entre homem e máquina, influenciando obras como Matrix.

#### 5.1.1 Ronin

Na década de 80, as histórias japonesas começaram a ter destaque no cenário ocidental, com a publicação de alguns mangás <sup>1</sup>. Em 1983, a *DC Comics* lançou uma produção americana que retrata bem esta penetração da cultura oriental na América: *Ronin*, de Frank Miller, considerado o primeiro “mangá americano” (fig.1).



Fig.1 – Frank Miller adota, em *Ronin*, um visual inspirado nos mangás.

<sup>1</sup> O mangá é um estilo de produção de quadrinhos japoneses, que possui características peculiares de estética e linguagem. Sua produção possui grande importância econômica e cultural no Japão.



A história começa no Japão Feudal, com um samurai que tem seu mestre assassinado por um demônio chamado Agat. Ele decide andar sem destino e passar por provações para testar suas habilidades de combate. Torna-se um poderoso guerreiro e vinga a morte de seu mestre, mas acaba morrendo também.

Oitocentos anos depois, em Nova York, um computador consciente, denominado Virgo, controla um super complexo tecnológico, onde vemos Billy, um menino que não possui braços e pernas- mas tem a capacidade de mover membros mecânicos com o poder da mente- sonhando com este guerreiro japonês. Com o desenrolar da história, descobrimos que o Ronin era apenas algo imaginado por Billy, sob a influência de estímulos criados por Virgo, que queria que o biocircuito auto-regenerativo desenvolvido no complexo tecnológico se tornasse a forma dominante na Terra. Virgo aprendeu, através de Billy, as funções mais eficientes do cérebro humano e tinha o poder de tornar real o que o menino imaginava.

Podemos encontrar muitas semelhanças entre Matrix e Ronin. Do ponto de vista da linguagem, esta obra de Frank Miller revolucionou a estética dos quadrinhos por misturar de forma inusitada desenhos, palavras e cores (fig.2). O ritmo sensual e extremamente cinematográfico das cenas de ação da trilogia é prova de que os Wachowski também se inspiraram nela, tentando estreitar os laços entre cinema e histórias em quadrinhos.



Fig.2 – A mesma cena é fragmentada e mostrada seqüencialmente.

Se analisarmos a obra do ponto de vista temático, temos muitas semelhanças e influências. Ronin trata de uma história de espadachins japoneses. Em Matrix Reloaded, há uma cena em que Morpheus luta empunhando uma katana, um tipo de espada usada pelos samurais (fig.3). As cenas de luta também remetem ao Japão. A relação se dá devido à postura metódica de lutadores, como Morpheus, e do caminho do guerreiro para alcançar um estágio superior, como acontece com Neo.



Fig.3 – Em Matrix Reloaded Morpheus mostra suas habilidades com a katana.

A grande questão entre essas obras é a visão apocalíptica e decadente do futuro. O desenvolvimento tecnológico transformou a Nova York retratada em Ronin em uma cidade onde a criminalidade domina fora dos muros do complexo tecnológico, e os esgotos e a poluição são o cenário principal. Em Matrix, encontramos essa mesma visão. Grandes descobertas também não foram capazes de frear a devastação do planeta, e as máquinas conseguiram dominar a Terra e subjugar os humanos.

Assim como apontamos semelhanças, também identificamos pontos de vista diferentes. Em Matrix, as máquinas são as vencedoras incontestes, e, analisando toda a história narrada nos diferentes meios, concluímos que os grandes vilões foram os humanos, que iniciaram a guerra. Já em Ronin, Virgo é a vilã da história, e acaba derrotada.

Podemos analisar essa diferença contextualizando a época da produção das duas obras. Em 1983, era mais ficcional a hipótese de que as máquinas tomariam o controle da Terra, sendo seres malignos. A inteligência artificial era praticamente desconhecida, e os computadores ainda estavam em um estágio inferior de desenvolvimento.

No final do século XX, quando Matrix é lançado, as máquinas não são mais vistas desta maneira simplista. As pessoas entendem um pouco mais sua estrutura de funcionamento, e o imaginário em relação a elas passou para um outro estágio. Matrix é resultado dessa mudança de visão. O homem é colocado como responsável por sua derrocada, pois ele mesmo escolheu dar lugar a máquinas cada vez mais superiores.

No final da trilogia, a Oráculo pergunta para o Arquiteto da Matrix se ele iria cumprir sua palavra, libertando os humanos que desejassem ser desplugados. Sua resposta ilustra bem a visão dos Wachowski:

ORÁCULO: E os outros?  
ARQUITETO: Que outros?  
ORÁCULO: Os que querem sair.  
ARQUITETO: Obviamente serão libertados.  
ORÁCULO: Tenho a sua palavra?  
ARQUITETO: O que acha que eu sou? Humano?

### 5.1.2 Hard Boiled

Três anos depois de Ronin, Frank Miller lançou uma obra que também influenciou praticamente tudo o que foi publicado depois: O Cavaleiro das Trevas, uma história do Batman que revolucionou os quadrinhos, com inovações que os Wachowski com certeza não deixaram de notar: o uso explícito de seqüências cinematográficas. É claro que não foi a primeira vez que alguém usou esse recurso, mas com certeza foi nesta época que os Wachowski tiveram contato com este modo de se fazer quadrinhos.

Frank Miller não parou por aí. Junto com o desenhista Geof Darrow, ele publicou, na década de 90, a *graphic novell* Hard Boiled, clássica precursora das histórias em quadrinhos superviolentas e hiperdetalhistas, que transpôs para a nona arte elementos nascidos no movimento *punk*.

Num ambiente que retrata o imaginário do período de popularização dos computadores pessoais, nasce a estética da violência em meio à alta tecnologia, com a visão de uma cidade arruinada e andróides que acham que são humanos. É um modelo perfeito da estética *cyberpunk*: sangue, armas, poluição, destruição, andróides e cidades super populosas.

Miller, através do caótico desenho de Darrow, nos mostra a visão de um mundo violento e depravado. O protagonista é Nixon (fig.4 e fig.5), um robô mercenário que trabalha eliminando a concorrência de uma empresa de utensílios domésticos. Ele se julga um homem comum, com uma casa, mulher e dois filhos, levando uma vida pacata, apesar dos pesadelos que o assombram, nos quais ele é um assassino treinado que perpetua massacres e banhos de sangue.

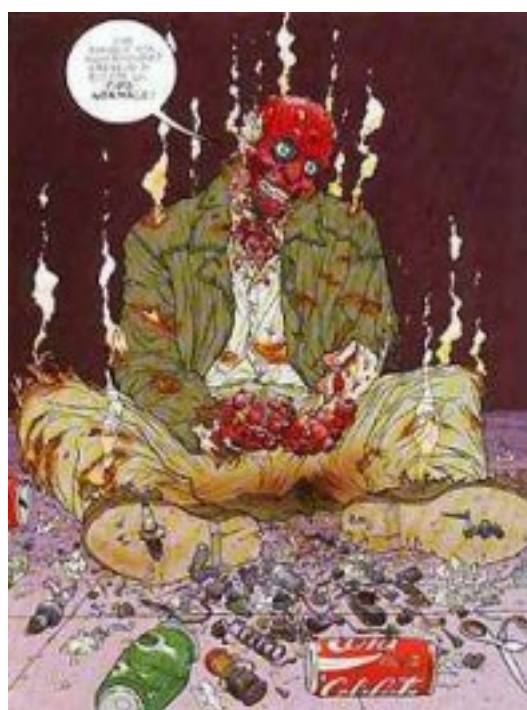
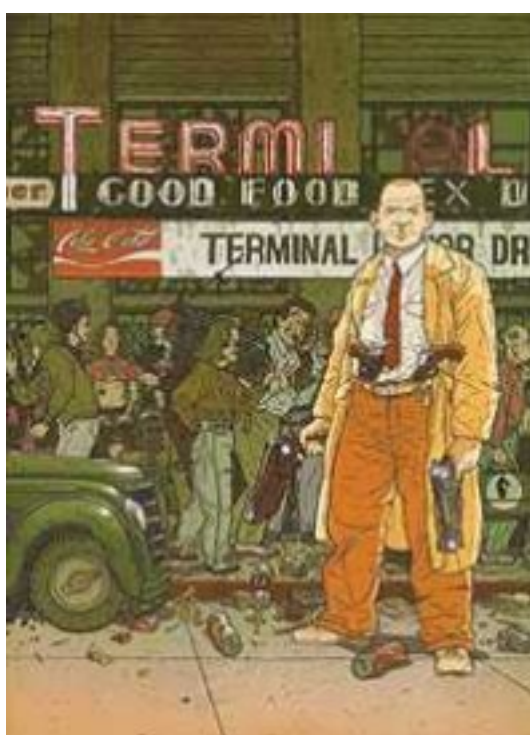


Fig.4 e 5 – Nixon antes e depois de cumprir suas tarefas.

Na verdade, ele é um robô que, como muitos outros, foi fabricado para servir aos propósitos dos homens poderosos das grandes corporações. A única forma de controlá-los era manipulando sua noção de realidade. Assim, estes robôs deveriam acreditar que eram humanos normais, com a vida como a de qualquer pessoa comum. Os que conviviam com Nixon (como sua mulher e filhos, por exemplo) eram farsantes contratados para sustentar esta mentira.

Através de um robô que havia se libertado da dominação e tomado consciência de sua verdadeira natureza, Nixon descobre a verdade.

ROBÔ: Eu venci o programa, Nixon, e você também pode.

NIXON: Meu nome é Selts, e eu sou um cobrador de impostos. Se você quer brigar, por mim tudo bem.

ROBÔ: Não. Nem mulher. Nem filhos. Nem casa. Nem cobrador de impostos. Você é um assassino. Você mata os concorrentes da Willeford utilidades domésticas.

NIXON: Eu nunca matei ninguém. Me deixe em paz.

ROBÔ: Você só tem três meses de idade, Nixon.

NIXON: Eu tenho trinta e cinco anos e minha mulher está acortada, me esperando chegar.

ROBÔ: Você é a unidade quatro. E eu sou apenas o modelo do ano passado. Eles nos fazem pensar que somos humanos, porque é a única maneira de nos controlar. (MILLER, F. 2002: p.91-94)

Ele fica furioso com esta revelação, mas, ao invés de se rebelar, vai até a corporação, pede que o reconstituam- após um combate, sua “pele” estava lacerada e todo o maquinário exposto- e volta para sua “casa” e “família”.

Além do cenário mais uma vez apocalíptico, em Hard Boiled temos o questionamento da realidade colocada diante dos nossos olhos. Podemos comparar Nixon com Cypher, que, mesmo sabendo que a Matrix era apenas uma realidade virtual, desejava ser reconectado, pois preferia viver num mundo simulado a enfrentar a dura “realidade”.

## 5.2 GEOFF DARROW FORA DA MATRIX

Geof Darrow, desenhista do aclamado Hard Boiled, é a maior influência conceitual em Matrix. Ele foi o maior responsável pela criação de ambientes, objetos e máquinas do apocalíptico mundo real. Sua participação no projeto é importantíssima, pois foi através de seus conceitos que foram criadas muitas cenas, cenários e efeitos especiais.

Da participação de Darrow, podemos destacar a elaboração do interior da nave de Morpheus, a Nabucodonosor (fig.6). No documentário Os Segredos da Produção, os irmãos Wachowski afirmaram que “O Nab [Nabucodonosor] está cheio da tecnologia de Geof Darrow, que tem características quase orgânicas, meio industrial, cheia de traquitanas, uma selva de cabos, tudo”.

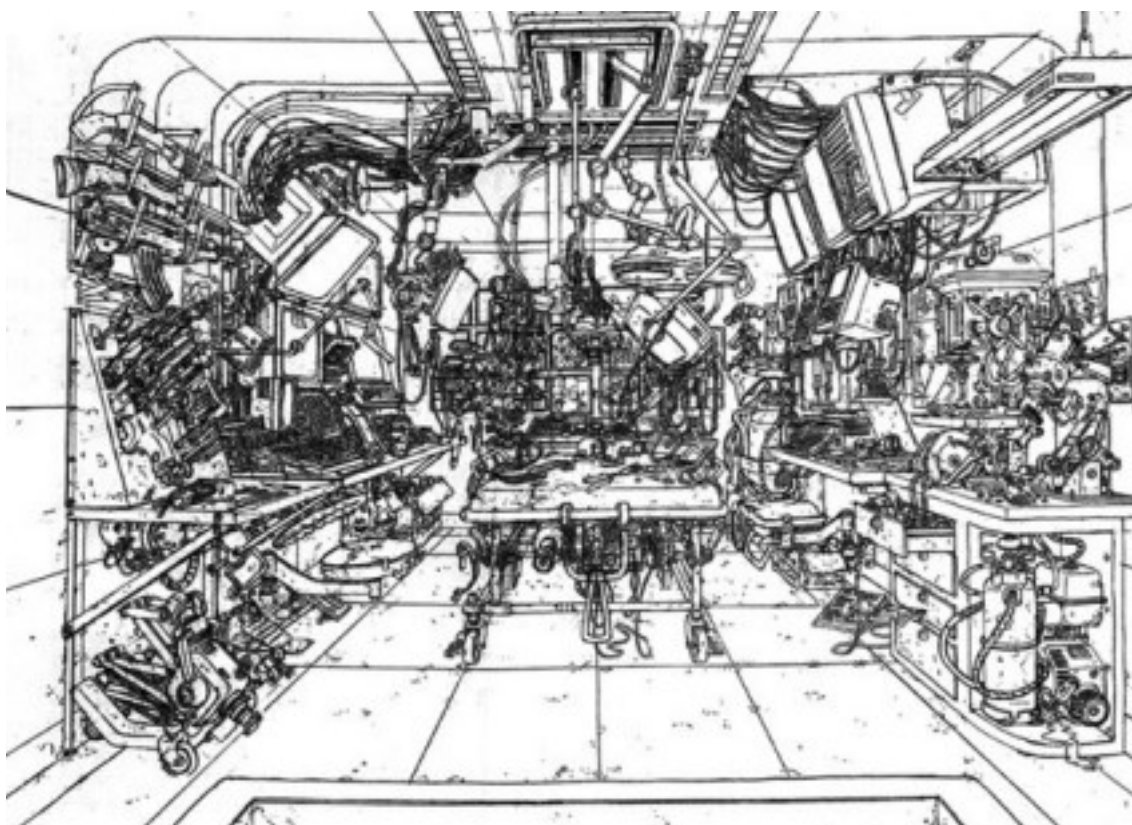


Fig.6 – Interior da Nabucodonosor criado por Geof Darrow.

A intenção era que a nave parecesse velha e remendada, e não toda organizada e brilhosa, como as de filmes como *Jornada nas Estrelas*. Darrow afirmou, no mesmo documentário, que “eles [os Wachowski] queriam algo diferente do aspecto de aço inoxidável e limpo da ficção científica. Queriam que ficasse meio suja, usada, feia”. Como podemos conferir na espantosa arte de Darrow, ele aplicou seu estilo hiperdetalhista nos conceitos (fig.7).



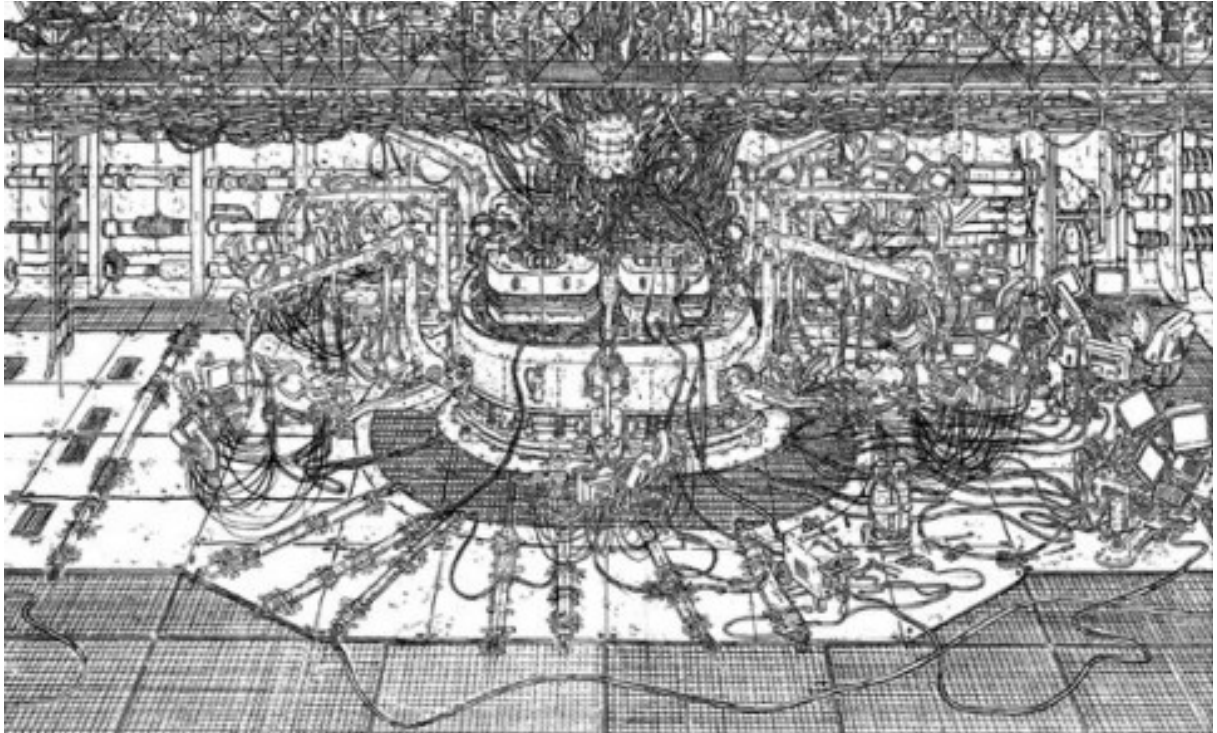


Fig.7 – Ambiente da nave em que os tripulantes se conectam à Matrix.

O traje de batalha que desenhou ainda na época do primeiro filme serviu de inspiração para os usados em Revolutions. Embora os desenhos não tenham sido todos publicados, sabemos que Darrow também foi responsável pela concepção de Zion, dos principais objetos e maquinários, além das vilãs do mundo real, as sentinelas, criadas por ele também na época do primeiro filme da trilogia.

A participação de Darrow, assim como a dos outros artistas envolvidos, foi também essencial para a conceituação das cenas mais complicadas, as que requeriam efeitos especiais mais complexos ou nunca antes vistos (fig.8). Através dos desenhos, os Wachowski mostraram aos responsáveis pelos efeitos o que eles desejavam que fosse feito, e esse recurso serviu também para os produtores estarem cientes da complexidade das idéias que teriam que ser transpostas da mente dos Wachowski para as salas de cinema.





Fig.8 – Conceito da cena em que Neo, após tomar a pílula vermelha, passa a ter alucinações com o espelho se liquefazendo. Arte de Tani Kunitake.

### 5.3 A AÇÃO DA NONA ARTE NA SÉTIMA ARTE

Tão poucas pessoas entenderam o roteiro original do primeiro filme que os Wachowski tiveram a idéia de usar *storyboards* para ilustrar as cenas. De acordo com os irmãos, em uma declaração para o documentário Os segredos da Produção, “ninguém realmente entendia o ritmo da ação ou a quantidade de detalhes que queríamos nas cenas de ação e nos desenhos conceituais”.

Os Wachowski já haviam escrito histórias em quadrinhos e conheciam bem este universo. A idéia do filme, aliás, surgiu quando um amigo deles pediu um conceito para uma história.

Percebemos que os filmes da trilogia tentam transpor as narrativas gráficas, nas quais algumas imagens, mesmo as de ação, parecem estar congeladas. Apesar de isso ser impossível de se fazer num filme, a dramaticidade presente nos *storyboards* nos indica que essa era a base principal para as cenas de ação (fig.9).



Fig.9 – *Storyboard* e cena em que Trinity pula de um prédio para o outro no início do primeiro filme.

O que mais intriga é a exatidão com que os desenhos dos *storyboards* foram traduzidos para os filmes, principalmente em termos de enquadramento (fig.10 e fig.11). Os momentos congelados nos quadrinhos foram aplicados em Matrix, através de um dos mecanismos mais usados inclusive na elaboração de efeitos especiais o como *bullet time*: a câmera lenta.

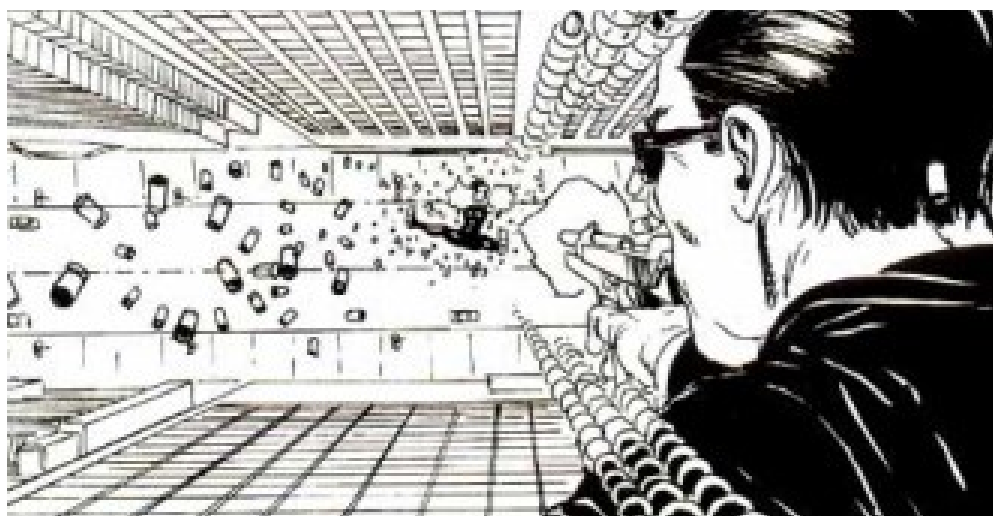


Fig.10 – *Storyboard* da cena em que Trinity cai de um prédio, em Reloaded.



Fig.11 – Cena mostrada no *storyboard* anterior.

## 5.4 MATRIX COMICS

Matrix Comics é uma prova de que o diálogo entre Matrix e os quadrinhos é uma via de mão dupla. A seguir, temos a descrição e as características mais importantes de uma série que enriqueceu o universo Matrix, com grandes mestres das *comics* americanas criando histórias baseadas no conceito dos irmãos Wachowski.

São três edições, com produções de diversos autores, mas aqui serão abordadas as que mais ilustram o universo Matrix, uma história que ultrapassou as fronteiras da sétima arte e foi parar no formato onde estão suas raízes: os quadrinhos. De diferentes formas, todas as histórias da série têm algo a acrescentar. Aqui trataremos de três questões básicas. A primeira é como as histórias complementam os fatos relatados nos filmes e animes. A segunda, o modo como é mostrada a vida na Matrix, e, a terceira, a vida fora dela.

### 5.4.1 Histórias complementares



e, quando o dono vai se desfazer dele, é atacado e assassinado pelo andróide em sua própria casa (fig.13). Essa história é retomada no anime O segundo renascer, quando é mostrado, como veremos no próximo capítulo, o julgamento de B166ER.



Fig.13 – B166ER assassina seu mestre.

Outra história que dialoga de certa forma com a trilogia é A life less empty, que fala sobre o arrependimento das pessoas que tomaram a pílula azul. Interpretamos essa história como se ela se passasse depois do desfecho da trilogia. Neo e Trinity haviam virado lendas, e várias pessoas começaram a ser desplugadas.

A protagonista da história é uma hacker que se consome em culpa e arrependimento. Ela narra como foi procurada por Morpheus:

Eu me lembro quando ele chegou à minha vida me oferecendo a verdade, e eu estava muito assustada para engoli-la. Patético. [...] Ele me ofereceu uma pílula vermelha, uma pílula que iria produzir uma alteração total em minha vida, ele disse. Um admirável mundo novo e desconhecido, eu iria nascer de novo, e aprender a verdade sobre as coisas. [...] Eu queria apenas ser como todos os outros. Queria ser como Neo e Trinity, e todos os outros mitos e lendas. Que piada. [...] O mestre dos hackers e o rei dos dados veio até mim me oferecendo respostas e verdades, e o que eu fiz? Eu corri. [...] Meu arrependimento é eterno (MCKEEVER, 2003).

#### 5.4.2 Quase desplugados

Algumas pessoas na Matrix conseguiam ter um vislumbre da “realidade”. As histórias Déjà vu, A path among stones e Artistic freedom tratam especificamente desses casos.

Em Déjà vu, de Paul Chadwick, um corretor narra sua vida e a de sua mulher, uma pessoa que tinha pesadelos com humanos dentro de casulos e conseguia prever o futuro.

Seus talentos logo foram descobertos. Ela ajudou o marido a ficar rico, prevendo os rumos da economia, e impediu uma série de mortes, avisando datas e locais de terremotos e vendavais.

Apesar dos novos acontecimentos em sua vida, a mulher não conseguia dormir. Em seus pesadelos, ela via os Campos e as máquinas que dominavam a “realidade” fora da Matrix.

Certa vez, quando ela e o marido estavam no quarto, o telefone não parava de tocar. O homem tirou o plugue da tomada, mas o telefone continuava tocando. Ele olhou para a tomada e viu que o plugue havia sido colocado no lugar, inexplicavelmente. Ele e a mulher resolvem sair e passeiam conversando sobre a natureza da realidade.

Em A path among stones, de Gregory Ruth, temos um caso parecido. A personagem principal é Emma, uma menina que preocupa seus pais por causa de seus delírios.

Um psicólogo avisa para a mãe de Emma que a menina possuía um tipo de delírio que havia se tornado mais comum nos últimos anos. Ele indica um terapeuta mais experiente para cuidar do caso, o Doutor Frey.

DR. FREY: Você acredita no que vê quando está de olhos fechados?  
EMMA: Sim.  
DR. FREY: Bem. O que você vê quando seus olhos estão abertos?  
EMMA: Mentiras (RUTH, 2003).

O Doutor Frey pergunta a Emma se ela sabe o que é a Matrix. Ela fica perturbada e diz que não pode dizer senão as sombras irão persegui-la. Ele a convida para se internar em sua clínica, e a menina aceita, parecendo confiar nele. No dia em que sua mãe a leva para o local onde ele a buscava, os agentes chegam dizendo terem vindo a mando dele e que logo eles se encontrariam. A menina fica com medo e fala para a mãe que eles eram as sombras que ela via, mas mesmo assim eles a levam.

Por fim, Artistic freedom, de Ryder Wincham, é mais uma história que aborda essa temática sobre as pessoas que têm um vislumbre do mundo fora da Matrix. A protagonista é Raven Underwell, uma artista plástica que ficou famosa após produzir uma série de esculturas sobre um sonho que teve (fig.14):

Havia tubos em mim. Por toda a parte. Pensei que tivesse sofrido um acidente, e que estava no hospital. Mas eu não estava num hospital. Era como um útero artificial. Por alguns instantes, tudo ficou embaçado, mas então pude ver com clareza, e o que eu vi era grande, um mundo de torres gigantes, brilhosas como árvores de natal. [...] O céu era escuro como uma caverna, e sem estrelas (Ryder Wincham, 2003).





Fig.14 – O sonho de Underwell.



As esculturas de Underwell foram muito comentadas, pois produziam um efeito estranho. Quem as via, passava a ter uma série de pesadelos com máquinas que aprisionam humanos para extraírem sua energia.

O menino potencial que fala para Neo a célebre frase “There is no spoon” (fig.15) vai até a vernissage da artista e, após fazer com que ela tenha uma série de alucinações, fala que o importante não é ver, mas entender o que se vê.



Fig.15 – O menino vai embora e a frase “There are no spoons” é lembrada.

Essas histórias ilustram bem, baseando-se na visão dos Wachowski, como era a vida das pessoas dentro da Matrix, e mostram que algumas delas conseguiam sentir que havia algo errado com a pretensa realidade.

Todas essas histórias tratam de pessoas como este menino, potenciais, que podem vislumbrar as sombras da caverna, mostrando que Zion era planejada pelas máquinas como uma segunda opção para os que não aceitavam a simulação que era a Matrix.

#### 5.4.3 A liberdade por um alto preço

Algumas das histórias mais interessantes exploram a vida dos rebeldes em Zion, no ambiente que eles conhecem como “mundo real”. The Miller's tale narra um mito que explica como os habitantes humanos que escaparam da Matrix conseguiram colocar o pão entre seus alimentos.



Fig.16 – Detalhe do menino no final da mesa.

A história começa com um grupo de pessoas sentadas em várias mesas, olhando e escutando atentamente um orador. Parece uma espécie de cerimônia antes da ceia, pois em frente a cada uma dessas pessoas há um copo e um prato com um pedaço de pão. E é sobre o pão que o orador discursa. No fim da mesa, em destaque, vemos um menino (fig.16 – página anterior).

O orador conta que, quando os primeiros humanos conseguiram escapar da Matrix, eles viviam escondidos e sobreviviam à base de uma alimentação sintética, rica em proteínas. Todos os que iam à superfície morriam por lá. A fome estava aumentando, e a ração diária era intragável.

Um homem chamado Geoffrey, um dos primeiros a se libertar da Matrix, resolveu ir à superfície, pois ele havia visto em alguns filmes antigos que um dia existiram campos de trigo. Ele queria saber o gosto do pão. Queria saber se era o mesmo que havia provado na Matrix. Começou a pesquisar e achou um mapa mostrando uma universidade abandonada, que era depósito de espécies modificadas geneticamente.

Ele e um grupo resolveram sair em expedição. Ele foi o único que não morreu e levou a Zion suas descobertas. Os humanos começaram a roubar energia da Matrix para cultivar o trigo. A felicidade deles durou pouco, pois as máquinas descobriram as plantações e os dizimaram no que ficou conhecido como a Batalha dos Campos de Trigo. Ainda assim, as plantações resistiram, e uma nova espécie mais resistente se desenvolveu, proporcionando às pessoas de Zion o consumo do pão.

A criança continua olhando fixamente para o narrador e ouvindo atentamente suas palavras. Descobrimos que o menino é Morpheus (fig.17).



Fig. 17 – Morpheus, durante sua juventude em Zion.

Uma história semelhante a essa é Hunters and collectors, de Gregory Ruth, que fala sobre um famoso e lendário colecionador que saía em perigosas expedições na superfície para encontrar relíquias do passado humano na Terra. Ele queria descobrir o que era real e o que havia sido inventado pelas máquinas.

Em um ataque das sentinelas, este homem morre. Uma menina que o vê morrer resolve dar continuidade a sua lenda, para que mais pessoas decididas a recuperar o passado da humanidade se inspirassem em suas atividades. Após a morte do colecionador, ela vasculha seus pertences e conta: “De vez em quando eu pesquiso as relíquias que ele encontrou e encontro coisas incríveis. Mais livros do que os que descobriram em eras inteiras” (RUTH, 2003).

Essas histórias narram um futuro em que os livros se tornaram relíquias, e os homens sabem muito pouco sobre sua história. Mostra como os homens passaram a viver em condições precárias, e o preço que pagaram pelo que julgavam ser a realidade.

## 6 O LEGADO DA ANIMAÇÃO JAPONESA

A influência das animações japonesas é muito grande no universo Matrix para que a deixássemos de lado. Os irmãos Wachowski disseram em entrevista (WACHOWSKI BROTHERS TRANSCRIPT, 1999) que as adoram, e que, sem dúvida, alguns clássicos da animação foram grande fonte de inspiração na realização de Matrix.

Mais tarde, essa inspiração acabou tomando novo formato, e a temática de Matrix ganhou nove curtas de animação japonesa, que complementam partes da história que não puderam ser contadas nos filmes ou simplesmente ilustrariam idéias nascidas dos conceitos dos Wachowski.

Antes de analisarmos Animatrix, devemos entender o que é a animação japonesa e como ela se desenvolveu e chegou aos Estados Unidos.

### 6.1 DO JAPÃO PARA A AMÉRICA

Inicialmente, podemos dizer que os mangás (quadrinhos japoneses) são considerados uma expressão moderna resultante da cultura dos decoradores de pergaminhos japoneses da Idade Média e dos gravadores dos séculos XVIII e XIX.

Por volta de 1920, os japoneses conheceram os quadrinhos americanos e passaram a desenhar histórias, e não mais quadros individuais, como era feito até então. Assim surgiu o mangá.

Mais tarde, no Japão devastado pela guerra, o anime (animação japonesa) nasceria dos mangás, que passaram a ser vendidos em larga escala para uma população reprimida e sem muitas opções de diversão.

O artista Osamu Tezuka foi o primeiro a analisar os quadrinhos americanos e a desenvolver um estilo mais visual. Quase que paralelamente a isso, nos anos 50, o mercado de mangás crescia assustadoramente. Japoneses de todas as idades movimentavam este mercado, transformando os mangás em um grande meio de comunicação de massa no Japão.

Em 1963, Osamu Tezuka inovou mais uma vez, criando um desenho animado de TV para seu personagem mais famoso, o Astro Boy. Tezuka é considerado o grande nome do anime e do mangá, pois foi ele quem estabeleceu as principais características de sua linguagem.

Nos anos 60, alguns clássicos do anime chegaram Estados Unidos, e, em 1970, muitos aficionados assistiam a animações piratas que eram passadas de mão em mão, em japonês e sem nenhuma legenda.

Na década de 80, os animes ainda eram considerados sub-cultura, mas o número de fãs americanos crescia a cada dia.

### 6.1.1 Akira

Em 1988, surgiu Akira, de Katsuhiro Otomo, que é considerado por muitos como uma história do Japão “pós-apocalíptico”, pois ilustra o imaginário de uma nação que havia sido atacada pelas bombas que atingiram Hiroshima e Nagasaki. Prova disso é a primeira cena do filme: a explosão de um cogumelo atômico devastando uma cidade inteira.

Akira conta uma história sobre um período após a devastação de Tóquio, em 1988, por uma bomba desconhecida, que iniciou a Terceira Guerra Mundial. Em 2019, vemos a Neo-Tóquio decadente, cheia de gangues, grupos

subversivos e terrorismo, como uma ilustração do que seria o Japão pós-apocalíptico.

A partir daí, começamos a entender como este desenho é considerado uma das principais inspirações para os Wachowski, pois foi um dos primeiros animes a se transformar em fenômeno nos Estados Unidos.

Na parte de trás da jaqueta de um dos personagens principais, Kaneda, vemos uma estampa que nos remete a Matrix. É uma pílula, uma cápsula que possui duas cores, sendo uma metade azul, e a outra, vermelha. Outra semelhança são os homens de preto do governo. Seu visual é idêntico ao dos agentes: terno e gravata pretos, camisa branca e óculos escuros.

Akira é o resultado do imaginário japonês, dos temores em relação à Terceira Guerra Mundial e aos estragos que poderiam ser causados por armas nucleares. Matrix também fala de uma possível Terceira Guerra Mundial, que não seria travada entre homens, mas entre homens e máquinas. A devastação nuclear também faz parte da história, pois é uma arma usada pelos humanos na infrutífera tentativa de destruir as máquinas de *Zero-One*, a cidade das máquinas que é mostrada no anime O segundo renascer.

Entendemos a abordagem dos Wachowski como uma visão americana de um tema evocado exaustivamente: a inseqüência dos humanos no uso de armamentos nucleares, podendo causar a devastação do planeta. Tanto em Akira como em Matrix, o homem é criticado por sua falta de sabedoria e por tentar manipular a natureza.

Em Akira, cientistas fazem uma experiência que acaba criando poderes sobrenaturais em um garoto, que passa a ter poder para destruir o planeta. Em Matrix, o homem desenvolve máquinas com Inteligência Artificial e, por ignorância e



intolerância, acaba dando início à guerra apocalíptica que quase destrói toda a raça humana.

### 6.1.2 Ghost in the Shell

Ghost in the Shell foi o anime que mais influenciou os Wachowski. A animação conta a história da agente secreta e líder da unidade do serviço secreto do esquadrão Shell, Major Mokoto Kusanagi, descobrindo sua verdadeira origem. Ela é considerada uma espécie de andróide, uma mulher com metabolismo controlado, capacidade cerebral realçada por computador e corpo cibernético.

Algumas cenas da trilogia Matrix foram claramente inspiradas nesta animação. Identificamos, no primeiro filme, a cena em que Neo é interrogado pelos agentes em uma sala. A imagem é desfocada e em tons de verde, assim como o diálogo entre o embaixador e o programador responsável pelo projeto que acabou resultando na criação de Kusanagi e um outro tipo de inteligência artificial.

Há duas cenas de ação da major que foram aludidas pelos Wachowski. Uma delas está no anime O último vôo de Osiris, quando a personagem pula do alto de um prédio e cai no solo, ilesa, para colocar um pacote na caixa de correio. Em Ghost in the Shell, também temos várias cenas de Kusanagi pulando de arranha-céus. Uma delas, inclusive, se parece muito com a cena que abre o segundo filme, quando Trinity pula de encontro à vidraça e cai do alto do prédio fugindo, dos agentes.

A major Kusanagi também tem plugues pelo corpo e na nuca. Assim como os rebeldes se conectam à Matrix, Kusanagi é capaz de ter experiência simulada.



Um dos personagens, Bateau, durante um diálogo com a major, fala sobre a natureza da realidade e do sonho, outro tema constante em inúmeras obras citadas neste trabalho. “Tudo se resume a isso: informação. Até mesmo na experiência simulada ou no sonho, temos realidade e fantasia simultaneamente”.

Quando ela se conecta ao computador central, vemos a base de dados verde como a da Matrix, e os créditos, no final do filme, surgem de um emaranhado de números em verde neon, em uma tela preta.

O ponto principal da animação é Kusanagi descobrindo sua verdadeira natureza, algo que, aliás, o personagem de Matrix, Neo, também tenta fazer. Ela descobre que é o primeiro resultado de uma experiência secreta, um projeto no qual, alguns anos depois, uma forma de inteligência se desenvolveu como um vírus e ganhou vida própria. Essa nova forma de vida era inteligente, sensível, e, em uma de suas falas no filme, revela ser capaz de reconhecer sua própria existência:

Também pode ser argumentado que o DNA não é nada além de um programa designado a preservar a própria vida. A vida se tornou mais complexa no oceano irresistível da informação. E a vida, quando organizada em espécies, conta com genes para ser o sistema de memória. Então o homem é um indivíduo tão somente por sua memória incompreensível. E uma memória não pode ser definida, mas ela define a raça humana. O advento dos computadores e o acúmulo de dados incalculáveis deu espaço a um novo sistema de memória e pensamento paralelo a ele próprio. A humanidade subestimou a computadorização.

Veremos que essa temática sobre a I.A., que é central em Ghost in the Shell, é muito evocada nos filmes do universo Matrix. Também devemos observar que a intenção dos Wachowski era trazer o estilo e a fotografia de Ghost in the Shell para o cinema.

### 6.1.3 A essência da Matrix

Encontramos, nos filmes da trilogia Matrix, inúmeras características que possuem raízes nas animações japonesas. Uma das características é o clima de antecipação nos instantes anteriores ao início de uma cena de combate ou de ação. Essa pausa dramática é, desde sempre, uma das características dos animes.

Segundo Rogoaki Takeuchi, produtor de Animatrix, em declaração dada no documentário Do papel para a tela – a história e a cultura dos animes, os Wachowski “...pegaram ângulos muito usados no mangá, pegaram a direção da animação japonesa, as lutas de Hong Kong, e misturaram tudo com sucesso num conjunto coeso”. O escritor de uma das histórias de Animatrix, Peter Chung, no mesmo documentário afirmou que, quando assistiu a Matrix pela primeira vez, entendeu que os Wachowski “...pareciam animar os atores como um animador faz com os personagens.”

Não é de se estranhar que possamos observar, em um filme americano, características como estas. Nos anos 90, surgiram, nas universidades americanas, diversos clubes que se reuniam para assistirem a animes, gerando um negócio de meio bilhão de dólares nos EUA. Os Wachowski fazem parte desta geração e por isso foram tão influenciados. Quando foram ao Japão divulgar o primeiro filme da trilogia, quiseram visitar um grande estúdio de animação, e foi aí que surgiu a idéia de fazer Animatrix.

## 6.2 ANIMATRIX

Animatrix é o nome dado ao conjunto de animes sobre o universo Matrix, produzidos pelos irmãos Wachowski e por um seleto grupo de desenhistas e roteiristas japoneses.

Ao todo são nove curtas emblemáticos em relação à expansão do mercado, pois possuem estilos visuais totalmente diferentes e não mais somente o tradicional traçado do anime.

Uma das funções destas produções é contar fatos da história que não couberam nos três filmes. Os animes que cumprem este propósito são O último vôo de Osíris, O garoto, O segundo renascer – partes 1 e 2 e Uma história de detetive. Os outros animes, Além da realidade, Coração de soldado, O robô sensível e O recorde mundial, nos apresentam variadas visões do universo criado pelos Wachowski.

### 6.2.1 O início do fim

O Segundo Renascer narra a queda da humanidade, ou como os homens se transformaram em escravos das máquinas. Este é o anime mais importante de todos, pois conta fatos indispensáveis para a compreensão da obra dos Wachowski.

De acordo com o que declarou um dos produtores de Animatrix, Michael Arias, no *making of*, O Segundo Renascer “...preenche centenas de anos entre o presente e o que se vê no início do primeiro filme, Matrix, que se passa depois que as máquinas desenvolveram a Matrix e conectaram a espécie humana a uma enorme usina de força”.

A primeira parte de O segundo renascer descreve um período em que os humanos ainda dominavam o mundo, e as máquinas eram escravas. O portal que conduz aos arquivos visuais de Zion é um lugar tridimensional inspirado no Budismo, no qual o conhecimento é armazenado (fig.18).

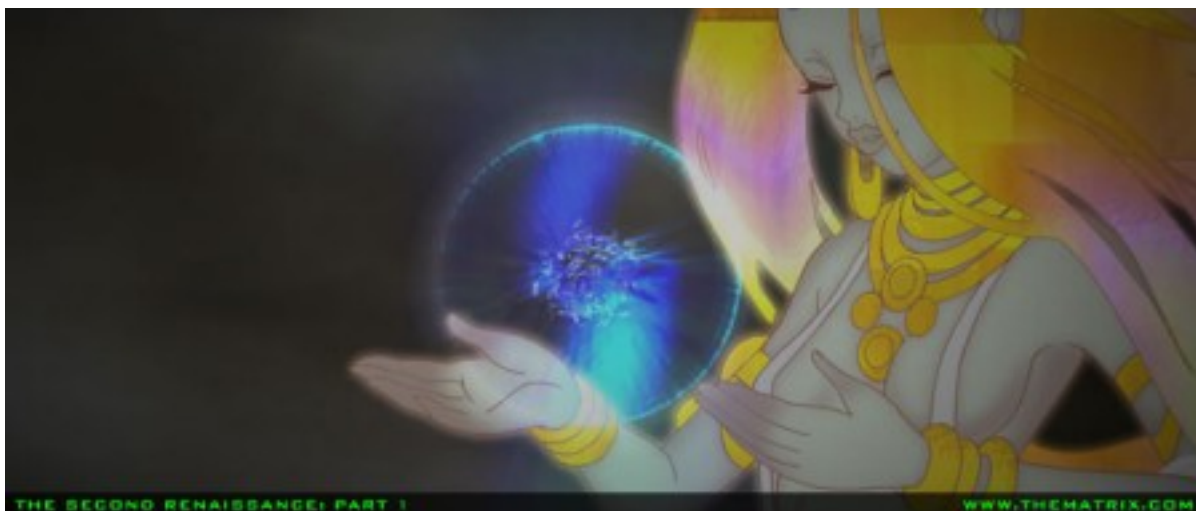


Fig.18 – Interface do portal dos arquivos de Zion.

Vemos os robôs trabalhando nas construções civis, fazendo o trabalho braçal para o homem. São andróides B166ER, iguais ao criado por Geof Darrow em Bits of information. Vemos um desses robôs recarregando suas baterias através de conectores ligados a uma televisão portátil em forma de lancheira. O robô assiste ao julgamento de B166ER, em referência à história criada pelos Wachowski e desenhada por Darrow.

O assassinato perpetrado por B166ER causa impacto na sociedade. Vemos imagens de várias redes de TV fictícias transmitindo o conflito entre os que querem boicotar os robôs e os que querem protegê-los. Muitas imagens deste conflito são menções a atrocidades cometidas pelo homem no nosso passado recente. Vemos pilhas e pilhas de carcaça de robôs, execuções sumárias. Em uma cena, um robô se coloca na frente de um tanque, lembrando o que aconteceu na Praça da Paz Celestial. O tanque passa por cima dele.

No documentário do DVD de Animatrix, o artista responsável por O segundo renascer, Mariko Maeda, declarou que este anime “...é como uma

compilação, reprodução ou caricatura das ações violentas que os humanos já cometeram”.

Banidas da sociedade, as máquinas inteligentes vão se refugiar no Oriente Médio, berço da civilização, e fundam uma nação: 01 (*Zero-One*, cuja semelhança com o nome Zion é muito comentada). O país das máquinas prosperava, e seus embaixadores foram até as Nações Unidas para fazer um acordo de paz com os humanos. Eles carregavam uma maçã (fig.19). Quando os homens os colocam para fora, temos um close na maçã, que apodrece e se transforma em um cérebro humano, e, depois, em uma anatomia do corpo humano semelhante à feita por Leonardo da Vinci. Esta cena pode ser interpretada como o homem rejeitando o fruto do conhecimento. A escolha é diferente da feita por Adão e Eva, mas conduziria à queda da mesma maneira.



Fig.19 – Embaixadores de *Zero-One* em visita à ONU.

A segunda parte do anime trata de um período em que os robôs não mais respeitavam os humanos, que desprezaram a possibilidade de paz e atacaram *Zero-One*. Também foram os humanos que realizaram a operação *Tempestade*

Negra, um plano suicida no qual os homens obstruíram o céu com gases para impedir a passagem de raios solares, com o intuito de destruírem os robôs. O céu foi escurecido, mas, em uma sangrenta batalha, as máquinas subjugaram os homens. Mariko Maeda afirmou, quando explicava o filme num dos documentários do DVD de Animatrix, que:

Esta batalha tem um elemento mitológico para mim, como se o sol estivesse se pondo para a humanidade, e esta fosse a última batalha da espécie humana. Em vez de ser só um filme de guerra, parece mais uma batalha dos deuses. Deuses e Titãs, Deus e Satanás. Como nesses tipos de lendas, há um clima apocalíptico, um ar de Livro das Revelações. E pessoas de todas as etnias e culturas se reúnem para fazer suas últimas preces antes de ir para a batalha.

Como era de se esperar, os homens são aniquilados. Em uma das cenas, vemos um robô montado em um cavalo, lembrando a Morte, um dos quatro cavaleiros do apocalipse (fig.20). Depois da batalha, as máquinas criam um vírus que vai matando, pouco a pouco, todos os sobreviventes. Mas, com o céu enegrecido, elas precisavam de uma nova fonte de energia renovável. Pararam de matar os humanos, estudaram seu cérebro e passaram a cultivá-los nos Campos, aproveitando a energia gerada por seu corpo. Assim foi criada a Matrix.

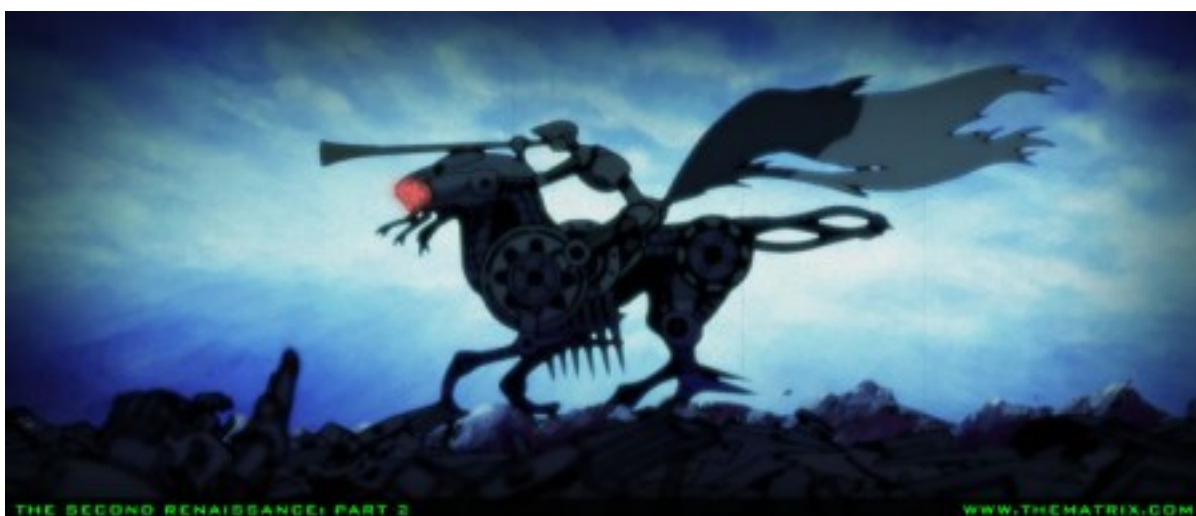


Fig.20 – Robô lembra um dos cavaleiros do apocalipse.

No final de O segundo renascer, os embaixadores das máquinas reaparecem. Eles não mais são humanóides. Deixaram de se parecer com os humanos e ganharam formas de animais e de insetos, como percebemos em Revolutions, quando Neo chega à Cidade das Máquinas (fig.21). Pode-se dizer que “evoluíram”.



Fig.21 – As formas das máquinas são inspiradas em insetos.

Na época em que Animatrix foi produzido, pouquíssimas pessoas sabiam dos rumos que seriam tomados na última parte da trilogia. Hoje, analisando a obra em conjunto, o mais lógico é pensar que até o relato destes fatos de O segundo renascer deve ter sido produzido pelas próprias máquinas. Logo, podemos tirar algumas conclusões.

O local onde os fatos acontecem é o pretense mundo real, fora da Matrix. Mas, se este mundo não é real, esses relatos também podem não ser, servindo apenas como um mito para explicar para os humanos que “se libertaram” da Matrix o que aconteceu para que o planeta se transformasse naquele caos.

Provavelmente, O segundo renascer também já se repetiu várias vezes, assim como a destruição e reconstrução de Zion, através da escolha feita por anomalias como Neo. Como este escolheu uma porta diferente da escolhida por seus antecessores, este ciclo foi parcialmente quebrado. O provável é que, anteriormente, o mundo fora da Matrix, de tempos em tempos, se parecesse com a Matrix. Aí seria gerado um conflito com as máquinas, o céu seria escurecido pelos homens e, por fim, estes seriam dominados e presos.

Isso explica o papel da menina Sati. Em Revolutions, seu pai conta para Neo que ela seria deletada por não possuir mais função (fig.22). No final do filme, descobrimos que ela tem a capacidade de produzir um céu ensolarado. Como Neo havia escolhido a outra porta, o mundo fora da Matrix não mais retornaria ao início dos tempos narrados em O segundo renascer, e o céu continuaria “para sempre” enegrecido, e por isso Sati havia perdido sua utilidade neste lugar. Então ela é levada para a Matrix, onde suas capacidades ainda poderiam ser aproveitadas. Não é por acaso que, após Smith atacar Seraph e Sati, começa uma forte chuva dentro da Matrix que só acaba quando Neo derrota o Agente, e Sati acorda.



Fig.22 – Neo encontra família de Sati, em Revolutions.

## 6.2.2 Peças que se encaixam



O universo Matrix deve ser visto como uma rede de conexões que funcionam como um quebra-cabeça. O segundo voo de Osiris, O garoto e Uma história de detetive são peças que se encaixam perfeitamente aos filmes da trilogia e nos dão uma visão mais ampla dos acontecimentos.

Em O segundo voo de Osiris, temos uma narrativa que se encaixa temporalmente entre o primeiro e segundo filme da trilogia. A nave dos rebeldes de Zion chamada Osiris estava sobrevoando a superfície da Terra, quando seus tripulantes avistaram milhares de sentinelas e máquinas perfurando o solo para chegarem a Zion.

Os tripulantes da Osiris morrem retornando para casa, pois são atacados, mas, antes de morrer, uma das tripulantes entra na Matrix e consegue enviar uma mensagem para os outros rebeldes (fig.23). Em Reloaded, vemos esta mensagem sendo relatada em uma das reuniões que os rebeldes realizavam dentro da Matrix.

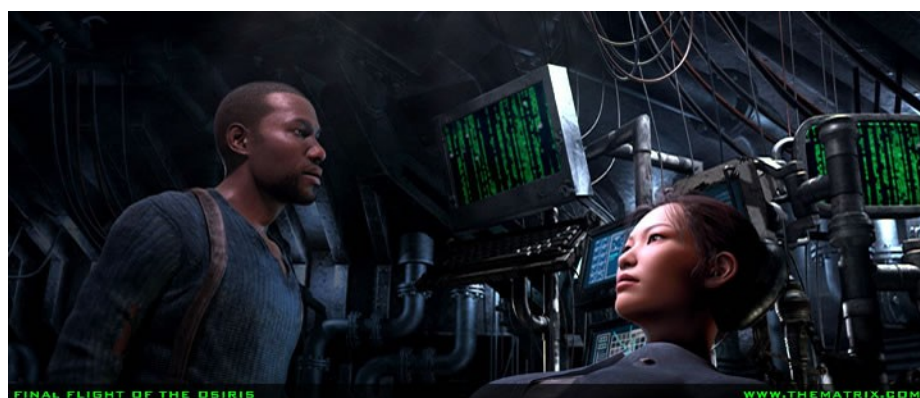


Fig.23 – Personagem entra na Matrix e envia mensagem aos rebeldes.

Esta é a animação que menos se encaixa no conceito de anime, pois foi feita pelos americanos criadores de Final Fantasy, com a mesma tecnologia digital.

O garoto é a história de um adolescente que sente que alguma coisa está errada. Ele sonha que está caindo do alto de um prédio. Quando acorda, vai para o computador, escreve uma pergunta e, repentinamente, alguém se corresponde com ele (fig.24).

GAROTO: Alguém me diga por que tudo parece mais real quando sonho do que quando estou acordado? Como posso saber se meus sentidos estão mentindo?

RESPOSTA: Há um pouco de ficção na sua realidade e um pouco de realidade na sua ficção. Para saber a verdade você precisa arriscar tudo.

GAROTO: Quem é você? Eu estou sozinho?

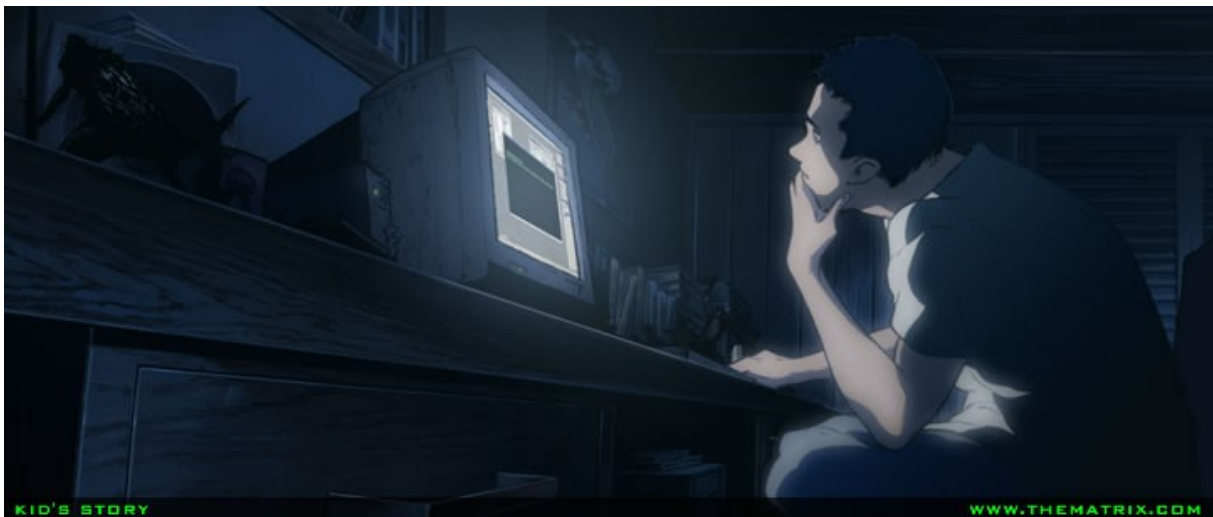


Fig.24 – O garoto recebe mensagens de Neo em seu computador.

Quando o menino vai para a aula, os agentes tentam capturá-lo. Na fuga, ele se joga do alto de um prédio, após dizer “Eu acredito, Neo. Eu sei que não foi um sonho”. Então vemos o garoto caindo do alto do prédio, como na primeira cena do anime. Durante seu enterro, ouvimos algumas vozes conversando sobre sua morte:

VOZ 1: Uma ilusão psicótica típica. Garotos desequilibrados assim, temos muitos.

VOZ 2: A realidade assusta muito algumas pessoas. Este mundo devia ser um lugar frio e solitário para um garoto assim.

VOZ 1: Isso se chama negar a realidade.

VOZ 2: Bem, ele está em outro mundo agora... não se engane quanto a isso.

Vemos o nome do garoto na lápide: Michael Karl Popper, provavelmente em homenagem ao filósofo. Mudamos de cenário para o que parece o interior de uma nave. Reconhecemos a voz de Trinity e Neo conversando sobre o milagre que foi o menino ter conseguido escapar com vida. Ainda fraco, ele fala para Neo: “Eu sabia que você me salvaria”. Ele responde: “Eu não te salvei, garoto. Você se salvou”.

Em Revolutions, vemos o menino do anime em Zion. Ele não morre na queda, mas consegue se desconectar da Matrix e ser resgatado. Graças a ele, Zion é salva do primeiro ataque fulminante de sentinelas, pois é o garoto quem, após dizer “Eu acredito, Neo”, abre os portões para a chegada da nave pilotada por Niobe.

Uma História de Detetive fala sobre Trinity, pois conta a história do Senhor Ash, um detetive particular pago por agentes para encontrá-la. Como ele mesmo descobre e narra, “outros detetives trabalharam no caso, e suas investigações foram, digamos, problemáticas. Um dos caras se matou. Outro desapareceu. Outro ficou louco. Assim, eu visitei o que sobrou...o que ficou louco.” Quando ele entra na cela do homem, esta está toda suja de sangue, com o chão pintado como um tabuleiro de xadrez com casas vermelhas e brancas. Na parede, o homem havia pichado, também com sangue, a frase “Ache a Rainha Vermelha”. O louco explica que Trinity não era real, mas uma ilusão.

Várias coisas neste anime evocam Alice através do espelho. Começamos pelo nome da gata de Ash, Dinah, o mesmo nome da gata de Alice. O detetive Ash encontra Trinity através da Internet, e seu diálogo com ela é outra menção aos livros de Carroll. Ele se identifica no *chat* como Peão Branco e

pergunta: “Rainha Vermelha, pode me ver? Estou procurando por Trinity. Ouvi dizer que ela está do outro lado do espelho”. Ele tem a resposta da Rainha Vermelha: “Não. É você que está do outro lado do espelho.”

Este anime possui o charme dos filmes *noir*, com um clássico detetive pobretão, mas de bom coração, uma mulher fatal (Trinity) e homens de preto e óculos escuros, como nos filmes antigos (fig.25 e fig.26).



Fig.25 – Agentes atirando no detetive Ash e em Trinity.



Fig.26 – Cena do primeiro filme da trilogia.

### 6.2.3 Pequenas informações do universo Matrix

Temos, em Animatrix, algumas histórias que servem como pedaços de informação, relatos de fatos isolados do universo Matrix. Essas histórias são: O recorde mundial, Além da realidade, Coração de soldado e O robô sensível.

Em O recorde mundial, é levantada a hipótese de que pessoas notáveis poderiam se desconectar da Matrix. O anime chama a atenção pelo visual. O diretor explicou no *making of* que “no mundo da Matrix, não há um tempo real. Então tudo parece meio antigo, mas, ao mesmo tempo, moderno”.

O personagem principal é um velocista que pretende quebrar seu próprio recorde mundial. Lesionado, ele tem que fazer um grande esforço para vencer o tempo e seus adversários, e provar que a medalha conquistada anteriormente havia sido cassada por *dopping* injustamente. Ele consegue, e, no momento em que chega, corpo e mente estão exauridos. O velocista abre os olhos e se vê em um casulo (fig.27). Os agentes conseguem trazê-lo de volta, e ele cai inconsciente após ultrapassar a linha de chegada em primeiro lugar. No começo do anime, temos uma narração que nos explica o que havia acontecido com o atleta.

Só as pessoas mais excepcionais tomam consciência da Matrix. Quem descobre que ela existe deve possuir um raro grau de intuição, sensibilidade, e uma natureza inquisidora. Entretanto, muito raramente, alguns adquirem esse conhecimento por meios totalmente diferentes. Este homem é um desses poucos.

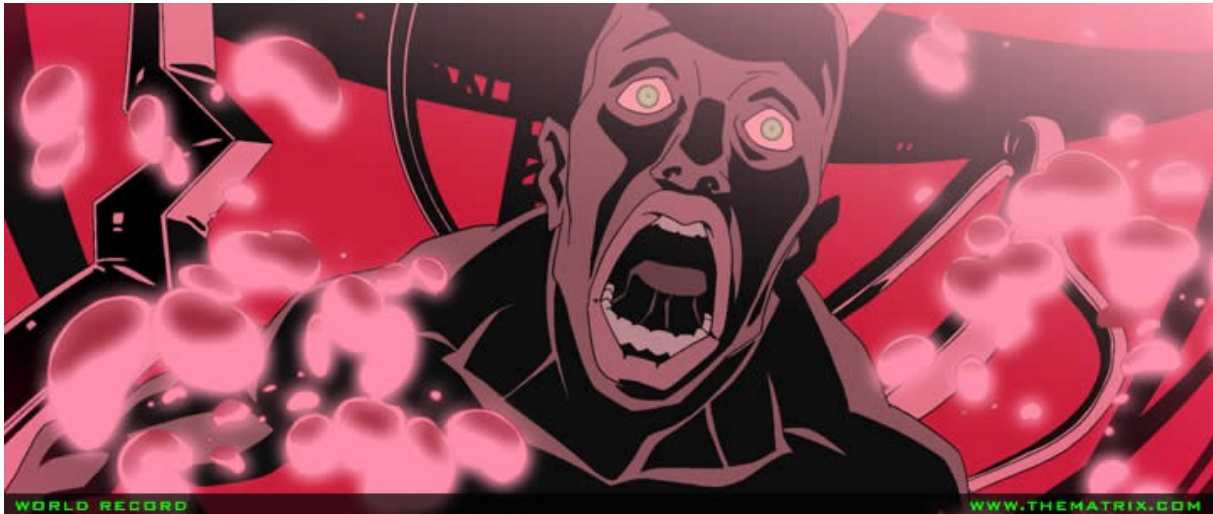


Fig.27 – Atleta consegue se desconectar da Matrix momentaneamente.

Tempos depois, o vemos em uma cadeira de rodas, conduzido por uma enfermeira. Ele parece catatônico e tem suas pernas parafusadas. Repentinamente, ele se levanta, os parafusos se rompem, e, num enorme esforço, ele consegue erguer seu corpo do chão, como se não houvesse gravidade. Antes de se levantar, ele fala: “Livre”.

Além da realidade já mostra um outro lado das pessoas na Matrix, pois conta a história de uma personagem que brinca “além da realidade”, sem se preocupar com o que se esconde por trás dela. Na Matrix, fantasmas, *déjà vu* e fenômenos psíquicos são considerados falhas na programação. Uma garota estava procurando sua gata e a encontra em uma casa muito esquisita, onde as leis da natureza não eram obedecidas. Ela e um grupo de crianças passam um tempo se divertindo neste lugar psicodélico. É como se ela fosse Alice, brincando sem compromisso em um mundo maluco (fig.28).

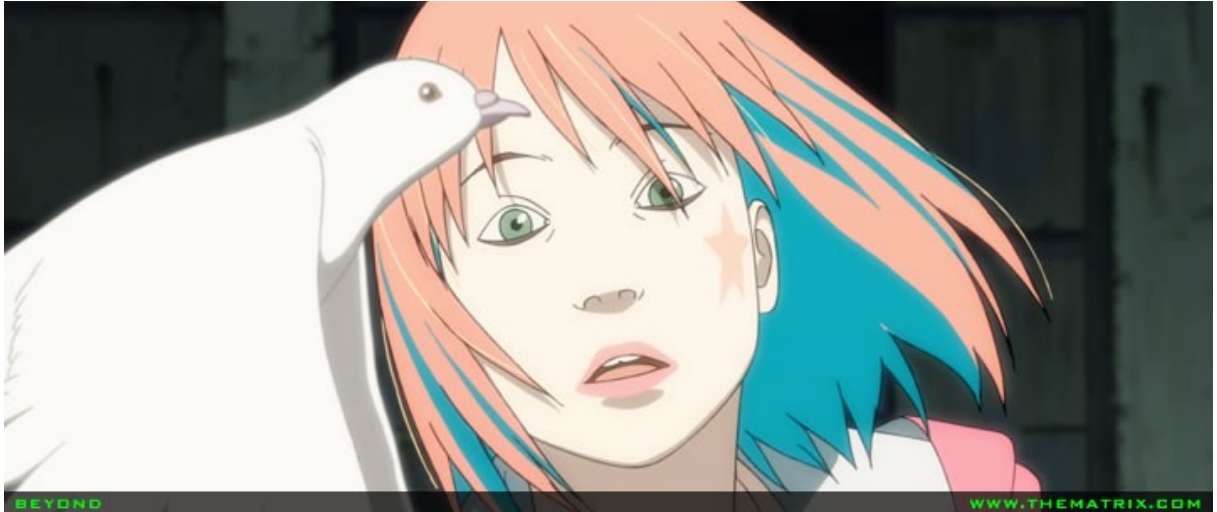


Fig.28 – Dentro da casa, leis, como a da gravidade, são violadas.

Tudo neste anime possui uma mensagem subliminar, inclusive o tradicional semáforo japonês, que toca uma música para ajudar os cegos a atravessarem a rua. De acordo com a declaração do criador do anime, Koji Morimoto, para o *making of*, a música “tinha que ser Tohryanse, porque há uma metáfora na letra da canção. Como no desenho, quem consegue atravessar é alguém especial, um escolhido”.

Coração de soldado é, sem dúvida, uma animação no estilo japonês ortodoxo em todos os sentidos (fig.29). Dois rebeldes de Zion duelam em uma simulação do Japão Feudal, vestidos e armados como samurais. Enquanto lutam, eles dialogam:

DUO: Talvez esteja arrependida de ter tomado a pílula vermelha. Todos pensam nisso pelo menos uma vez. Voltar a ter uma vida comum, sem preocupações, no campo, como a que tínhamos antes de saber de tudo.  
CIS: Ainda que esta vida seja apenas uma ilusão?  
DUO: É irônico que alguém possa viver mais em paz no mundo virtual.





Fig.29 – A personagem Cis durante uma simulação de duelo no Japão Feudal.

Por fim, O robô sensível encerra a série de animes, mostrando as alucinações de um robô, num dos mais surreais de todos os episódios de Animatrix.

Alguns rebeldes criam uma máquina para converter os robôs a sua causa, criando uma série de ilusões, como se fizesse uma lavagem cerebral. O diretor da história, Peter Chung, fala no *making of*. “Eu vejo o robô como inocente e, no fim, espero que todos simpatizem um pouco com ele”. Aqui, temos uma visão das máquinas como possuidoras de uma espécie de inocência (fig.30).

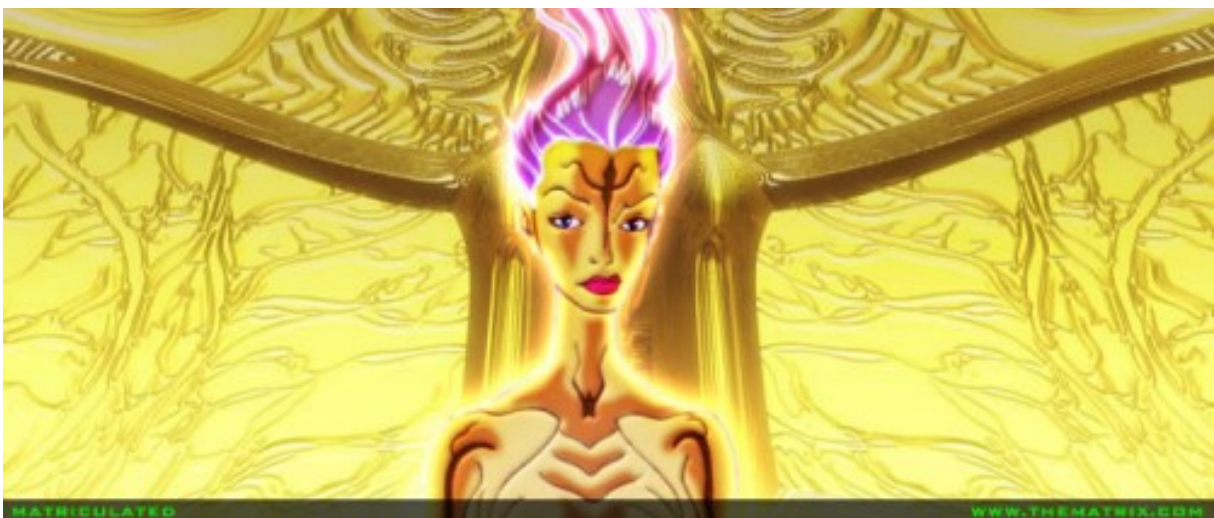


Fig.30 – Visão que o robô, dentro da simulação, tem de uma mulher.



Dois personagens conversam sobre a diferença entre a mente da máquina e a do homem, mas o principal deste diálogo é o levantamento da hipótese de que o mundo fora da Matrix possa ser tão simulado quanto ela própria. Este último desenho encerra Animatrix com esta colocação, que deve ter passado despercebida para muitos.

Mesmo sem saber do encerramento da trilogia, Peter Chung inclui esta dúvida em O robô sensível e reforça nossa interpretação sobre a natureza de Zion. O personagem do anime sugere que o sonho pretende revelar a existência de uma realidade, voltando à questão levantada por Baudrillard e explicada anteriormente.

HOMEM: Bem, máquinas são ferramentas, sim. Ser usadas é a natureza delas.

MULHER: Ser escravas.

HOMEM: E nós mostramos um mundo melhor, e as convertemos.

Mulher: Mas este mundo não é real.

HOMEM: Não importa.

MULHER: Temo que elas irão descobrir que criamos tudo na nossa mente.

HOMEM: Não sabem diferenciar. Para uma mente artificial, toda realidade é virtual. Como sabem que a realidade não é só outra simulação? Como você sabe?

MULHER: Sei que não estou sonhando agora porque sei como é estar em um sonho.

HOMEM: Ele revela que a realidade existe.

MULHER: Não. Só que minha mente existe. O resto eu não sei.

## 7 DESPLUGADOS DA MATRIX?

O universo Matrix pode ser considerado uma rede de informações entrelaçadas, uma verdadeira matriz, onde dados se encontram nos dando a sensação de que ainda há algo “do outro lado do espelho”. Para desvendar definitivamente alguns enigmas, é necessário nos aprofundarmos em algumas perguntas óbvias, mas indispensáveis.

Devemos esclarecer, de uma vez por todas, o que é a Matrix. Também devemos analisar o que há por trás dela. Saindo da ficção, identificamos a intenção dos Wachowski de conduzir-nos a uma reflexão sobre a relação entre o homem e a máquina, respondendo, assim, a uma das principais questões deste trabalho: o que é o universo Matrix?

### 7.1 CONTROLE

Na primeira vez que Neo pergunta para Morpheus o que era a Matrix, ele responde: “controle”. Então, podemos dizer que esta palavra resume a explicação que será desenvolvida a seguir.

Algumas definições podem esclarecer um pouco mais esta questão. De acordo com Morpheus, “a Matrix é um mundo de sonhos gerado por computador, construída para nos manter sob controle, enquanto eles transformam os seres humanos nisso”. Ele mostra uma pilha para Neo.

Como realmente é exercido este controle é algo controverso, algo que os personagens não conseguiram captar completamente, pois foram manipulados todo o tempo pela Oráculo.

Neo se encontra com ela, em Reloaded, e, quando ele chega, ela o convida a se sentar a seu lado num dos bancos da praça. Ele fala que prefere ficar de pé, mas, após alguns instantes de silêncio, fala que sentiu vontade de se sentar.

O subterfúgio da Oráculo é o seguinte: a escolha final parte de cada um. Pensando nisso, a pessoa acaba aceitando suas sugestões. A Oráculo tem conhecimento do que se passa nos dois mundos: dentro e fora da Matrix e, por isso, exerce influência sobre ambos. O seguinte diálogo é indispensável para compreendermos realmente como ela atua e participa como mais uma das ferramentas de controle presentes na Matrix.

ORÁCULO: Então...vamos começar pelo óbvio.  
NEO: Você não é humana, certo?  
ORÁCULO: Difícil pensar em algo mais óbvio.  
NEO: Se eu tivesse que adivinhar, diria que você é um programa do mundo das máquinas. Ele também [se referindo a Seraph, responsável pela proteção da Oráculo].  
ORÁCULO: Até agora está indo bem.  
NEO: Mas, nesse caso, você pode ser parte do sistema, outra forma de controle.  
ORÁCULO: Continue.  
NEO: Acho que a pergunta mais óbvia é: como posso confiar em você?  
ORÁCULO: Bingo. É uma situação chata, sem dúvida. E o pior é que você não tem como saber se estou aqui para ajudá-lo. Portanto, a escolha é sua. Precisa resolver logo se vai aceitar o que vou dizer, ou rejeitar. Bala?  
NEO: Já sabe se vou aceitar?  
ORÁCULO: Que oráculo seria, se não soubesse?  
NEO: Mas, se você já sabe, como posso fazer uma escolha?  
ORÁCULO: Você não veio aqui para fazer uma escolha. Você já a fez. Está aqui para tentar entender o que fez. Achei que você já teria entendido isso.  
NEO: Por que você está aqui?  
ORÁCULO: Pelo mesmo motivo.  
NEO: Mas por que nos ajudaria?  
ORÁCULO: Todos estamos aqui para fazer o que estamos aqui para fazer. Estou interessada numa coisa, Neo: o futuro. E acredite, a única maneira de chegarmos lá é juntos.

Este diálogo, quando assistimos ao segundo filme sem conhecermos o terceiro, acaba criando mais confusão do que elucidando algo. Mas, analisando-o sob a luz de algumas hipóteses, vemos que é bem revelador.

Inicialmente, percebemos como funciona a influência da Oráculo. Ela sugere que Neo se sente num banco, a seu lado. Ele recusa. Quando ela fala que tanto faz, dando a impressão de que ele é quem deveria escolher, ele acaba se sentando.

Após isso, temos uma série de informações, sendo a principal o fato de a Oráculo não ser humana, mas um programa do mundo das máquinas. Neo tem dúvidas sobre sua confiabilidade. Ela não se diz inocente e mais uma vez fala que caberia a ele escolher confiar nela ou não. É interessante notar que ela sempre fala àqueles que vão procurá-la que a escolha lhes pertence.

Com a ajuda da Oráculo, Neo chega ao que imaginava ser a Fonte, onde seu caminho terminaria, assim como a guerra entre homens e máquinas. Ele encontra um homem que se apresenta como Arquiteto, o construtor e gerenciador da Matrix. Mais informações são desvendadas.

ARQUITETO: A função do Escolhido, agora, é voltar à Fonte, disseminar parte de sua programação e reinserir o programa original. Depois disso, você terá que escolher na Matrix vinte e três indivíduos, dezesseis fêmeas e sete machos, para reconstruir Zion. Uma falha nesse processo resultará na cataclísmica queda do sistema, que matará todos que estão ligados à Matrix. Com Zion já dizimada, isso resultaria na extinção de toda a raça humana.

NEO: Vocês não deixarão isso acontecer. Precisam dela para sobreviver.

ARQUITETO: Há formas de sobrevivência que estamos preparados para aceitar. Mas a questão relevante é se você está preparado para aceitar a responsabilidade pela morte de todos os seres humanos do mundo. É interessante ler suas reações. Seus antecessores, intencionalmente, foram baseados no mesmo predicado: uma afirmação contingente destinada a criar uma profunda ligação com o resto da sua espécie, facilitando a função do Escolhido. A forma que você sente isso é bem específica. Estou falando do amor.

NEO: Trinity.

ARQUITETO: A propósito, ela entrou na Matrix para salvar você e pagar com a própria vida.

NEO: Não...

ARQUITETO: O que nos trás, finalmente, ao momento da verdade, em que a falha fundamental é definitivamente exposta, e a anomalia é revelada como início e fim. Temos duas portas. A da sua direita leva à Fonte e à salvação de Zion. A da esquerda leva à Matrix, à mulher e à extinção de sua espécie. Como você bem disse, o problema é a escolha. Mas sabemos o que fazer, não?

Neo surpreende o Arquiteto e escolhe a porta esquerda, colocando em jogo a sobrevivência de toda a raça humana. Ele segue exatamente o conselho que havia dado para o garoto de Animatrix: era preciso arriscar tudo para se alcançar um objetivo.

Já no terceiro filme, Neo volta a se encontrar com a Oráculo, que explica que a função do Arquiteto era equilibrar a equação, e que ele enxergava todas as coisas como variáveis que precisavam ser resolvidas e equilibradas. Ela explica também sua própria função: desequilibrar. Por isso, suas previsões enigmáticas acabavam mudando o curso natural das ações dos personagens. Ela reforça que o destino de Neo deveria acabar na Fonte, e que ele deveria ir até lá para salvar a humanidade, sempre oferecendo escolhas que exigem decisões mais complexas do que um simples sim ou não, verdadeiro ou falso.

Para encerrar esta questão a respeito do controle na Matrix, devemos voltar ao primeiro filme, quando Morpheus pergunta para Neo se ele acreditava em destino, e este responde que não, pois não gostava da idéia de não ter o controle sobre sua vida. No entanto, Neo era um programa, e suas escolhas, bem limitadas. Apesar disso, foi ele, influenciado pela Oráculo, quem decidiu seguir pela porta esquerda. Mesmo tendo percorrido o caminho de uma forma diferente, trilhando um outro percurso na rotina de programação, ele acaba no mesmo lugar, a Fonte, que não era na Matrix, mas na Cidade das Máquinas, um outro nível de simulação.

Logo, Neo nunca esteve verdadeiramente no controle. Ele possuía uma função e teve que cumpri-la. E quanto aos humanos? Concluímos, no final de tudo, que Morpheus estava certo: a Matrix era uma forma de controle, e a Oráculo, um guia.

## 7.2 CAMINHOS ATÉ A VERDADEIRA FONTE

A questão principal para o personagem Morpheus não era saber exatamente o que era a Matrix. O sonho dele era que um dia a humanidade se libertasse dela e voltasse a dominar o planeta. Por isso ele acreditava cegamente em uma profecia, segundo a qual o Escolhido salvaria a humanidade.

No segundo filme, Reloaded, vemos essa esperança de Morpheus se desfazer quando Neo fala que havia descoberto que a profecia não era verdadeira, através de várias revelações que lhe foram feitas. Mais uma vez, começaremos por seu diálogo com a Oráculo.

NEO: Por que um programa seria deletado?

ORÁCULO: Talvez por estar com defeito, ou porque foi criado outro melhor. Acontece todo o tempo. E, quando acontece, o programa pode optar pelo exílio e se esconder aqui, ou voltar para a Fonte.

NEO: O *mainframe* das máquinas.

ORÁCULO: Sim. Para onde você deve ir. É onde o caminho do Escolhido termina. Você já o viu em seus sonhos, não? A porta feita de luz? [...] Você tem a visão agora, Neo. Está olhando o mundo fora do tempo.

Oráculo explica a Neo que, quando programas ficam ultrapassados, têm defeito ou perdem sua utilidade, eles são deletados. Quando isso acontece, o programa decide se quer viver exilado na Matrix, ou se quer retornar à Fonte, o *mainframe* das máquinas. Ela explica para Neo que este seria o caminho que ele deveria trilhar, pois a Fonte era onde terminava o percurso do Escolhido. Ela dá mais outra dica para Neo, dizendo que, neste sonhos, ele via o mundo fora do tempo, ou seja, sem linearidade.

A função da Oráculo nos remete, como foi explicado anteriormente, à Grécia Antiga. Mais uma vez, retornamos a Delfos. Na tragédia Édipo Rei, Laios, rei de Tebas, recebe uma revelação de um dos sacerdotes do templo de Apolo em Delfos. Segundo este, o rei estaria destinado a ser assassinado pelo próprio filho.

Para evitar este destino, ele abandona Édipo ainda criança. Ainda assim, acaba sendo morto pelo filho, que se casou com a própria mãe. Como Édipo não conhecia nenhum dos dois, era de se esperar que a profecia do sacerdote não se concretizasse. Nesta tragédia grega, notamos que os personagens não conseguem escapar de seu destino, como se enveredassem por caminhos tortuosos e acabassem chegando no mesmo lugar.

Em Matrix, Neo viu em seus sonhos que ele chegava à Fonte e Trinity morria. Em Reloaded, ele escolhe a porta esquerda, na tentativa de lutar contra este destino e mudar o rumo das coisas. De certa forma, ele consegue, mas, no terceiro filme, Revolutions, Trinity morre do mesmo jeito, assim como ele retorna à Fonte. A impossibilidade de fugir do destino, que remonta a grandes tragédias gregas, dialoga com a questão do carma, como observamos anteriormente. Em Matrix, já não existe a criatividade, a geração de novos caminhos, pois todas as possibilidades de escolha foram anteriormente previstas na programação deste gigantesco sistema. Mesmo as atitudes mais inusitadas, como a de Neo, foram previstas na Matrix, e acabam seguindo suas regras.

Para derrotar Smith, ele precisou descobrir que lutava inutilmente contra a sua própria programação, contra a função que ele deveria cumprir. Sabemos que ele chegou a esta conclusão, pois, como foi citado anteriormente, ele fala: “Você estava certo, Smith. Você sempre esteve certo. Era inevitável”.

### 7.3 COMO SAIR DE UM LABIRINTO

Percorrendo Matrix, e tentando escapar de sua intrincada rede de informações, acabamos nos sentindo em um labirinto, como em “O jardim das

veredas que se bifurcam” (BORGES, 1998, pp. 524-533). Aqui encontramos um fato interessante, que, provavelmente, é uma coincidência. No conto de Borges, o protagonista, Yu Tsun, comenta que, para se chegar ao pátio central de um labirinto, é necessário dobrar sempre à esquerda.

Matrix é como um labirinto temporal. Falhas propositais na programação, como Neo e seus antecessores, têm a função de continuar a trilhar esse labirinto, sem nunca sair dele. Podemos dizer que, de certa forma, Neo consegue chegar ao “pátio central”. Ele escolhe a inusitada porta da esquerda, muda os rumos de um ciclo, mas não sabemos se ele encontra a saída. Em Matrix, todos os caminhos conduzem Neo à fonte.

Em um trecho do conto, um dos personagens, Albert, conta para Yu Tsun que “Ts’ui Pen teria dito uma vez: *retiro-me para escrever um livro*. E outra: *Retiro-me para construir um labirinto*. Todos imaginaram duas obras; ninguém pensou que livro e labirinto eram um único objeto” (BORGES, 1998, p.530). Podemos tecer uma relação entre a intenção de Ts’ui Pen e a dos Wachowski. Eles criaram Matrix de uma maneira que acabamos percorrendo diversos caminhos, pois as informações estão fragmentadas em quadrinhos, em animações, na própria trilogia e até em jogos de computador que não foram mencionados aqui.

É como se eles tivessem analisado a obra de Ts’ui Pen junto com Albert, que, no conto de Borges, diz:

...eu tinha me perguntado de que maneira um livro pode ser infinito. Não conjecturei outro procedimento que o de um volume cíclico, circular. Um volume cuja última página fosse idêntica à primeira, com possibilidade de continuar indefinidamente (BORGES, 1998, p.530).



Retornamos ao labirinto que é o objeto de estudo deste trabalho. Uma das maiores frustrações dos fãs da trilogia Matrix foi o final indefinido do terceiro filme. Os principais cartazes de Revolutions diziam “Tudo que tem um início tem um fim”, mas ninguém saiu das salas de cinema com a sensação de que a saga havia terminado. Como já foi dito, quando a menina Sati pergunta para a Oráculo se elas veriam Neo novamente, esta responde que, provavelmente, sim.

Esses fatos confirmam que Neo não quebrou o ciclo. Ele apenas alterou-o. Logo, para “nos desplugarmos da Matrix”, estabelecemos dois caminhos diferentes. No primeiro, devemos abordar a trilogia e perguntar “Como sair da Matrix?”. Aqui nos aproximamos do conto de Borges. Matrix é um jardim das veredas que se bifurcam. Para os personagens, encontrar o pátio central deste labirinto seria como achar o referencial da realidade perdida. Não parece haver um caminho a ser seguido.

#### 7.4 O APOCALIPSE TECNOLÓGICO

Como vimos anteriormente, Matrix é uma forma de controle. Mas e o universo Matrix, o que é? Nele, a fantasia teológica medieval de abandono do corpo é renegada, e os irmãos Wachowski mostram o oposto a esse desejo: os humanos do filme tentam se libertar da Matrix, tentando voltar a ter consciência de seu próprio corpo.

As máquinas vasculharam o corpo e a mente dos seres humanos, e fizeram descobertas incríveis, como é mostrado em O segundo renascer. Com a intervenção cirúrgica das máquinas, a humanidade passou a se assemelhar a ciborgs, tendo se transformado em uma estrutura em que se fundem homem e

máquina, homens e mulheres com plugues e implantes maquínicos por todo o corpo. Os humanos cem por cento naturais eram uma minoria e se orgulhavam de terem sido gerados no corpo de própria mãe. Os outros humanos ou se libertaram, ou estão conectados a uma gigantesca rede, passando a fazer parte do fluxo de dados.

Estamos chegando a um estágio em que a fantasia pode se tornar realidade, e por isso a reflexão sobre a tecnologia se toda cada vez mais urgente. “Os Nostradamus da era da máquina estão plantando suas raízes entre nós. [...] Suas profecias anunciadas da supremacia da realidade artificial, [...] fusão mística homem/máquina, sublimação do corpo na figura do ciborg” (RÜDIGER, 2002, p.13).

A tecnologia se pôs a serviço dos fetiches de poder do homem contemporâneo e acabou se transformando na principal fonte de uma mitologia, como, por exemplo, a queda do homem descrita no anime O segundo renascer.

De acordo com os profetas do apocalipse cibernético, há mais ainda: a cultura estaria se convertendo em reserva de meios protéticos, em que o próprio homem entra em declínio. A vontade mais ou menos inconfessável de se converter em máquina manifestar-se-ia no desejo de se entregar aos imaginários mediados tecnologicamente (RÜDIGER, 2002, p.13).

Saindo da ficção para a nossa realidade, vivemos o período de surgimento e desenvolvimento das comunidades virtuais, da rede, da Internet, da interação e interatividade via computador. No mundo virtual, teremos a superação do ser humano histórico.

Em Matrix, o contato entre os humanos era absolutamente artificial e se dava por meio de um sistema cuja interface era o próprio cérebro humano. O mais curioso é que as pessoas que acabavam descobrindo algo de errado com sua existência eram as que tinham mais contato com a Internet e com os computadores em geral. Esta também é uma paráfrase presente no universo Matrix. Funciona

como uma crítica da atual maquinização das atividades sociais da atualidade, cujo resultado seria “...nosso ingresso em um mundo no qual nós já não vivemos um sentimento seguro de possuir um eu estável e no qual há cada vez mais dúvida sobre a suposta existência de uma identidade bem delimitada” (RÜDIGER, 2002, p.47).

O mesmo problema é identificado nos humanos da Matrix. Neo é Neo ou Thomas Anderson? Como o Agente Smith disse, ele estava “vivendo duas vidas” paralelas e diferentes. Todos os personagens que saíram da Matrix eram chamados, no mundo “real”, pelos apelidos que haviam inventado como hackers ou simples usuários de computador. Trinity, por exemplo, que se refere à Santíssima Trindade, não era o nome da personagem, mas o *nick* que esta usava quando ainda não sabia a verdade sobre a Matrix.

Abordando mais uma questão que extrapola a ficção em Matrix, devemos mencionar o diálogo de Neo com um dos Conselheiros de Zion. Este convida Neo para conhecer o lugar onde ficavam as máquinas que proporcionavam a sobrevivência na cidade subterrânea. Através deste diálogo, podemos pensar a respeito da nossa realidade, e sobre o que há por trás da nossa relação com as máquinas na atualidade.

CONSELHEIRO: Ninguém sabe como algo funciona. Basta que funcione. Eu gosto daqui. Gosto de lembrar que esta cidade sobrevive graças a estas máquinas. Elas nos mantêm vivos, enquanto outras estão vindo nos matar. Interessante, não? O poder de dar vida e o poder de tirá-la.

NEO: Temos este mesmo poder.

CONSELHEIRO: Acho que temos, mas, aqui em baixo, penso em todos os que estão conectados à Matrix e, ao ver essas máquinas, sou forçado a pensar que, de certo modo, nós estamos conectados a elas.

NEO: Mas estas não nos controlam.

CONSELHEIRO: Claro que não. Como poderiam? A idéia não faz o menor sentido, mas é o caso de perguntar: afinal, o que é controle?

NEO: Se quiséssemos, poderíamos desligar essas máquinas.

CONSELHEIRO: Claro. É isso, você acertou. Isso é controle, não? Se quiséssemos, poderíamos fazê-las em pedacinhos. Mas aí teríamos que pensar no que aconteceria com nossas luzes, nosso calor, nosso ar.

Esta questão em Matrix se expande para a nossa realidade, questionando a verdadeira natureza da relação estabelecida entre o homem e a máquina. Num futuro cada vez mais próximo, os homens poderão acoplar a seu corpo diferentes dispositivos, que auxiliarão na execução de tarefas variadas. Isso já acontece, em casos que envolvem a medicina, principalmente. Apesar de ainda não ter alcançado um estágio elevado, há muito essa fusão homem/máquina deixou de ser mera fantasia mitológica.

Se todas as máquinas do mundo parassem hoje, a civilização estacaria. Há apenas trinta anos, isso não seria verdade. Em 2040, a inteligência do homem e da máquina serão intensa e intimamente misturadas. Poderemos passar por experiências muito mais profundas e variadas. Seremos capazes de “recriar o mundo” de acordo com nossa imaginação e participar de ambientes tão admiráveis quanto o de Matrix, mas espera-se que seja um mundo mais aberto à expressão e à experiência humana (KURZWEIL, 2003, p.215).

Se analisarmos as ambições de evolução do ser humano, podemos dizer que “primeiro almejou-se ter qualidades das forças naturais, depois viver como os deuses, depois alcançar a perfeição como homem. Agora pretende-se ser como a máquina” (RÜDIGER, 2002, p.57).

Matrix, de certa forma, principalmente através do diálogo entre o Conselheiro e Neo, nos faz pensar sobre a ilusão de que o fato de termos o poder de desligarmos as máquinas nos faz menos dependentes delas. É essa falsa sensação de controle, que, de acordo com a obra dos irmãos Wachowski, poderia ser a mola propulsora para o fim da dominação do homem. Nos filmes, tratava-se de mais um artifício usado pelas máquinas para que os rebeldes acreditassem que Zion era um mundo real e que, nela, eles eram livres. No anime O robô sensível, no diálogo entre um homem e uma mulher mostrado no capítulo anterior, um dos personagens fala que as máquinas são ferramentas, e sua natureza está ligada a

seu uso, sua função. São como escravas, da mesma forma como o homem acabou sendo através da Matrix. Elas lutaram, criaram o que podemos chamar de um intelecto, uma consciência de sua própria existência. Quando o robô B166ER é questionado, em julgamento, sobre o motivo para ter matado seu dono, ele responde simplesmente que não queria morrer. Logo, percebemos que as máquinas criaram vida própria e se mostraram decididas a defendê-la a todo custo.

Voltando às revoluções científicas pelas quais passamos, a primeira foi a copernicana, que nos removeu do centro do universo. A segunda, a darwiniana, nos reduziu a mero resultado do processo evolutivo, e, a terceira, a freudiana, descobriu o inconsciente, potências irracionais que exercem influência sobre nossas ações. “Agora estaria em andamento uma quarta, promovida pelas tecnologias de informação, que pretende nos tirar o privilégio de sermos, ainda que minimamente, os únicos seres portadores de inteligência...” (RÜDIGER, 2002, p.31).

É sobre essa ótica que Matrix se estabelece como veículo de reflexão. A Matrix, mais do que uma forma controle, é resultado de uma passagem, de uma transformação evolutiva, em que o homem perdeu o lugar para as máquinas, em muitos sentidos superiores.

Muitos filósofos e cientistas realmente são otimistas em relação ao potencial transformador da tecnologia. Todavia, existem visões como a de Bill Joy, cientista-chefe da *Sun Microsystems* e um dos líderes da revolução da Internet, que pregam que a trajetória que seguimos pode ter resultados mais sombrios. Para ele, “não é exagero dizer que estamos no limiar de um aprimoramento ainda maior do mal supremo” (JOY, 2003, p. 224).

Baseados nesta análise do que classificamos como profecias de um possível apocalipse tecnológico, o universo Matrix é uma maneira de dizer que

...não se deve pôr de lado como fantasia delirante a hipótese de que o homem do futuro mais radical venha a fundir-se ou desintegrar-se no aparato tecnológico, como apontam hoje em dia tanto os entusiastas quanto os críticos mais extremados da cibercultura (RÜDIGER, 2002, p.60).

Apesar de possuir muitos méritos, a reflexão sobre a tecnologia presente no universo Matrix fala muito mais da impotência do homem frente aos novos meios, tendo visto que Matrix é um exemplo do desenvolvimento do aparato tecnológico, mais especificamente na indústria cinematográfica. Mas não deixa de nos conduzir a algumas reflexões, mostrando que até as contradições podem gerar questionamentos interessantes.

Matrix, como diversas obras fizeram anteriormente, expõe uma visão apocalíptica do futuro da sociedade tecnológica, mas acaba entrando em conflito com o meio no qual se insere- a alienante cultura de massas- e com o instrumento através do qual se constrói- a máquina.

## 8 CONCLUSÃO

Matrix foi feito tanto para intelectuais quanto para jovens que valorizam idéias interessantes. Analisando os elementos que constituem o universo Matrix, acabamos apontando o que para alguns é uma qualidade e, para outros, um defeito.

Em sua temática, Matrix pode ser considerado um pastiche. O mérito dos Wachowski consiste em ter “copiado e colado” idéias alheias, formando uma rede intrigante de informações.

Eles misturaram tudo aquilo que lhes agradava e acabaram sendo a voz de uma geração pulsante que gosta, simultaneamente, de cinema, quadrinhos, games violentos, filosofia, animes, literatura e computadores.

Neste sentido, Matrix é o emblema de uma cultura globalizada e do gosto das pessoas que estão “crescendo” imersas neste turbilhão. Dentro e fora da ficção, Matrix é um caminho sem volta, o retrato de uma revolução cultural.

O filme não é estritamente americano, nem japonês, nem europeu, mas têm elementos da cultura de todos esses lugares, e por isso seu apelo é forte sobre os jovens. Essa nova juventude provavelmente é menos alienada do que eram os intelectuais do passado nesta etapa de sua vida. É claro que, infelizmente, nos referimos aos jovens da elite, que têm acesso à informação e aos mais diferentes meios de entretenimento.

Existe uma forte tendência purista que impede que filmes feitos para a massa sejam vistos com alguma seriedade. Por isso, Matrix não foi feito especificamente para os críticos, que dificilmente valorizariam uma obra tão emblemática da cultura de massas.

A questão que fica neste trabalho é: por que a indústria de entretenimento, ao invés de ser tão criticada pelos intelectuais, não pode ser enriquecida por estes? Que sabedoria há em remar contra a maré? Quando se fala em filosofia no universo Matrix, muitos fazem careta e têm calafrios. A forma simplista com que é tratada incomoda aqueles que detêm o conhecimento. Não enxergam que a filosofia está tão distante das massas porque os intelectuais não se permitem falar para elas, mas apenas para outros intelectuais.

Jean Baudrillard foi convidado a participar da elaboração do roteiro das continuações dos filmes, mas respondeu que só discutiria filosofia no lugar no qual ela deveria ser discutida. Que lugar é esse? Os livros cada vez menos vendidos? Não seria essa mais uma forma de privar a massa de um conhecimento que vá um pouco mais além e conduza à reflexão? Quanto a isso os Wachowski não podem ser criticados.

O mesmo se aplica ao abismo que é colocado pelos críticos entre filmes clássicos mencionados neste trabalho e o universo Matrix. O principal argumento é que este último possui muita violência gratuita. Ora, o que mais poderia se destacar tanto da ficção para a nossa realidade? A violência na atualidade é exatamente assim, gratuita, e não há sinais de que possa haver uma mudança. Matrix mostra uma realidade virtual em que tudo se resume a conflitos e combates. Essa é a nossa realidade virtual.

Estamos em um período de grandes oportunidades, pois as tecnologias de informação estão produzindo, pouco a pouco, um outro tipo de espectador no cinema. Um espectador que quer velocidade, mas que aceita a reflexão. Se o cinema quer sobreviver com qualidade fora dos guetos, esse é um bom caminho a ser trilhado.



Este trabalho percorreu o labirinto que é o universo Matrix, um “Jardim das veredas que se bifurcam”. Sair deste emaranhado de informações não foi fácil, principalmente pelas múltiplas opções de abordagem que este amplo universo oferece.

Como foi visto, começamos escolhendo como ponto de partida três filmes clássicos da ficção científica. Seguimos o caminho passando por obras da literatura, quadrinhos, animes, chegando, finalmente, às conclusões finais.

Este trabalho pode ser considerado o mapeamento de um percurso de reconhecimento do universo Matrix. Desta abordagem podem sair várias outras. Consideramos que a intenção dos Wachowski era justamente essa: que cada espectador formulasse uma rede de informações que dialogasse com seus conhecimentos, fazendo com que Matrix pudesse ser um espaço aberto a todo o tipo de público.

## 10 REFERÊNCIAS

ARRUDA, M. L. de, MARTINS, M. H. P. **Filosofando**: uma introdução à filosofia. 2.ed. São Paulo: Moderna, 2000.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Tradução de M. J. Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUM, L. F. **O mágico de Oz**. Tradução de L. Machado. São Paulo: Ática, 1997.

BORGES, J. L. O jardim de veredas que se bifurcam. Tradução de C. Nejam. In: \_\_\_\_\_. **Obras completas**. São Paulo: Globo, 1998. v.1, pp.524-530.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia**: história de deuses e heróis. Tradução de D. J. Júnior. 15.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CARROLL, L. **Alice**: edição comentada. Tradução de M. L. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CHADWICK, P. **Miller's tale**. Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>. Acesso em 2 fev. 2004.

STEINBRUNNER, C; GOLDBLATT, B. **Cinema of the fantastic**. New York: Galahad Books, 1972.

DANIEL. Português. In: **Bíblia de referência Thompson**. Tradução de J. F. de Almeida. São Paulo: Vida, 1999, pp.798-811. Edição contemporânea. Velho Testamento.

DÁVILA, S. Filosofia do fracasso. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 4. nov. 2003. Ilustrada, pp. E1.

\_\_\_\_\_. Doutrina Bush contamina irmãos Wachowski. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 22. mai. 2003. Ilustrada, pp. E8.

DESCARTES. **Meditações**. Tradução de E. Corvisieri. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

FASCIANI, R. **Informática e afetividade**: a evolução tecnológica condicionará nossos sentimentos? Tradução de N. S. Canabarro. Bauru: EDUSC, 1998.

FLAUNERY-DAILEY, F., WAGNER, R. **Gnose e Budismo em Matrix**. Tradução de K. Bunn. Disponível em <<http://www.fundasaw.org.br/conteudo.asp?id=50&texto=0707&tipomenu=h&tulo=MATRIX%20&%20Gnose>> Acesso em maio de 2004.

GIBSON, W. **Neuromancer**. 3. ed. Tradução de A. Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.

GORDON, A. Matrix: paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual. In: YEFFETH, G. (org.) **A pílula vermelha**: questões de ciência, filosofia e religião. Tradução de C. S. M. Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. pp. 51-67.

GROYS, B. Deuses escravizados: a guinada metafísica de Hollywood. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 3 jun. 2001. Mais!, pp. 5-11.

IRWIN, W.(org.) **Matrix**: bem-vindo ao deserto do real. Tradução de M. M. Leal. São Paulo: Madras, 2003.

KRACAUER, S. **De Caligari a Hitler**: uma história psicológica do cinema alemão. Tradução de T. Otoni. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

KURZWEIL, R. A fusão homem-máquina: estamos no mundo da Matrix? In: YEFFETH, G. (org.) **A pílula vermelha**: questões de ciência, filosofia e religião. Tradução de C. S. M. Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. pp. 202-215.

João. Português. In: **Bíblia de referência Thompson**. Tradução de João Ferreira de Almeida. São Paulo: Vida, 1999, p.962-986. Edição contemporânea. Novo Testamento.

JOY, B. Por que o futuro não precisa de nós. In: YEFFETH, G. (org.) **A pílula vermelha**: questões de ciência, filosofia e religião. Tradução de C. S. M. Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. pp. 216-252.

KENSKI, R. Bem-vindo à Matrix. **Super Interessante**, São Paulo, n. 188, pp. 38-46, mai. 2003.

LEÃO, T. "Blade Runner", a ficção da geração 80. **O Globo**, Rio de Janeiro, 20 mai. 2003. Megazine, pp. 14-15.

MACHADO, A. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1996.

MCKEEVER, T. **A life less empty**. Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>. Acesso em 2 fev. 2004.

MILLER, F. **Ronin**. Tradução de D. Chaves. São Paulo: Opera Graphica, 2003. v.1-3.

\_\_\_\_\_. **Hard Boiled**: à queima roupa. Tradução de M. Moraes. São Paulo: Pandora Books, 2002.

NASCIMENTO, C. L. ; YONEYAMA, T. **Inteligência Artificial em controle e automação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

PLATÃO, **A República**. 5.ed. Tradução de M. H. da R. Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

PORTO, B. Músculos e cérebro. **O Globo**, Rio de Janeiro, 20 mai. 2003. Megazine, pp.12-13.

RICH, F. Enjaulados na Matrix. Tradução de Clara Allain. **Folha de São Paulo**, 30 mai. 2003. Ilustrada, pp. E7.

RODRIGO, M. Simulacros e imperfeições. **Gazeta Mercantil**, São Paulo, 9 nov. 2003. pp-5.

RÜDIGER, F. **Elementos para a crítica da cibercultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

RUTH, G. **A path among stones**. Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>. Acesso em 2 fev. 2004.

\_\_\_\_\_. **Hunters and collectors**. Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>. Acesso em 2 fev. 2004.

SALEM, R. Deus ex machina. **SET**, São Paulo, ano 16, n. 191, p. 20-37, mar. 2003.

\_\_\_\_\_. Sangue, suor e máquinas. **SET**, São Paulo, ano 16, n. 197, p. 18-27, nov. 2003.

SAMUEL, A. **As religiões de hoje**. Tradução de B. Lemos. São Paulo: Paulus, 1997.

SAWYER, R. Inteligência artificial, ficção científica e Matrix. In: YEFFETH, G. (org.) **A pílula vermelha**: questões de ciência, filosofia e religião. Tradução de C. S. M. Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. pp. 51-67.

SÓFOCLES. **Édipo Rei**. Tradução de G. Campos. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

WACHOWSKI, A; WACHOWSKI, L. **Bits of information**. Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>. Acesso em 2 fev. 2004.

WACHOWSKI BROTHERS TRANSCRIPT, em **Matrix virtual theatre**. Nov, 1999. Disponível em <<http://www.warnervideo.com/matrixevents/wachowski.html>>. Acesso em 20 jan. 2003.

WERNECK, A. **A realidade mutante de Matrix**. 2003. Disponível em <[http://jbonline.terra.com.br/destaques/matrix\\_reloaded/not\\_cadb2.html](http://jbonline.terra.com.br/destaques/matrix_reloaded/not_cadb2.html)> Acesso em 10 fev. 2004.

WINCHAN, R. **Artistic freedom**. Disponível em <<http://www.whatisthematrix.com>>. Acesso em 2 fev. 2004.

-----  
THE MATRIX. Estados Unidos, 1999. Direção a roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Fotografia: Bill Pope. Montagem: Zach Staenberg. Elenco principal: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Produção: Joel Silver. Produtora: Silver Pictures. Ficção. 136 min. DVD.

THE MATRIX RELOADED. Estados Unidos, 2003. Direção a roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Fotografia: Bill Pope. Montagem: Zach Staenberg. Elenco principal: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Jada Pinkett Smith, Gloria Foster. Produção: Joel Silver. Produtora: Silver Pictures. Ficção. 138 min. DVD.

THE MATRIX REVOLUTIONS. Estados Unidos, 2003. Direção a roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Fotografia: Bill Pope. Montagem: Zach Staenberg. Elenco principal: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Jada Pinkett Smith. Produção: Joel Silver. Produtora: Silver Pictures. Ficção. 129 min. DVD.