

UNIVERSIDADE PAULISTA

**A PRESENÇA DOS MITOS ARCAICOS NOS FILMES DE
FICÇÃO CIENTÍFICA: Um Estudo do Filme Matrix e a
Sedução Sombria da Tecnologia no Mundo Desencantado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista - UNIP, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

GISLENE LIMA PEREIRA

SÃO PAULO

2021

UNIVERSIDADE PAULISTA

**A PRESENÇA DOS MITOS ARCAICOS NOS FILMES DE
FICÇÃO CIENTÍFICA: Um Estudo do Filme Matrix e a
Sedução Sombria da Tecnologia no Mundo Desencantado**

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade
Paulista - UNIP, para obtenção do
título de Mestre em Comunicação.

Orientação: Prof. Dr. Jorge Miklos

GISLENE LIMA PEREIRA

SÃO PAULO

2021

Pereira, Gislene Lima. .

A presença dos mitos arcaicos nos filmes de ficção científica: um estudo do filme Matrix e a sedução sombria da tecnologia no mundo desencantado / Gislene Lima Pereira. - 2021.

119 f.: + CD-ROM.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2021.

Área de concentração: Mídia e Imaginário.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Miklos

1. Mitos arcaicos. 2. Cultura de massas. 3. Imaginário midiático
. 4. Matrix. I. Miklos, Jorge (orientador). II. Título.

GISLENE LIMA PEREIRA

**A PRESENÇA DOS MITOS ARCAICOS NOS FILMES DE
FICÇÃO CIENTÍFICA: Um Estudo do Filme Matrix e a
Sedução Sombria da Tecnologia no Mundo Desencantado**

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade
Paulista - UNIP, para obtenção do
título de Mestre em Comunicação.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jorge Miklos - Universidade Paulista
UNIP-SP

Prof. Dra. Malena Segura Contrera – Universidade Paulista
UNIP-SP

Prof. Dra. Flávia Gabriela da C. Rosa – UNIFATEA
Centro Universitário Teresa D Ávila

*Para a Trindade Especial que todos carregamos dentro de nós:
Morpheus, aquele que desperta dos sonhos, e como Mestre indica o caminho
da verdade...*

*Trinity, pela coragem, beleza e perseverança para enfrentar os caminhos
insólitos...*

*Neo, que como todos nós, em algum momento, somos descrentes da nossa
potencialidade, mas que, ao cruzarmos com os auxiliares mágicos, seguimos
com a nossa jornada heroica.*

AGRADECIMENTOS

Somos belos porque dentro de nós há um jardim que, vez por outra, se deixou ver através dos nossos gestos.

Rubem Alves

Agradeço, primeiramente, à Fundação CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela bolsa, por voltar a estudar, aprender, pesquisar e conquistar um sonho, fazer o Mestrado e trilhar novamente o caminho de Matrix com outros olhares.

À minha família, aos meus pais Milton (*in memoriam*) e Geralda, às minhas irmãs, Janete e Camila, e aos meus sobrinhos, Daniel e Helena, que me apoiaram nesta jornada. Quero também agradecer às minhas irmãs porque, em algum momento de nossas vidas, me acompanharam ao cinema para ver um dos filmes da trilogia Matrix.

Obrigada aos amigos que estiveram comigo, mesmo no momento do distanciamento, agradeço por terem me apoiado em um momento tão difícil: Re, Dani, Marcos, Gil, Patty, Su, Bruna e Ju.

Obrigada aos que contribuíram com material, ideias e auxílio para este trabalho sobre Matrix: Dani, Marcos e Cris.

Agradeço aos queridos colegas de classe, pelas conversas, apoio nos momentos de alegrias e angústias, troca de reflexões - saudades dos almoços e do café: Regina, Celina, Elis, Guilherme, Vania, Thiago, Ney, Cristina, Sandra e Zé Carlos.

Um agradecimento especial aos meus queridos Pais, que não puderam seguir o caminho completo dos estudos, mas que nos mostraram, com exemplos, a dignidade, a educação e o respeito, que suas filhas buscam trilhar. Pai, onde quer que o senhor esteja, sei que a conquista dos estudos sempre foi um orgulho para o senhor e, mais uma vez, sigo esta trajetória do conhecimento, que não acaba ainda aqui.

Agradeço à toda a coordenação da UNIP, à equipe de PG Comunicação, em especial à Chris, que com toda atenção e gentileza, sempre nos auxilia nas demandas acadêmicas e administrativas do curso.

Obrigada ao Professor Doutor Maurício, coordenador do curso, que me trouxe profundos questionamentos, durante suas aulas, que me demonstraram o quanto eu ainda não sabia sobre os estudos da Comunicação.

Também quero agradecer ao Grupo de Pesquisa Mídia e Imaginário e aos colegas, em especial, Léo e Tadeu, que me mostraram os caminhos das pedras.

À Professora Dra. Flávia Gabriela, por aceitar participar da minha banca de qualificação e ter contribuído com ideias para o desenvolvimento da dissertação.

À querida revisora Fulvia, pelas conversas sobre *Neo* e ideias para a contribuição do trabalho e pela revisão da dissertação.

Agradeço, profundamente, aos queridos professores Jorge e Malena, desde o primeiro encontro em 2012, e que a sincronicidade me levou a reencontrar. Vocês, professores, estão permanentemente no meu coração. Eu sempre procuro levar um pouco de suas aulas para os meus sobrinhos e mostrar-lhes a magia das narrativas míticas. A contribuição de vocês é eterna e fizeram a diferença no meu olhar, na forma de pensar e questionar.

Malena, suas aulas sempre ampliaram minha consciência, meu olhar, suas aulas estão marcadas, dentro de mim, para sempre. Desde 2012, quando tive aula com você, pela primeira vez, me vem à memória o que você disse: “Preste atenção nos sonhos, na sincronicidade e nos sintomas, a vida está lhe avisando algo”.

Muito obrigada ao meu orientador, Jorge, que me ajudou, apoiou, nas dúvidas, nas angústias, em todo o processo, e pela escolha do tema *Matrix*, pela oportunidade de rever esta narrativa com um outro olhar. Obrigada pelas suas aulas, um aprendizado eterno, aulas sobre o Sagrado, o Eros - a pulsão de Vida - ... E os questionamentos sobre as narrativas de ficção científica, em especial, sobre *Blade Runner* e, agora, *Matrix*.

Agradeço aos Deuses e Deusas, às narrativas míticas, que estão sempre ao nosso redor. E que a nossa saga continue, pois a jornada não chegou ao fim ainda.

Muito Obrigada a Todos e a Todas!

Todo conhecimento começa com o sonho.

O sonho nada mais é que a aventura pelo mar desconhecido, em busca da terra sonhada. Mas sonhar é coisa que não se ensina, brota das profundezas do corpo, como a alegria brota das profundezas da terra. Como mestre só posso então lhe dizer uma coisa. Contem-me os seus sonhos para que sonhemos juntos.

Rubem Alves

Quando nossos sonhos – nossos estados subjetivos – separam-se de nós e unem-se ao mundo, é magia. Quando uma falha os separa do mundo ou quando eles não conseguem juntar-se a ele, é subjetividade: o universo mágico é a visão subjetiva que acredita ser real e objetiva. De forma recíproca, a visão subjetiva é a visão mágica em estado nascente, latente ou atrofiado. Apenas a alienação e reificação dos processos psíquicos questionados diferenciam a magia da vida interior. Uma provoca a outra. E a outra prolonga a primeira. A magia é a concretização da subjetividade. A subjetividade é a seiva da magia.

Edgar Morin

RESUMO

O tema desta pesquisa orbita em torno da presença dos conteúdos míticos arcaicos presentes na produção da Cultura de Massas contemporânea. As narrativas midiáticas transportam arquétipos, que atravessam a história do ser humano, criando formas de ser e estar em sociedade e de se relacionar com a realidade, o outro e a própria identidade. O objetivo é desvelar os conteúdos míticos arcaicos latentes na narrativa fílmica *Matrix* (*The Matrix* 1999), o *corpus* da pesquisa. O estudo é instaurado pelas perguntas problemas: quais conteúdos arcaicos/míticos latentes esses filmes transportam? Qual o resultado da apropriação dos mitos arcaicos pela Cultura de Massas? A hipótese se fundamenta na proposição de que as narrativas midiáticas são fenômenos que compõem imaginários que alimentam e são alimentadas pela cultura e atuam, de forma oculta, com arquétipos arcaicos e de forma explícita, com estereótipos midiáticos. Nessa linha, a suposição deste estudo se ancora no argumento de Edgar Morin e Malena Contrera no qual a Cultura de Massas se apropria do Imaginário Cultural e o transforma em produtos midiáticos padronizados para o entretenimento e consumo do grande público. O procedimento metodológico adotado é a pesquisa bibliográfica e exploratória orientada pela revisão da literatura. Para a análise da narrativa *Matrix*, é aplicada a perspectiva teórica do Imaginário Midiático (Mediosfera) proposta por Malena Contrera. Os resultados sugerem que a Cultura de Massas e o processo midiático de apropriação implicam a estereotipia do Imaginário Cultural. Consequentemente, na narrativa fílmica *Matrix*, os temas míticos são reconfigurados em clichês e estereótipos.

Palavras-Chave: Mitos Arcaicos. Cultura de Massas. Imaginário Midiático. *Matrix*.

ABSTRACT

The theme of this paper orbits the archaic mythical contents presence in contemporary mass culture production. Media narratives carry archetypes that are present in human being history, creating ways of being and being in society and ways to relate to reality, the other and one's own identity. The objective is to unveil the latent archaic mythical contents in the film Matrix (The Matrix 1999), the corpus of the research. The following questions instigate this study: what are the latent archaic / mythical contents in these films? What is the result of archaic myths appropriation by mass culture? The hypothesis is based on the proposition that media narratives are phenomena that make up imaginary which feed and are fed by culture and they act, in a hidden way, with archaic archetypes and, explicitly, with media stereotypes. Based on that, this paper assumption is anchored in Edgar Morin and Malena Contrera's argument in which the mass culture appropriates the Cultural Imaginary and transforms it into standardized media products for the entertainment and public consumption. The adopted methodological procedure is a bibliographic and exploratory research guided by the literature review. For the Matrix narrative analysis, the theoretical perspective of the Media Imaginary (Mediosphere) proposed by Malena Contrera is applied. The expected results suggest that mass culture and the media process of appropriation imply the Cultural Imaginary stereotype. Consequently, in the Matrix film narrative, mythical themes are reconfigured into clichés and stereotypes.

Key words: Archaic Myths. Mass Culture. Media Imaginary. Matrix.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A NARRATIVA MATRIX.....	18
2.1 Biografia das Irmãs Wachowski	20
2.2 Fichas Técnicas da Trilogia Matrix	22
2.3 Elenco e Personagens	23
2.4 Matrix (<i>The Matrix</i>)	24
2.4.1 Dentro da Matrix.....	24
2.4.2 A Pílula Vermelha	28
2.4.3 O Despertar.....	29
2.4.4 O Treinamento	32
2.4.5 A Traição.....	36
2.4.6 O Oráculo.....	37
2.4.7 A Captura de <i>Morpheus</i>	39
2.4.8 O Resgate	43
2.4.9 O Duelo	47
2.4.10 O Escolhido.....	49
2.4.11 Ascensão Heroica	50
3 A TRANSMUTAÇÃO DA MATRIX E A JORNADA HEROICA	53
3.1 A Ficção Científica e a Narratividade Mítica.....	55
3.1.1 A Ficção Científica no Cinema	57
3.1.2 O Gênero <i>Cyberpunk</i>	63
3.1.3 O Mito.....	65
3.2 Personagens Míticos da Narrativa Matrix.....	68
3.3 O Mito da Caverna de Platão	74
3.4 A Trajetória de <i>Neo</i> como o Salvador da Humanidade	78
3.5 O Profeta.....	83
3.6 O Traidor	84
3.7 Trinity	85
3.8 A Ascensão do Messias	86
3.9 A Saga do Herói.....	87
4 A SEDUÇÃO SOMBRIA DA MATRIX	94
4.1 A Bolha da Matrix como Metáfora	95

4.2 Cypher e a Servidão Voluntária	98
4.3 A Suposta Felicidade em Matrix.....	100
4.4 Matrix e o Mundo Desencantado na Era da Tecnologia	101
4.5 Matrix e os Reinos da Noosfera, Mediosfera e da Cultura de Massa	109
4.5.1 A Noosfera	109
4.5.2 A Mediosfera	111
4.5.3 A Cultura de Massa.....	112
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS.....	117

1 INTRODUÇÃO

Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor, assim, não morre jamais...

Rubem Alves

O tema desta pesquisa se alinha aos estudos do Imaginário Midiático que se dedicam a investigar a presença de conteúdos míticos arcaicos presentes nos produtos culturais contemporâneos. Este estudo está vinculado ao Grupo de Pesquisas em Mídia e Estudos do Imaginário, que tem por objetivo o desenvolvimento de pesquisas relacionadas à área de Comunicação, em especial pelo viés das teorias do Imaginário Midiático.

A escolha do tema se deve por sua diferenciação perante outras análises feitas sobre o filme Matrix, em que será aprofundada a questão do Imaginário Cultural. Esta pesquisa suscita pensar em possíveis relações, que agregam valor cultural e estimulam o olhar para novas reflexões. A pesquisa é pertinente para entender a construção dos processos míticos, que envolvem o Inconsciente coletivo e seus arquétipos. Mito e narrativa são importantes para o sentido da vida e do ser, da narratividade e do próprio indivíduo.

Para o presente estudo, foi realizada uma pesquisa¹ no Banco de Teses e Dissertações da CAPES e uma busca geral na plataforma *Google* para encontrar trabalhos de Mestrado e Doutorado a respeito do filme Matrix, no período de 2002 e 2017. Foram encontrados nove trabalhos inseridos nos campos da Comunicação, Educação, Letras, Processos Audiovisuais e Tecnologia:

¹ Fonte: <http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>.
<http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/11455/1/Dissertacao%20Adriano%20Oliveira.pdf>. Acesso em: 05.maio.2020.

TÍTULO DO TRABALHO	MESTRADO DOUTORADO	AUTORIA	ANO	INSTITUIÇÃO
From Frankenstein to Matrix: Cultural perceptions of cyborg	Mestrado	SCHATZ, Sandra Regina	2002	Universidade Federal de Santa Catarina
Arquitetura do Espaço Cinematográfico	Mestrado	GARCIA, Sueli	2003	Universidade Paulista
Cinema e Magia: Efeitos Especiais – De Méliès a Fantasia 2000	Doutorado	VALENTE, Telma Elita Juliano	2005	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
A Relação Humano-Maquínico no Imaginário Cinematográfico	Mestrado	BIZARRO, Maristela Sanches	2005	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Matrix e Cidade dos Sonhos: Representações da Irrealidade na Ficção-Contemporânea	Mestrado	OLIVEIRA, Adriano Anunciação	2006	UFBA – Universidade Federal da Bahia
Transtextualidade e Dialogismo em Admirável Mundo Novo e Matrix	Mestrado	GARCIA, Mylene Fonseca	2007	Universidade Federal de Minas Gerais
Escolhendo a Pílula Vermelha: Blogs na Formação de Professores	Doutorado	MACHADO, João Luís de Almeida	2008	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Convergência na Dialogia Transmidiática entre Tron e Matrix	Mestrado	PEREZ, Filipe Silva	2014	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Geometrias da Experiência: Das Tessituras do Conceito de Experiência e do Conceito de Vivência em Walter Benjamin às Investigações sobre o Devir de uma Nova Categoria de Experiência Reticular Possível em Narrativas Transmídia	Mestrado	MOTA, João Pedro de Azevedo Machado	2017	USP – Universidade de São Paulo

Todos os trabalhos listados acima são tratados sob a perspectiva da semiótica, do cinema, dos estudos literários e da tecnologia. Nesse sentido, esta pesquisa é original, uma vez que se propõe a analisar o filme sob a abordagem do Imaginário Midiático, fortuna crítica legada por Edgar Morin e Malena Contrera.

O objetivo deste projeto de pesquisa é desvelar os conteúdos míticos arcaicos latentes na narrativa fílmica *Matrix* (*The Matrix*, EUA, 1999), o *corpus* da pesquisa. Apresentar com minúcias a narrativa (trama e personagens) que compõe o filme *Matrix* e desvendar os mitos arcaicos presentes na trama.

A hipótese se fundamenta na proposição de que as narrativas midiáticas são fenômenos que compõem imaginários que alimentam e são alimentados pela cultura e atuam, de forma latente, com arquétipos arcaicos e, de forma explícita, com estereótipos midiáticos.

O processo midiático de apropriação do Imaginário Cultural implica a estereotipia das narrativas míticas arcaicas. Esse procedimento exercitado pelas mediações eletrônicas² corrompe a natureza do mito primitivo e o transforma em espetáculo e entretenimento despotencializando sua essência original.

Nesse sentido, o filme *Matrix* transporta os temas míticos arcaicos, entretanto eles são reconfigurados pela Cultura de Massas e transformados em clichês e estereótipos.

Para dar base a esta pesquisa e ampliar o que está oculto na narrativa *Matrix*, são aprofundados os principais referenciais teóricos para estes temas: os arquétipos e os estereótipos, a Saga do Herói, o Imaginário Cultural e a Ficção Científica e o seu vínculo com os mitos arcaicos.

Buscar nesse referencial teórico a respeito do Imaginário Cultural e o Imaginário Midiático, a partir das contribuições ofertadas por autores importantes como Joseph Campbell (1904-1987), norte-americano, pesquisador renomado na área da mitologia e da Saga do Herói. Para este estudo, são abordadas duas obras: *O Herói de Mil Faces* (1989), que apresenta o percurso mitológico do herói

² A partir das contribuições de Harry Pross, entende-se como mediações eletrônicas os aparatos de emissão e recepção como rádio, televisão, cinema e Internet. Pross também os chamou de Mídia Terciária. *Apud* MENEZES, José Eugênio de O. **Processos de Mediação: da mídia primária à mídia terciária.** *Communicare*. São Paulo, 2004.

em que as narrativas são contadas de formas diferentes, mas, na verdade, guardam semelhanças entre si e *O Poder do Mito* (2017), uma entrevista de Joseph Campbell para o jornalista Bill Moyers, em que ele comenta a relação do mito com o homem e sua importância para captar a mensagem dos símbolos, que o ensinam a voltar para dentro de si.

Para demonstrar a Cultura de Massas e seus estereótipos, são utilizadas obras de Edgar Morin, antropólogo e sociólogo francês: *Cultura de Massas no Século XX – Volume 1: Neurose* (2011), que analisa a Cultura de Massas sob o aspecto dos mitos - produzidos industrialmente e estereotipados - e *O Método 4: As Ideias* (1998), que aborda o reconhecimento da Noosfera e a crença na realidade física dos sonhos, deuses, mitos e ideias.

Segundo Malena Contrera, doutora em Comunicação e Semiótica e pesquisadora sobre o Imaginário, as questões que ele apresenta necessitam de atualização, pois esse é vivo e pulsante e se relaciona com os meios de comunicação contemporâneos. Na obra *Mediosfera – Meios, Imaginário e Desencantamento do Mundo* (2010), Contrera apresenta os temas do Imaginário que precisam de atualização.

Para entender a importância da narrativa da ficção científica e sua trajetória, é utilizada a obra “*Ficção Científica – Ficção, Ciência ou uma Épica da Época?*” (1985) de Raul Fiker, professor de Filosofia, escritor e ensaísta. Nesse texto, o autor aborda as narrativas de ficção científica, gênero que tem se renovado e atualizado constantemente. *Matrix* é um filme de ficção científica, bem atual, com efeitos especiais grandiosos para a época (1999) e com uma narrativa da dominação da tecnologia sobre o homem.

Glenn Yeffeth, organizador da obra *A Pílula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix* (2003), traz uma coletânea de quatorze ensaístas, entre eles, alguns filósofos. Para essa pesquisa, é utilizado o ensaio *À Procura de Deus em Matrix* de Paul Fontana, que apresenta as narrativas bíblicas em *Matrix*.

Articular a narrativa fílmica *Matrix* com o referencial teórico, enunciado acima, para desvelar quais conteúdos arcaicos/míticos os filmes transportam e desvendar o resultado do procedimento da apropriação dos mitos arcaicos pela Cultura de Massas.

O percurso metodológico é bibliográfico e exploratório, orientado pela revisão da literatura. A revisão é reconhecida pelo levantamento bibliográfico, a partir de artigos jornalísticos ou de *sites*, livros, periódicos, entre outros.

A pesquisa exploratória tem como finalidade principal o domínio do problema e o aprimoramento de ideias, com intuito de deixá-los mais evidentes ou de levantar hipóteses. Ocorre de forma bastante flexível permitindo considerar os diversos aspectos relacionados ao conteúdo.

Para a análise da narrativa Matrix é aplicada a perspectiva teórica do Imaginário Midiático. Malena Contrera (2010) evidencia que, apesar dos questionamentos surgidos acerca do tema Imaginário em diversas áreas do conhecimento, existe uma perspectiva relevante nascida em meados do século XX. A constituição da comunicação de massa tal como foi, deve muito ao estabelecimento de um Imaginário Midiático, alimentado por um Imaginário Cultural; ou seja, a forma como a sociedade estava organizada e a maneira pela qual se davam as relações simbólicas culturais, com apelo a arquétipos arcaicos, foram mais que essenciais para dar configuração ao que Malena (2010) identifica como Imaginário Midiático.

Conforme Edgar Morin (1984), um dos elementos diferenciadores - do que estava sendo produzido pela cultura e o que passou a ser produzido com o advento dos meios de comunicação de massa - são produtos culturais da vida privada, comercializados em larga escala. Aquilo que se mostrava dentro de quatro paredes começou a ser espetacularizado nas telas de cinema.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos. O primeiro apresenta uma breve biografia das irmãs Wachowski, diretoras do filme Matrix, a ficha técnica do elenco que compõe a trilogia Matrix e uma descrição detalhada da narrativa fílmica do primeiro filme Matrix (*The Matrix*, 1999), além de uma breve descrição dos outros filmes que compõe a trilogia Matrix: Matrix Reloaded (*The Matrix Reloaded*, 2003) e Matrix Revolutions (*The Matrix Revolutions*, 2003).

O segundo capítulo apresenta uma breve história da ficção científica, com as narrativas em literatura e cinema, e os mitos arcaicos e as narrativas bíblicas em que há elementos da Saga do Herói inseridos na narrativa Matrix.

O terceiro e último capítulo apresenta o filme Matrix como metáfora do momento atual, com a questão da sedução dos aparatos tecnológicos, a reflexão da “bolha”, a partir de uma das cenas mais marcantes na narrativa fílmica e os reinos da Noosfera, Mediosfera e Cultura de Massa, presentes na narrativa de Matrix.

A dádiva de ensinar e mostrar que uma história está além do que foi proposto, foi o caminho percorrido para esses capítulos, em que os mitos e a magia do aprendizado são imortais.

2 A NARRATIVA MATRIX

Inquestionável, no entanto, é que os irmãos Wachowski conseguiram o que queriam: Matrix tem feito as pessoas pensarem.

Isabela Boscov

O objetivo deste capítulo é apresentar uma descrição detalhada da narrativa do filme *Matrix (The Matrix)*, após uma breve biografia das irmãs Wachowski, das fichas técnicas, elenco e personagens. Dividimos o filme em seções: Dentro da Matrix, A Pílula Vermelha, O Despertar, O Treinamento, A Traição, O Oráculo, A Captura de *Morpheus*, O Resgate, O Duelo, O Escolhido e a Ascensão Heroica. A apresentação da história se faz necessária, uma vez que a análise interpretativa da narrativa será realizada nos capítulos II e III. É importante ressaltar que a problemática que move este estudo é desvelar os conteúdos míticos arcaicos latentes no enredo do filme bem como compreender, por meio de uma hermenêutica interpretativa, que aspectos o filme revela a respeito da condição humana no tempo presente.

O universo Matrix é composto por três filmes (1999-2003); uma série de animação *Animatrix* (2003) - uma coleção de nove contos de curta-metragem sobre o mundo de Matrix escrita, em parte, pelas irmãs Wachowski -; o videogame *Enter the Matrix* (2003) e uma revista de histórias em quadrinhos *The Matrix* (2003), escrita por diversos autores, entre eles, as irmãs Wachowski. Há também um quarto filme em pré-produção, *Matrix 4 (The Matrix 4)*, com previsão de lançamento para 2021 e que comporá a quadrilogia Matrix.

Em 1999, *Matrix (The Matrix)*, o primeiro filme da trilogia, foi lançado nos cinemas, sem muito alarde e divulgação, mesmo assim rendeu em torno de 465 milhões de dólares, ao redor do mundo, tornando-se a maior bilheteria da produtora de filmes Warner Bros, até o lançamento de *Harry Potter e a Pedra Filosofal (Harry Potter and The Philosopher's Stone, USA, 2001)*.

O primeiro filme da trilogia possui 400 efeitos especiais e diversas influências da literatura *cyber*, animês, mitos arcaicos, filosofia e *kung fu*. Foi uma das produções mais surpreendentes da história do cinema, por ter consistência, complexidade, cenas de ação ousadas e um roteiro elaborado. Em 2003, com uma diferença de aproximadamente seis meses, *Matrix Reloaded*

(*The Matrix Reloaded*) e *Matrix Revolutions* (*The Matrix Revolutions*) chegaram aos cinemas e obtiveram uma grande audiência, mas a crítica de maior impacto foi endereçada ao primeiro filme, em que os elementos de profundidade estavam mais inseridos, diversamente dos outros, mais voltados para a ação e os efeitos especiais.

Matrix trouxe diversos elementos que não eram vistos em filmes de ação, há muito tempo, entre eles, a discussão sobre o que é realidade ou não e a questão do domínio da tecnologia sobre a humanidade. Além disso, o filme contém inúmeras referências filosóficas e se propõe a acompanhar a jornada da personagem *Neo* em busca do seu próprio autoconhecimento.

Matrix revolucionou os filmes de ficção científica e também os efeitos cinematográficos. O supervisor de efeitos especiais, John Gaeta, demorou dois anos para conseguir realizar tudo com perfeição. Um desses efeitos é a técnica chamada de *bullet time* (velocidade da bala), em que a câmera gira em torno do ator Keanu Reeves (*Neo*) em várias alturas, enquanto ele “desvia das balas”, em câmera lenta.

O figurino criado por Kym Barrett: óculos escuros, sobretudos pretos, botas e uniformes de couro ou vinil também chamou a atenção.

Yuen Woo Ping, trazido de Hong Kong junto com sua equipe para treinar o elenco principal, foi o coreógrafo escalado para as cenas de luta de Matrix. Os atores Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss e Hugo Weaving ficaram em treinamento diário por cinco meses, antes de começarem as filmagens. As cenas remetem a um balé de lutas, com coreografias acrobáticas e efeitos extraordinários.

A fotografia se destaca pela presença de duas cores que realçam o contraste da narrativa: tons de verde para o mundo da Matrix e tons de cinza para o Mundo Real, quando as personagens se encontram na nave do líder *Morpheus*.

Todos esses elementos tornam Matrix um filme de entretenimento de alta performance, que provoca muitos questionamentos sobre a existência da realidade, a Inteligência Artificial das Máquinas e a capacidade do homem em destruir a si próprio e a natureza, reflexões filosóficas atemporais, envoltas no

filme pela tecnologia e a estética de um futuro que ainda estava por vir: o século XXI.

2.1 Biografia das Irmãs Wachowski

Os Wachowski descrevem os temas da trilogia assim: o primeiro é sobre nascimento, o segundo sobre a vida, o terceiro sobre a morte.

Laurence Fishburne

As irmãs Wachowski fizeram transição de gênero mas, quando filmaram a trilogia Matrix, eram conhecidas como “os irmãos Wachowski”. Laurence Wachowski nasceu em 21 de junho de 1965 e tornou-se Lana Wachowski, com a mudança de gênero, realizada em 2012. Andrew Wachowski nasceu em 29 de dezembro de 1967 e alterou seu nome para Lilly Wachowski, quando fez a mudança de gênero, em 2016. Elas nasceram em Chicago (EUA), começaram a carreira como roteiristas de quadrinhos e atuaram como argumentistas da Marvel.

Escreveram o roteiro de *Assassinos (Assassins, 1995)*, um filme policial, e dirigiram *Ligadas pelo Desejo (Bound, 1996)*, um filme de suspense. Entretanto, nenhum desses filmes apresentou temas tão profundos quanto a trilogia Matrix.

As ideias para Matrix surgiram de várias fontes, da literatura não-convencional - que as irmãs leram e escreveram - e do antigo interesse e conhecimento em mitologia clássica e lendas. Fanáticas por matemática, física quântica e filosofia, as diretoras exploraram o tema do desenvolvimento da revolução tecnológica. Fãs de gibis e animês, sempre deixaram clara a influência que esses tiveram sobre o filme. Além disso, veneram o cinema de Hong Kong dos anos 70 e suas lutas repletas de voos impossíveis.

A dupla transformou o roteiro de Matrix em *storyboard*, a fim de convencer os executivos da Warner Bros a liberar 60 milhões de dólares para uma obra envolvendo filosofia moderna, *kung fu* e efeitos impossíveis de serem feitos àquela época.

O produtor Joel Silver ficou fascinado pelo roteiro e adquiriu os seus direitos, enquanto isso, as irmãs passaram anos lapidando o roteiro do primeiro filme Matrix para que o público pudesse aceitar e compreender a história.

Na época, elas exigiram que o elenco principal fizesse todas as cenas, dispensando a ajuda de dublês e que os atores entendessem o conceito do filme, também recomendaram a leitura de *Simulacros e Simulação* de Jean Baudrillard.

O último trabalho das irmãs foi a direção, o roteiro e a produção da série *Sense8*, que durou três temporadas (2015-2018), na plataforma de *streaming* da *Netflix*.

Filme	País e Ano	Direção e/ou Roteiro
<i>Assassinos (Assassins)</i>	EUA / 1995	Roteiristas
<i>Ligadas pelo Desejo (Bound)</i>	EUA / 1996	Roteiristas e Diretoras
<i>Matrix (The Matrix)</i>	EUA e Austrália / 1999	Roteiristas e Diretoras
<i>Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded)</i>	EUA e Austrália / 2003	Roteiristas e Diretoras
<i>Matrix Revolutions (The Matrix Revolutions)</i>	EUA e Austrália / 2003	Roteiristas e Diretoras
<i>Animatrix</i>	EUA e Japão /2003	Roteiristas
<i>V de Vingança (V for Vendetta)</i>	Reino Unido, EUA e Alemanha 2005	Roteiristas
<i>Speed Racer</i>	EUA e Alemanha /2008	Roteiristas e Diretoras
<i>A Viagem (Cloud Atlas)</i>	EUA, China, Singapura e Alemanha / 2012	Roteiristas e Diretoras
<i>O Destino de Júpiter (Júpiter Ascending)</i>	EUA / 2015	Roteiristas e Diretoras

Com previsão de lançamento para maio de 2021, Lana Wachowski retorna como roteirista e diretora da nova produção do filme Matrix 4. Lilly, até o momento, não foi anunciada no novo projeto.

Matrix foi provocante para a época e as diretoras, com certeza, já deixaram uma marca profunda nas suas carreiras e também na narrativa cinematográfica. A expectativa é que, após 22 anos, Matrix 4 também seja um marco na narrativa mítica, tão provocativo e reflexivo quanto o primeiro filme da série.

2.2 Fichas Técnicas da Trilogia Matrix

Olhar para a Matrix é olhar para nossa mente.

Marcos Torrigo

Filme: Matrix (*The Matrix*, EUA, 1999)

Direção: Lana e Lilly Wachowski

Roteiro: Lana e Lilly Wachowski

Produção: Joe Silver

Cia Produtora: Village Roadshow

Distribuidora: Warner Bros

Prêmios: 4 Oscars – Montagem, Efeitos Sonoros, Efeitos Especiais e Som

Filme: Matrix Reloaded (*The Matrix Reloaded*, EUA, 2003)

Direção: Lana e Lilly Wachowski

Roteiro: Lana e Lilly Wachowski

Produção: Joe Silver

Cia Produtora: Village Roadshow

Distribuidora: Warner Bros

Filme: Matrix Revolutions (*The Matrix Revolutions*, EUA, 2003)

Direção: Lana e Lilly Wachowski

Roteiro: Lana e Lilly Wachowski

Produção: Joe Silver

Cia Produtora: Village Roadshow

Distribuidora: Warner Bros

2.3 Elenco e Personagens

E a arte – incluindo filmes como Matrix – pode ao mesmo tempo retratar um problema e, mostrando um espelho ao espectador, instigar a reflexão sobre sua relevância e solução.

Charles L. Griswold Jr.

Nome Ator / Atriz	Personagem	Presença na Trilogia		
		Matrix	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Keanu Reeves	Thomas Anderson / Neo	Matrix	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Laurence Fishburne	Morpheus	Matrix	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Carrie-Ann Moss	Trinity	Matrix	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Hugo Weaving	Agente Smith	Matrix	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Gloria Foster / Mary Alice	Oráculo	Matrix	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Joe Pantoliano	Cypher	Matrix	_____	_____
Julian Arahanga	Apoc	Matrix	_____	_____
Anthony Ray Parker	Dozer	Matrix	_____	_____
Matt Doran	Mouse	Matrix	_____	_____
Belinda McClory	Switch	Matrix	_____	_____
Marcus Chong	Tank	Matrix	_____	_____
Paul Goddard	Agente Brown	Matrix	_____	_____
Robert Taylor	Agente Jones	Matrix	_____	_____
Harold Perrineau Jr	Link	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Jada Pinkett Smith	Niobe	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Nona Gaye	Zee	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Nathaniel Lees	Capitão Mifune	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Harry Lennix	Comandante Lock	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Anthony Zerbe	Conselheiro Hamann	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
David Roberts	Capitão Roland	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Clayton Watson	O Garoto "The Kid"	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Collin Chou	Seraph	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Monica Bellucci	Persephone	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Lambert Wilson	Merovigian	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Neil Rayment	Gêmeo	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Adrian Rayment	Gêmeo	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Randall Duk Kim	O Chaveiro "The Keymaker"	_____	Matrix Reloaded	_____
Ian Bliss	Bane	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Helmut Bakaitis	Arquiteto / Pai da Matrix	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Bruce Spence	O Homem do Trem	_____	_____	Matrix Revolutions
Bernard White	Rama-Kandra	_____	Matrix Reloaded	Matrix Revolutions
Tanveer K Atwal	Sati	_____	_____	Matrix Revolutions

2.4 Matrix (*The Matrix*)

O mundo de Matrix parece ser falsamente simples mas, na verdade, é muito complexo e lembra, em muitos aspectos, o nosso mundo.

Jorge J.E. Gracia e Jonathan J. Sanford

O primeiro filme da trilogia é lançado em 1999 e os principais personagens são: *Neo*, *Morpheus*, *Trinity*, *Agente Smith*, *Cypher* e o Oráculo. O mundo é uma ilusão, controlado pela Inteligência Artificial, e *Neo*, *Morpheus* e *Trinity* lutam pela liberdade da humanidade. Acompanhe a trajetória de *Neo* e a sua luta interior para atravessar o caminho e provar para ele mesmo que é o Escolhido.

Bem-vindo ao mundo da Matrix e, para descobrir o que é a Matrix, liberte a sua mente.

2.4.1 Dentro da Matrix

É a pergunta que nos impulsiona, Neo. Foi a pergunta que te trouxe aqui.

Trinity

Ruídos eletrônicos como se fossem de um computador, uma tela negra com códigos de números e ideogramas na cor verde. O nome Matrix surge. Somos transportados para a narrativa fílmica.

Um toque de telefone, ouve-se uma voz de mulher que conversa com um homem. Ele diz que percebe que ela gosta de observá-lo, ela responde que *Morpheus* acredita que ele é o Escolhido. A tela fica novamente em tons verdes. Entramos no universo da Matrix.

Quatro policiais entram no Hotel *Heart*, em direção ao quarto com o número 303 na porta, tentam render uma mulher toda vestida de vinil preto. Os tons de verde aparecem no início da narrativa. Três homens chegam vestidos de ternos, com óculos escuros, parecem ser agentes especiais. Um deles, que parece ser o líder do grupo, pergunta ao policial sobre a moça, ele afirma: “A gente encara uma mocinha”. O agente lhe diz: “Não tenente, os seus homens já estão mortos!”.

A bela mulher vestida de vinil preto chama-se *Trinity* e é dela a voz feminina no início da narrativa. Ela se levanta diante dos policiais e, com saltos

mortais, anda pela parede e os golpeia. A ação dos golpes desferidos é acrobática e inusitada.

Trinity consegue escapar dos policiais, liga para *Morpheus* e diz que a linha foi grampeada.

A perseguição recomeça, dessa vez, os agentes começam a agir, dando saltos mortais de um prédio para outro, assim como *Trinity*. O policial, ao ver os saltos, comenta: “Isso é impossível!”.

Trinity corre e voa, cai de outro prédio, escada abaixo. Consegue fugir e ir para uma cabine telefônica. O telefone toca. *Trinity* atende e, nesse momento, um caminhão tenta atropelar a cabine telefônica. *Trinity* some da cabine e o agente, que parece ser o líder, desce do caminhão. Os outros dois se aproximam do líder, ele diz que o informante falou a verdade e que já tem o próximo alvo. O líder fala: “Seu nome é *Neo*”.

Pelo modo como a câmera nos conduz, parece que somos transportados por dentro do telefone, há contrastes verdes na cena. Uma tela de computador aparece, nas notícias de jornal, pode-se ler que a polícia está à procura de um homem chamado *Morpheus*.

Um jovem rapaz dorme debruçado na mesa. Uma mensagem aparece na tela: “Acorde, *Neo*!”. Ele desperta, outra mensagem surge: “A Matrix te achou... Siga o coelho branco... Toc, Toc, Toc”.

O jovem rapaz olha consternado para a tela e, em seguida, ouvem-se batidas à sua porta. Ele pergunta: “Quem é?”. Resposta: “É o *Choi*!”. E as mensagens somem da tela.

Quarto 101, em tons verdes. O jovem rapaz abre a porta, recebe o dinheiro de *Choi*, pega o livro *Simulacres et Simulation*³, abre-o. O livro tem o formato de uma caixa, está sem páginas, dentro dele estão guardados os disquetes, exatamente no capítulo cujo título é *Nihilism*. Ele entrega os disquetes a *Choi*, que lhe diz: “Aleluia! Você é meu Salvador, cara! O meu Jesus Cristo!”. O jovem rapaz pergunta a *Choi* se ele já se sentiu como se não soubesse se

³ *Simulacros e Simulação* de Jean Baudrillard. Nessa obra, Baudrillard aborda a questão dos simulacros e da simulação, através de modelos de um real, sem origem nem realidade.

está acordado ou se está sonhando. *Choi* responde que sim e que isso se chama mesalina.

Choi convida o jovem rapaz para sair, ele olha para a moça que está abraçada a *Choi*, há uma tatuagem de um coelho branco, nas suas costas. Ele decide sair com eles.

Na danceteria, embalada por música eletrônica, o jovem rapaz está isolado, quando uma bela mulher - com um sedutor vestido de vinil preto - aproxima-se dele e diz: "Olá *Neo!*". Ele pergunta como ela sabe o seu nome. Ela se apresenta como *Trinity* e diz que sabe muita coisa sobre ele, diz que ele corre perigo e que está sendo observado. No diálogo entre eles, *Trinity* diz:

Sei por que está aqui, Neo.

Sei o que anda fazendo.

Você o está procurando.

Eu sei, porque eu também já procurei a mesma coisa.

Eu estava procurando uma resposta.

É a pergunta que nos impulsa, Neo.

Foi a pergunta que te trouxe aqui.

Neo pergunta o que é *Matrix*. De repente, o despertador toca e ele acorda apressado, já se encontra no escritório onde trabalha, uma empresa de *software*. O chefe o repreende, dizendo que ele se acha especial.

Em seu trabalho, *Neo* recebe um pacote, entregue por um mensageiro da *Fedex*. Ele o abre e encontra um celular que toca imediatamente. *Neo* atende, é *Morpheus*. Ele diz a *Neo* que não sabe se ele está preparado para a verdade e o alerta sobre a chegada de agentes, em seu local de trabalho. *Morpheus* pede que ele se esconda.

A partir daí, *Morpheus* começa a guiá-lo para que escape dos agentes e dos policiais. O ritmo é frenético como em um jogo de esconde-esconde com movimentos acelerados. Conduzido por *Morpheus*, *Neo* consegue fugir dos agentes, até que ele pede que *Neo* vá até o andaime, do lado de fora da janela. *Neo* sente medo, já que o prédio é muito alto. Perplexo com os acontecimentos, pergunta como *Morpheus* sabe indicar quais as direções que ele deve seguir para esquivar-se dos agentes e dos policiais. Nesse momento, *Neo* diz para si mesmo que não é ninguém importante. Ao chegar ao parapeito do prédio, deixa

o celular cair. Em seguida, sem poder seguir as orientações de *Morpheus*, é levado pelos agentes, enquanto isso, *Trinity* observa tudo em uma moto.

Na cena seguinte, *Neo* e os três agentes estão em uma sala, semelhante a uma sala de interrogatório, em que há muitas TVs agrupadas. O agente que parece ser o líder do grupo abre uma pasta e diz que tem observado *Neo*, afirma que o jovem rapaz tem uma vida dupla: de dia, é um programador de *software* chamado *Thomas A. Anderson*; de noite, é um *hacker* conhecido por *Neo*. Ele fala: “Uma dessas vidas tem futuro”. O agente não lhe dá uma escolha que implique em valores éticos, a escolha é entre a vida e a morte, se *Neo* não cooperar, não haverá futuro para ele.

O agente conversa com *Neo*, diz que sabe que *Morpheus* é um homem muito perigoso e que entrou em contato com ele. Quando o agente exige que *Neo* colabore, ele faz um gesto obsceno com o dedo e pede seu telefonema por direito. O agente lhe diz: “Você não pode falar.”. De repente, os lábios de *Neo* estão selados e ele, realmente, não consegue se expressar. Os outros dois agentes o pegam e o colocam em cima da mesa, um deles está com um rastreador eletrônico, que lembra um inseto – semelhante a um escorpião - e o insere no umbigo de *Neo*, que se desespera.

Neo acorda assustado. “Teria sido um pesadelo? Aquilo aconteceu ou não?” Toca o telefone, *Morpheus* avisa que a linha está grampeada e diz: “Você é o Escolhido. Você pode ter passado os últimos anos me procurando, mas eu passei minha vida toda procurando por você”.

Chove. *Neo* está sob uma ponte, local combinado por *Morpheus*. Um carro se aproxima. Dentro dele, estão *Trinity*, um homem que está dirigindo e outra mulher sentada no banco do passageiro.

Assim que *Neo* entra no carro e se senta ao lado de *Trinity*, ela lhe diz que ele foi grampeado. Os passageiros do carro pegam um aparelho, que lembra uma metralhadora, e o colocam no umbigo de *Neo*. O aparelho inicia o rastreamento do objeto, *Neo* recebe choques de luz e *Trinity* consegue puxar o inseto, ela o joga para fora do carro, já quebrado e queimado. *Neo* grita: “Era real?”.

Eles chegam a um prédio, *Neo* sobe as escadas em caracol, que lembram um pouco um labirinto, *Trinity* lhe pede que seja sincero, porque *Morpheus* sabe mais sobre ele do que ele pode imaginar.

2.4.2 A Pílula Vermelha

Tudo que ofereço é a verdade. Nada mais.

Morpheus

Som de trovões. *Neo* entra em uma sala totalmente decorada com móveis retrô, *Morpheus* está usando óculos escuros e veste um terno de couro. Ele está de costas, vira-se e se apresenta, *Neo* fala que é uma honra conhecê-lo e *Morpheus* retribui o cumprimento.

Morpheus diz a *Neo* que ele deve estar se sentindo como Alice⁴, ele confirma: “Sim! Entrando pela toca do coelho.”. Ambos se sentam, um de frente para o outro, a posição lembra uma sessão de terapia. *Morpheus* é o guia e uma conversa se inicia:

Morpheus: Você acredita em destino, *Neo*?

Neo: Não! Não gosto de pensar que não controlo minha vida.

Morpheus: Você sente, mas não consegue explicar o que é. Há algo de errado com o mundo, não sabe o que é. Zunido na sua cabeça. Sentimento que te trouxe até mim.

Neo: Matrix?

Morpheus: Você sabe o que ela é? A Matrix está em todo o lugar. À nossa volta, mesmo agora, nesta sala (...), é o mundo que foi colocado diante dos seus olhos para que você não visse a verdade.

Neo: Que verdade?

Morpheus: Que você é um escravo como todo mundo, você nasceu numa prisão para sua mente. Infelizmente, impossível dizer o que é a Matrix. Você tem de ver por si mesmo. Está é sua última chance. Depois não há como voltar. Se tomar a pílula azul, a história acaba e você acordará na sua cama acreditando no que quiser acreditar. Se tomar a pílula vermelha, ficará no País das Maravilhas e eu te mostrarei até onde vai a toca do coelho.

⁴ Alice personagem do livro de Lewis Carroll traduzido no Brasil como: *Aventuras de Alice no País das Maravilhas (Alice's adventures in Wonderland)*, publicado em 1865.

Morpheus está sentado na poltrona vermelha e *Neo* na poltrona com tons esverdeados - uma alusão ao fato de que ele ainda está na Matrix -, já o vermelho faz referência à escolha da pílula vermelha.

Morpheus estende suas mãos para *Neo*, uma com a pílula azul e a outra com a pílula vermelha. Nas lentes dos óculos de *Morpheus*, há o reflexo de *Neo* olhando para cada mão, uma vermelha e outra azul. Ele precisa fazer a sua própria escolha e decidir por qual caminho prosseguir. *Neo* escolhe a pílula vermelha e a toma junto com um copo de água. *Morpheus* sorri e se ouve o som de um trovão bem forte. *Morpheus* pede para que *Neo* o siga. Ele abre uma porta, lá dentro, há outras pessoas e vários computadores, *Morpheus* pergunta para *Apoc* se estão conectados.

Morpheus explica a *Neo* que a pílula que ele tomou faz parte de um programa, ela interrompe seus sinais portadores que possibilitam a sua localização. *Neo* pergunta o que isso significa. *Cypher*, um dos membros da equipe de *Morpheus*, diz: “Significa: ‘Aperte o cinto, *Dorothy*, porque Kansas vai sumir do mapa.’”⁵

Neo se olha no espelho, que parece se movimentar. Ouve-se um som eletrônico, que está dentro da Matrix. *Neo* toca o espelho como se fosse líquido e a imagem do espelho parece pegá-lo. *Morpheus* diz: “Como você saberia a diferença entre o Mundo dos Sonhos e o Mundo Real?”.

Neo diz que sente frio, o espelho derretido começa a invadir sua garganta.

2.4.3 O Despertar

Bem-vindo ao Deserto do Real.

Morpheus

A cena muda totalmente e se vê, em diferentes tons de cinza, cabos de aço conectados com um corpo nu, um jovem rapaz careca está em uma espécie de casulo, ao lado dele há milhares de outros seres humanos. *Neo* desperta desse casulo, ao som de uma melodia apoteótica, um inseto eletrônico grande - que lembra uma aranha - aproxima-se, recolhe *Neo* e tira um cabo eletrônico

⁵ Essa frase se refere à personagem *Dorothy* do livro *O Mágico de Oz (The Wonderful Wizard of Oz)*, de L. Frank Baum, publicado em 1900.

conectado atrás da sua cabeça, na região do pescoço, todos os outros cabos conectados são retirados. *Neo* cai em um rio, que remete a uma fossa de esgoto. Um compartimento se abre, um aparelho surge e o resgata.

Em seguida, *Neo* aparece deitado em um lugar que parece ser uma sala de recuperação. Ele ouve a voz de *Morpheus*: “Bem-vindo ao Mundo Real!”. *Neo* pergunta se está morto e o porquê da dor em seus olhos. *Morpheus* lhe diz: “Porque você nunca os usou. Descanse *Neo*, as respostas virão.”. Os membros da equipe de *Morpheus* cuidam de *Neo*.

O contraste não ocorre apenas no cenário, o vestuário também muda, todos usam roupas velhas e desgastadas, também em tons de cinza.

Neo desperta. *Morpheus* lhe diz que eles não estão no ano de 1999. Ainda que ninguém saiba precisar, estão próximos do ano de 2199, dentro de uma espécie de barco, um *hovercraft* chamado Nabucodonosor, cuja tripulação é composta por: *Apoc*, *Switch* (a outra mulher), *Cypher*, *Tank* e *Dozer* (seu irmão) e um jovem rapaz chamado *Mouse*, além de *Trinity*, que *Neo* já conhecia.

Morpheus pergunta a *Neo*: “Quer saber a verdade?” e o conduz até uma cadeira para que se sente, uma espécie de cabo é conectado atrás de sua cabeça. *Morpheus* avisa que ele vai se sentir estranho. Ao ser conectado a este cabo, *Neo* grita. Em seguida, há um silêncio. *Neo* surge com outras roupas, não aquelas desgastadas, ele não está mais careca. *Morpheus* explica que aquele lugar é a construção, é o programa de carregamento, onde eles podem carregar tudo: roupas, equipamentos, armas, simulações de treinamento, qualquer coisa de que eles precisem. *Neo* quer saber se eles estão dentro de um programa de computador e por que os plugues dos seus corpos sumiram. *Morpheus* diz que isso significa o seu “eu” digital. No programa, há dois sofás e uma TV, *Morpheus*, com o controle remoto, começa a mostrar a *Neo* o mundo como ele conhecia e o guia para a verdade:

Neo: Isto não é real?

Morpheus: O que é real?

Morpheus: Você vivia num mundo de Sonhos, *Neo*. Este é o mundo que existe hoje, mundo destruído, sem sol, sombras, escuro. Bem-vindo ao Deserto do Real.

Morpheus explica que, no começo do século 21, a humanidade inteira estava celebrando: “Estávamos encantados com a nossa própria grandeza, por

criarmos a I.A. (Inteligência Artificial), uma consciência singular que gerou uma raça inteira de máquinas.”. Ele diz que não sabe quem atacou antes, apenas sabe que foram os humanos que queimaram o céu. *Morpheus* continua sua explicação, as máquinas dependiam da energia solar e acreditava-se que elas não conseguiriam sobreviver sem uma fonte de energia tão abundante quanto o Sol. Ao longo da história, os humanos passaram a depender das máquinas para sobreviver. Descobriu-se, então, que o corpo humano gera mais bioeletricidade do que uma bateria de 120 volts e mais 25 mil BTUS⁶ de calor corpóreo combinado com a fusão, dessa maneira, as máquinas encontraram a energia de que precisavam.

“Há campos, *Neo*, campos sem fim onde seres humanos não mais nascem. Nós somos ‘cultivados’”. *Neo* vê a plantação, campos enormes e um bebê todo plugado. *Morpheus* prossegue: “Eu não acreditava, mas vi os campos com meus próprios olhos. Matrix é controle, um mundo dos sonhos gerado por computador, feito para nos controlar, para transformar o ser humano nisto aqui”.

Morpheus mostra-lhe a pilha. Com raiva, *Neo* diz que não acredita, que isso não é possível. *Morpheus* afirma que está dizendo somente a verdade, embora soubesse que não seria fácil compreendê-la. Desesperado, *Neo* quer sair. Ele acorda dentro da nave, levanta-se da cadeira muito tonto, como se tivesse um ataque de ansiedade. Vomita.

Passa-se um tempo, *Neo* acorda e diz a *Morpheus*: “Não posso voltar, posso?”. *Morpheus* diz: “Não.”. Ele pede desculpas e avisa *Neo* que eles têm uma regra: libertar uma mente, após ela atingir certa idade. *Morpheus* explica que fez tudo isso porque foi obrigado e conta a *Neo* a origem da profecia e dos rebeldes na luta contra as máquinas:

Morpheus: Quando a Matrix foi reconstruída, havia um homem nascido lá dentro que tinha a habilidade de mudar o que quisesse, de refazer a Matrix a seu modo. Foi ele quem libertou o primeiro de nós e nos mostrou a verdade. Enquanto a Matrix existir, a humanidade nunca será livre. Quando ele morreu, o Oráculo profetizou a sua volta e que sua chegada coroar a destruição da Matrix, o fim da guerra e a liberdade para o nosso povo. E, por isso, nós passamos a vida fazendo buscas pela Matrix, procurando por ele. Eu fiz o que fiz porque acredito que a busca terminou.

⁶ BTU: *British Thermal Unit* (Unidade Térmica Britânica), uma unidade de medida não métrica utilizada nos Estados Unidos e no Reino Unido.

Morpheus pede que *Neo* descanse um pouco, porque vai precisar, já que, no dia seguinte, começará o seu treinamento.

Tank abre a porta de onde *Neo* está, apresenta-se e diz que ele é o Operador da equipe de *Morpheus*. *Neo* percebe que ele não tem os furos no corpo que os conectavam às máquinas, *Tank* explica que ele e seu irmão *Dozer* são seres humanos 100% puros, à moda antiga, e que nasceram livres, aqui no Mundo Real. Ele afirma que é filho de *Zion*⁷, a última cidade humana, o único lugar que restou, que fica embaixo, perto do núcleo da Terra, onde ainda é quente. *Tank* diz que se *Neo* sobreviver, conhecerá *Zion* e fala também que está ansioso para conhecer as suas habilidades.

2.4.4 O Treinamento

Quero libertar sua mente, Neo. Mas só posso te mostrar a porta. Você tem de atravessá-la.

Morpheus

Neo se senta em uma cadeira e se pluga, *Tank* sugere um treinamento de combate, ele olha para a tela do computador e vê a imagem de um homem em posição de luta como em jogos eletrônicos e diz incrédulo: “*Jiu-jitsu*, vou aprender *jiu-jitsu*?”.

Tank tecla no computador e *Neo* recebe a informação em sua mente, percebe-se a adrenalina nele, sua respiração está acelerada e o olhar de êxtase. Na tela em que *Tank* está operando, sucedem-se as lutas: *Kempo*⁸, *Taekwondo*⁹ e Luta Livre. *Neo* recebe todas as informações sobre elas.

Morpheus pergunta a *Tank* como *Neo* está indo, ele responde: “Como uma máquina.”.

Neo abre os olhos e diz: “Eu luto *kung fu*.”. *Morpheus* pede que ele demonstre.

Nesse momento, eles estão dentro de um programa de realidade que remete a uma sala de luta de *kung fu*. *Neo* começa o treinamento com *Morpheus*.

⁷ Será mantido o nome original em inglês da cidade *Zion* (Sião em português).

⁸ *Kempo* é a tradução para o japonês de *Kung fu*.

⁹ Luta de artes marciais.

Ele luta no ar e gira. Entre o Mestre e seu Aprendiz oss movimentos são acrobáticos.

Na nave, o jovem chamado *Mouse* diz para a equipe que *Morpheus* está lutando com *Neo*. Todos saem correndo para vê-los. Os tripulantes da nave os veem pelas telas dos computadores, que *Tank* opera. *Morpheus* está de kimono preto e *Neo* veste um de cor clara, entre o branco e o bege. A luta é uma belíssima coreografia desenvolvida em uma academia de artes marciais.

No Mundo Real, na cadeira que está na nave, o corpo de *Neo* se agita, conforme a luta com *Morpheus* transcorre no programa da realidade de treinamento.

Neo caminha sobre a pilastra de madeira e faz acrobacias, gira o seu corpo, mas é derrotado por *Morpheus*.

Neo recomeça a luta. *Mouse* afirma que ele é rápido, que sua neurocinética é acima do normal entretanto, ainda que ele reaja bem, segue se esquivando um pouco. *Morpheus* exige que ele lute, afirmando que ele é mais rápido que aquilo, provocando-o para que o acerte. A luta prossegue, *Neo* reage bem melhor, com confiança, mostrando agilidade e quase acerta *Morpheus*.

Dentro do programa, *Morpheus* liga para *Tank* e pede que ele carregue o programa de salto. O treinamento continua, *Morpheus* fala para *Neo* que ele precisa se livrar do medo, da dúvida e da descrença.

O cenário muda, agora eles estão em outro programa, em uma cidade, no terraço de um prédio. *Morpheus* diz: “Liberte sua mente!” e salta de um prédio para outro. *Neo* olha com atenção e diz para si próprio: “Ok! Libertar a mente!”.

Enquanto isso, *Tank* afirma que, na primeira vez, ninguém consegue saltar sem cair. *Trinity* observa *Neo* com atenção, torcendo para que ele consiga dar o seu primeiro salto. Ele se prepara para saltar, repete em voz baixa: “liberte a sua mente” e corre para o salto, mas cai da altura de um prédio. Suspenso no ar, cai novamente e sente o impacto do chão, que parece feito de borracha, um pouco movediço.

Mouse fica decepcionado com a queda de *Neo* e pergunta o que aquilo significa, *Cypher* rebate e diz que não significa nada, que todos caem na primeira vez.

Neo e *Morpheus* voltam para a nave. *Neo* sente dor, coloca os dedos na boca, vê sangue. Ele comenta com *Morpheus* que havia pensado que aquilo não era real. *Morpheus* afirma que sua mente torna real. Preocupado, *Neo* pergunta:

“Se você é morto na Matrix, você morre aqui?”. *Morpheus* responde que o corpo não vive sem a mente.

Na cena seguinte, enquanto *Neo* dorme em seu compartimento, *Trinity* entra e deixa uma bandeja, ao lado da sua cama. Ela olha para ele com atenção. Ao sair do compartimento, é abordada por *Cypher*. A conversa que se segue entre os dois demonstra o ciúme que ele está sentindo, naquele momento. Ele diz a *Trinity* que não se lembra de ela ter trazido comida para ele, durante o seu treinamento. Ele fala que se *Morpheus* tem tanta certeza sobre a importância de *Neo*, por que ele não o leva ao Oráculo para obter a confirmação. *Trinity* diz que ele irá levá-lo, quando ele estiver pronto.

Na Matrix, *Morpheus* e *Neo* caminham por uma cidade, pessoas se movimentam de um lado para outro, no mundo dos negócios:

Morpheus: A Matrix é um sistema, *Neo*. Esse sistema é nosso inimigo. Mas, quando estamos dentro dele, o que vemos? Homens de negócios, professores, advogados, marceneiros. As mesmas pessoas que queremos salvar. Mas, até conseguirmos, essas pessoas fazem parte deste sistema e isso faz delas nossas inimigas. Você precisa entender que a maior parte dessas pessoas não está pronta para acordar. E muitas estão tão inertes, tão dependentes do sistema, que vão lutar para protegê-lo.

No meio da multidão, pessoas indo e vindo, aparece uma linda mulher loura, do tipo fatal, com um vestido vermelho. *Neo* se distrai da conversa com *Morpheus* e olha para a mulher. *Morpheus* pede para que olhe novamente para ela. A olhar, *Neo* vê o agente líder apontando-lhe uma arma, ele se abaixa. *Morpheus* diz: “Congele!” e todos na rua ficam parados como se fossem estátuas.

Morpheus conta para *Neo* que eles estão em um programa de treinamento similar ao da Matrix e que os agentes são Programas Sencientes, podem entrar e sair de qualquer *software* conectado ao sistema deles, o que significa que qualquer um, que ainda não tenha sido libertado, pode ser um agente em

potencial. *Morpheus* continua sua explicação: dentro da Matrix, eles são similares a guardiões, que protegem todas as portas e têm todas as chaves, eles possuem uma força em potencial e são muito velozes. Por fim, *Morpheus* afirma que, cedo ou tarde, alguém irá lutar com eles.

O celular toca. *Morpheus* atende, um dos tripulantes avisa que há problemas. *Morpheus* e *Neo* voltam para a nave. A nave está sob o ataque das sentinelas. *Trinity* explica a *Neo* que são máquinas em formato de lulas cujo propósito é localizar a nave Nabucodonosor e destruí-la. *Morpheus* ordena que a nave seja desligada, assim que eles chegarem a um determinado local, e o PEM (Pulso Eletromagnético) seja ativado. Essa é a única arma que eles têm contra as máquinas, o PEM inutiliza qualquer sistema elétrico dentro de um raio de explosão. As sentinelas chegam perto da nave e vão embora. *Dozer* suspira aliviado.

Cypher está concentrado diante do computador, em que aparecem símbolos verdes como ideogramas e caracteres, *Neo* se aproxima dele, que leva um susto, e lhe pergunta se é a Matrix nas telas e se ele sempre enxerga tudo codificado. *Cypher* confirma o que *Neo* disse e explica que isso é necessário porque os tradutores de imagem trabalham com o programa de construção. Ele também diz que já se acostumou com isso e que não vê mais os códigos, que vê uma loura, uma morena, uma ruiva. *Cypher* oferece uma bebida a *Neo*, que aceita. Ele diz que sabe que *Neo* se pergunta por que não tomou a pílula azul.

Neo e *Cypher* tomam a bebida, *Neo* se engasga, pois o sabor não é nada agradável, *Cypher* diz que a bebida serve para duas coisas: desengraxar motores e queimar os neurônios. Eles continuam conversando e *Cypher* lhe pergunta se ele sabe o porquê de *Morpheus* tê-lo despertado, *Neo* acena que sim com a cabeça. *Cypher* não gosta, afirmando que é muita responsabilidade, já que *Neo* está lá para salvar o mundo. E o aconselha a correr feito louco, se ele vir um agente. *Neo* olha para ele assustado e agradece a bebida. *Cypher* diz para *Neo* sonhar com os Anjos.

A tela verde chega...

2.4.5 A Traição

A Ignorância é Maravilhosa.

Cypher

A cena tem cor agora. É o mundo da Matrix. Um delicioso pedaço de carne, suculento e vermelho.

O agente líder está sentado em um restaurante, junto com *Cypher*, que pega a carne com o garfo, olha e diz: “Sabe? Sei que este bife não existe. Sei que, quando eu o coloco na boca, a Matrix diz ao meu cérebro que ele é suculento e delicioso. Após nove anos, sabe o que percebi?”. *Cypher* coloca o bife na boca, saboreia e responde a própria pergunta: “A ignorância é maravilhosa”.

O agente afirma que eles têm um negócio fechado. *Cypher* diz que não quer se lembrar de nada. Sente o aroma do vinho e diz que quer ser rico, alguém muito importante, talvez um ator famoso. Toma o vinho com vontade, pede que o agente leve seu corpo de volta à usina, que o coloque de novo na Matrix. *Cypher* confirma que irá lhe entregar *Morpheus*, porque ele sabe todas as senhas de acesso de *Zion*.

No interior da nave, *Tank* prepara a comida, que não tem um aspecto agradável. *Neo* olha para a colher sem vontade de comer. *Mouse* se pergunta como as máquinas sabem qual era o sabor de uma determinada comida, talvez o trigo tivesse gosto de aveia ou atum, talvez as máquinas não soubessem, realmente, qual era o gosto do frango.

Dozer explica a *Neo* que a comida é uma proteína unicelular combinada com aminoácidos, vitaminas e minerais sintéticos. É tudo que o corpo precisa. *Neo* começa a comer.

Mouse pergunta para *Neo* o que ele achou da mulher de vermelho, diz que ele a criou e que se *Neo* quiser, pode arranjar um encontro entre eles. *Switch* – a outra mulher da tripulação - comenta que *Mouse* é um cafetão digital em ação. *Mouse* fala: “Não ligue para esses hipócritas, *Neo*. Negar os nossos impulsos é negar aquilo que faz de nós humanos.”

Morpheus entra no refeitório e diz: “Vamos levar *Neo* para vê-la”. *Neo* pergunta: “Ver quem?”. *Trinity* responde: “O Oráculo”.

2.4.6 O Oráculo

Conhece-te a ti mesmo.

Oráculo de Delfos

Dozer e *Tank* são os únicos que ficam na nave, pois não têm furos nos corpos para se conectarem com os cabos. Os outros da equipe partem para a Matrix.

Cypher, *Trinity*, *Switch*, *Neo*, *Morpheus*, *Mouse* e *Apoc* saem de um hotel que parece estar abandonado. Sem que ninguém veja, *Cypher* joga seu celular em uma lata de lixo. *Apoc*, *Morpheus*, *Neo* e *Trinity* partem de carro a caminho de onde está o Oráculo, os outros ficam vigiando, perto do hotel.

Agora, dentro da Matrix, *Neo* observa os lugares por onde passava e os restaurantes em que comia. Ele explica para *Trinity* que tem essas lembranças e que nenhuma delas aconteceu de verdade. Ela diz que isso significa que a Matrix não pode dizer quem você é.

Eles chegam ao local onde está o Oráculo, no *hall* do prédio, há um homem cego sentado, *Morpheus* olha para o cego, ele o cumprimenta com um aceno, como se fosse um guardião na porta de entrada. *Morpheus* e *Neo* entram no elevador:

Neo: Então, este é o mesmo Oráculo que fez a profecia?

Morpheus: Sim. Ela é muito velha. Está conosco desde o início.

Neo: Início?

Morpheus: Da Resistência.

Neo: E o que ela sabe? Tudo?

Morpheus: Ela diria que sabe o suficiente.

Neo: Então, ela nunca erra?

Morpheus: Tente não pensar em termos de certo ou errado, ela é uma guia, *Neo*. Pode te ajudar a achar o caminho.

Neo: Ela te ajudou?

Morpheus: Sim.

Neo: O que ela disse?

Morpheus: (Sorri neste momento) Que eu encontraria o Escolhido.

Morpheus e *Neo* saem do elevador e ele fala para *Neo*: “Eu disse que só posso lhe mostrar a porta. Você tem de atravessá-la.”. Quando *Neo* coloca a mão na maçaneta, a porta se abre; do outro lado, há uma moça que o cumprimenta. Ela os convida a entrar e pede que ele a acompanhe. *Morpheus* aguarda na sala. Ao acompanhar a moça, *Neo* vê crianças e jovens ao computador e uma menina manipulando cubos no ar. A moça informa que são os outros Potenciais e pede que *Neo* aguarde.

Neo observa e sorri, vê um menino sentado em posição de meditação, seus trajes aludem ao budismo. O menino segura a colher, que entorta, nela está o reflexo de *Neo*. A colher se move e volta ao normal. O menino dá a colher a *Neo*, que a pega e examina.

Menino: Não tente entortar a colher. É impossível. Em vez disso, apenas tente ver a verdade.

Neo: Que verdade?

Menino: A colher não existe.

Neo: A colher não existe? (*Neo* observa a colher atentamente)

Menino: Então, você verá que não é a colher que entorta. É você mesmo.

Neo deixa a colher na vertical e, ao olhar para o objeto, seu reflexo se entorta assim como a colher.

A moça chega e diz que o Oráculo vai vê-lo.

Neo entra em uma cozinha, uma senhora que está de costas lhe diz: “Sei que você é o *Neo*. Já vou te atender.”. *Neo* pergunta se ela é o Oráculo, ela responde: “Bingo”.

Nesse momento, ela se vira e olha para *Neo*: “Não era bem o que esperava, não é? (...) E não se preocupe com o vaso.”. *Neo* pergunta qual vaso e, em seguida, ele encosta em um vaso e o deixa cair. O Oráculo diz que *Neo* é mais bonito do que ela pensava e, por isso, ele era uma pessoa de quem ela gostava. *Neo* pergunta: “Quem?”. O Oráculo rebate: “Mas não muito inteligente.”. *Neo* e o Oráculo começam a conversar sobre o motivo de ele estar lá:

Oráculo: Você sabe por que *Morpheus* te trouxe aqui?

Neo: (afirma com a cabeça que sim).

Oráculo: O que você acha? Acha que é o Escolhido?

Neo: Sinceramente, não sei.

Oráculo: Sabe o que diz isso? (O Oráculo olha em direção à porta, *Neo* segue o olhar do Oráculo). É latim: “Conhece-te a ti mesmo”. Vou lhe contar um segredinho. Ser o Escolhido é como estar apaixonado. Ninguém pode te dizer se você está. Você simplesmente sabe e não tem dúvida nenhuma.

O Oráculo se aproxima de *Neo*, como se fosse examiná-lo, pede para ele abrir a boca e dizer “Ahh”, examina os olhos, pega as suas mãos e diz: “Mas você já sabe o que eu vou te dizer.”. *Neo* fala: “Eu não sou o Escolhido.”. O Oráculo lhe pede desculpas, diz que ele tem o dom, mas parece que *Neo* está esperando por algo. Ele olha para suas próprias mãos, sorri e diz que *Morpheus* quase o convenceu de que ele era o Escolhido. O Oráculo continua:

Oráculo: Eu sei. Pobre *Morpheus*. Sem ele, estamos perdidos.

Neo: Como assim? “Sem Ele”?

Oráculo: Você quer mesmo ouvir? *Morpheus* acredita em você, *Neo*. E ninguém, nem você, nem eu pode convencê-lo do contrário. Ele acredita tão cegamente que vai sacrificar a própria vida para salvar a sua.

Neo: Como?

Oráculo: Você precisa fazer uma escolha. Numa mão, você terá a vida de *Morpheus*. Na outra mão, você terá a sua vida. Um de vocês vai morrer. Qual de vocês... Você escolherá? Sinto muito, menino. Sinto mesmo, sua alma é boa. E odeio dar más notícias a pessoas boas. Mas não se preocupe, assim que você passar por esta porta, vai começar a se sentir melhor. Vai lembrar que não acredita nesse papo furado de destino. Você controla sua própria vida. Lembra?

Neo se sente desapontado e vai ao encontro de *Morpheus*. *Morpheus* lhe diz: “O que foi dito era para você e apenas para você.”.

2.4.7 A Captura de *Morpheus*

Eu acho que a Matrix pode ser mais real que este mundo.

Cypher

No hotel, *Mouse* olha um cartaz da mulher loira com vestido vermelho. O telefone toca, *Tank* informa que *Morpheus* e os demais estão a caminho. *Cypher* encara *Neo* com um sorriso sarcástico, *Neo* desvia o olhar, como se não gostasse daquele gesto. No interior da nave, *Cypher* está deitado com um leve sorriso.

Dentro da nave, *Tank* vê algo estranho na tela, percebe alguma falha. Enquanto isso, no hotel, a equipe de *Morpheus* se dirige para as escadas, *Neo* olha para o corredor e vê um gato preto passar. Em seguida, vê o gato preto novamente e diz: “Uau, déjà vu”¹⁰. *Trinity* e *Morpheus* encaram *Neo* e perguntam

¹⁰ Déjà vu palavra francesa que em português significa “Já vi”.

o que ele disse. *Neo* afirma que foi só um gato preto que passou por ali e que, pouco depois, passou um outro, igual. *Trinity* pergunta se era o mesmo gato, mas *Neo* não sabe lhe dizer. Ela lhe explica que um “*déjà vu*”, geralmente, é uma falha na *Matrix*, ocorre quando há alguma mudança.

Na nave, *Tank* percebe que há algo sério acontecendo: são os agentes que estão entrando no hotel onde a equipe está. Alguém corta o cabo que dá conexão por telefone. O telefone toca, *Mouse* atende e *Tank* diz: “Eles cortaram a linha. É armação! Saiam!”. *Mouse* tenta sair, mas não consegue, a programação foi alterada e a saída está toda bloqueada com tijolos. *Mouse* pega as armas e confronta os policiais, que atiram nele. Ele é morto. Na nave, vê-se o sangue em *Mouse*. A polícia invade o hotel, em número bem maior. *Morpheus* e os demais tentam escapar, mas há paredes em lugar de saídas. *Morpheus* pede a *Cypher* o seu telefone para ligar. *Cypher* finge procurar, mas *Trinity* entrega o dela para *Morpheus*. Ele liga para *Tank* e pede que, urgentemente, encontrem a planta do prédio, para localizar o duto principal, para que eles possam encontrar uma saída.

O agente líder consegue rastreá-los e pede que todos sigam para o 8º andar.

Apoc entrega uma arma para *Neo* e diz: “Espero que o Oráculo tenha lhe dado boas notícias.”.

Morpheus e toda a equipe se escondem atrás da parede de um banheiro e os agentes e policiais não os veem, mas *Cypher* tosse de propósito, o que chama a atenção do policial, que avisa os demais: “Atrás das paredes.”. Eles começam a atirar. O agente principal entra no corpo do policial, transpõe a parede e pega *Neo*. *Morpheus* atravessa a parede, para defender *Neo*, e grita para todos: “Tirem o *Neo* daqui! Só ele importa.”. *Neo* grita: “Não! Não, *Morpheus*, não.”. *Trinity* obedece *Morpheus* e todos descem pelo duto. *Neo* não quer deixar *Morpheus*, mas *Trinity* diz que é preciso. Vários tiros são disparados, mas eles conseguem fugir.

O agente diz: “O Grande *Morpheus*. Finalmente nos encontramos!”. *Morpheus* pergunta: “Quem é você?” e o agente responde: “*Smith*. Agente *Smith*.”. Assim, é revelado o nome do agente que parece ser o líder do grupo, o

responsável pela perseguição a *Neo*. *Morpheus* diz que eles parecem ser todos iguais. Os dois começam a lutar. O agente *Smith* se levanta, consciente do seu poder e ainda que *Morpheus* reaja bem, é rendido. A princípio, há seis policiais presentes, o agente *Smith* pede-lhes que levem *Morpheus*. Ele ainda resiste e tenta lutar. Os policiais se multiplicam em muitos mais e *Morpheus* é preso.

Tank consegue ver o que está acontecendo e olha para tudo com tristeza.

A equipe que sobrou sai do bueiro. *Cypher*, que já tinha se separado do grupo, liga para *Tank* de um telefone público e diz que houve um acidente. *Tank* consegue localizá-lo e indica um endereço para que ele volte para a nave.

Trinity liga para *Tank* e *Neo* quer saber se *Morpheus* está vivo, *Tank* responde que sim. *Trinity* pede uma saída, *Tank* pergunta se estão com *Cypher*, porque ele lhe indicou uma direção.

Cypher chega ao local indicado por *Tank*, atende ao telefone e volta para a nave. O seu olhar é de traição. Ao computador, *Tank* está concentrado, tentando trazer o resto da equipe de volta.

Trinity e os demais chegam ao local indicado por *Tank* e o telefone toca.

Na nave, *Cypher* pega uma arma, similar a uma metralhadora, que parece desfechar raios elétricos, atira em *Tank* e, depois, em *Dozer*. Joga a arma perto de *Tank*, que está caído no chão, e retira o seu *headset*.

Trinity pede que *Neo* atenda, pois ele deve ir primeiro. Ele comenta com *Trinity* que parece que o telefone ficou mudo. *Trinity* liga do seu celular.

Cypher atende e se aproxima do seu corpo como se a assediasse e diz: “Sabe, durante muito tempo, achei que eu fosse apaixonado por você. Você é uma bela mulher, *Trinity*. É uma pena as coisas acabarem assim.”. *Trinity* percebe que *Cypher* matou *Dozer* e *Tank*. *Cypher* continua: “Estou cansado, *Trinity*, estou cansado desta guerra. Cansado de lutar, cansado deste barco, de sentir frio, de comer a mesma gororoba todo dia (ele se aproxima dos lábios de *Trinity*). Mas, acima de tudo, estou cansado daquele chato e do papo furado dele.”. Nesse momento, pula sobre o corpo de *Morpheus* e diz de forma alegre e sarcástica: “Surpresa, Babaca! Aposto que você nem desconfiava, não é?”

Deus, como eu gostaria de estar lá, quando eles te pegaram. Eu gostaria de chegar, no momento exato, para que só na hora você soubesse que fui eu.”

Trinity percebe que *Cypher* entregou *Morpheus* aos agentes. *Cypher* comenta que *Morpheus* não lhe disse a verdade, antes de despertá-lo, porque se ele tivesse dito, ele escolheria - com certeza - ficar dentro da Matrix. *Trinity* diz que *Morpheus* trouxe a liberdade para eles e que a Matrix não existe, ela não é real.

Cypher caminha em direção à cadeira de *Apoc*, puxa o plugue e diz para *Trinity* acompanhar a sua morte. *Trinity* olha para *Apoc* e desvia o olhar. Ao morrer na Matrix, *Apoc* parece sofrer um desmaio, uma desconexão do programa. *Cypher* caminha em direção a *Switch* e diz para *Trinity*: “Bem-vinda ao Mundo Real!”. *Trinity* argumenta que ele está fora da Matrix, que não há volta, mas *Cypher* refuta, diz que vão recolocar o corpo dele, que voltará a dormir e não se lembrará de nada. *Cypher* pede para *Trinity* se despedir de *Switch*. *Trinity* pede por favor, que ele não faça isso, mas ele puxa o plugue e *Switch*, com lágrimas de raiva nos olhos, é desconectada e morre na nave.

Cypher caminha para a cadeira de *Neo* e diz que se *Morpheus* estiver certo, ele não conseguirá arrancar o plugue; se *Neo* é o Escolhido, então, haverá algum milagre para detê-lo. Ele fala sarcasticamente com *Trinity*: “Como ele pode ser o Escolhido se está morto? Você nunca me respondeu, se você acreditava no papo furado de *Morpheus*. Fale! Eu só quero um sim ou não. Olhe nos olhos dele (*Trinity* olha para *Neo*), esses olhos grandes e bonitos e me diga: sim ou não.”. *Trinity* diz que sim.

Cypher diz assustado: “Não! Eu não acredito!”. Nesse momento, *Tank* atira em *Cypher* e ele morre. O telefone toca. *Neo* o entrega para *Trinity*. Eles voltam para a nave, *Trinity* percebe as feridas em *Tank*, mas ele diz que irá ficar bem e confirma que *Dozer* está morto. *Trinity* abraça *Tank*.

2.4.8 O Resgate

*Um vírus. Os seres humanos são uma doença. Um câncer neste planeta.
Vocês são uma praga. E nós somos a Cura.*

Agente Smith

A cena se altera. É o mundo corporativo, cheio de arranha-céus. *Morpheus* está algemado, sentado em uma cadeira, em uma sala de uma grande empresa, com janelas enormes que dão amplitude de visão para o império da cidade. Ele está com alguns eletrodos no corpo, parece estar inconsciente, sem expressão. O agente *Smith* comenta:

Você sabia que a primeira Matrix foi criada para o ser humano perfeito, onde ninguém sofreria, onde todos seriam felizes? Foi um desastre, ninguém aceitou o programa, perdemos safras inteiras. Alguns acham que não tínhamos a linguagem de programação para descrever o seu mundo perfeito. Mas eu acho, como espécie, os seres humanos definem a realidade através da desgraça e do sofrimento.

Outro agente chega à sala e aplica uma injeção em *Morpheus*, é uma espécie de soro para que *Morpheus* revele tudo.

Agente Smith: Então, o mundo perfeito cria um sonho do qual o cérebro primitivo de vocês tentava acordar. E, por isso, a Matrix foi recriada assim. O ápice da sua civilização. Eu digo “sua civilização” porque, quando começamos a pensar por vocês, tornou-se nossa civilização. O que claro, é a razão disto tudo. Evolução, *Morpheus*. Evolução como o dinossauro. Olhe pela janela. Vocês tiveram seu tempo, o futuro que é o nosso mundo, *Morpheus*. O futuro é o nosso tempo.

No interior da nave, *Neo* pergunta o que estão fazendo com *Morpheus*. *Tank* conta que os agentes estão tentando entrar na mente dele para conseguir as senhas de acesso para a cidade de *Zion*. Ele afirma que, com o tempo, a mente de *Morpheus* acabará cedendo. Se um agente pegar as senhas e entrar no *mainframe* de *Zion*, eles poderão destruir o que resta da humanidade. *Tank* diz para *Trinity* que não podem deixar isso acontecer, porque *Zion* é mais importante que todos eles e que a solução é desligar o plugue de *Morpheus*.

Na sala, *Morpheus* tenta resistir, o agente *Smith* ordena que se distribuam as sentinelas imediatamente.

Tank, *Neo* e *Trinity* estão ao redor de *Morpheus*, *Tank* coloca a mão na cabeça de *Morpheus* para se despedir: “*Morpheus*, você foi mais que um líder para nós. Você foi um pai. Sentiremos sua falta.”. Nesse momento, *Tank* está para puxar o plugue, mas é interrompido por *Neo* que diz: “Pare! Eu não acredito!

Não pode ser coincidência. O Oráculo. Ela me disse que isso aconteceria. Ela me disse que eu teria de fazer uma escolha.”.

Neo sai de perto deles e diz que vai entrar na Matrix, que é preciso. *Trinity* lembra a *Neo* que *Morpheus* se sacrificou por todos, para que todos o salvassem. *Neo* diz que *Morpheus* acreditava em algo que ele não é, ele não é o Escolhido. O Oráculo confirmou isso. *Trinity* fica consternada, não quer acreditar no que está ouvindo. *Neo* pede desculpas e diz: “Sou um cara normal.”. *Trinity* retruca que não é possível, *Neo* a questiona, mas ela fica em silêncio.

Tank diz a *Neo* que é loucura entrar na Matrix, o lugar em que *Morpheus* está preso é um prédio militar controlado, há agentes para vigiar *Morpheus*. *Neo* diz que *Morpheus* acreditava nele, acreditava em algo que ele não é. Ele não consegue explicar, mas precisa ir, porque acredita que pode trazê-lo de volta.

Trinity se prepara para ir junto, *Neo* não quer, mas ela afirma que *Morpheus* também significa muito para ela e que *Neo* vai precisar da sua ajuda. *Trinity* pede que *Tank* carregue os programas para eles.

Enquanto isso, o agente *Smith* continua falando com *Morpheus*:

Eu gostaria de contar uma revelação que eu tive durante o meu tempo aqui. Ela me ocorreu quando tentei classificar sua espécie e me dei conta de que vocês não são mamíferos do planeta. Todos os mamíferos do planeta, instintivamente, entram em equilíbrio com o meio ambiente. Mas os humanos não. Vocês vão para uma área e se multiplicam e se multiplicam, até que todos os recursos naturais sejam consumidos. A única forma de sobreviverem é indo para uma outra área. Há um outro organismo neste planeta que segue o mesmo padrão. Você sabe qual é?

Morpheus está ferido, suando muito, como se estivesse em estado letárgico. O agente *Smith* conclui sua reflexão, afirmando que os seres humanos são uma doença, um câncer neste planeta, e que eles são a cura.

Tank pergunta a *Neo* e *Trinity* do que eles precisam para entrar na Matrix, além de um milagre. Os dois estão no programa de carregamento. *Neo* diz para *Tank*: “Armas. Muitas armas.”. Surgem muitas armas, em prateleiras. Eles coletam as armas e as colocam nas bolsas.

O agente *Smith* questiona os outros agentes, ele quer saber por quê o soro não está funcionando em *Morpheus*. Um deles responde que talvez estejam fazendo as perguntas erradas. O agente *Smith* pede que todos saiam e fica a

sós com *Morpheus*, tira os óculos e o fone de ouvido, para que a conversa não seja ouvida pelos outros.

Nessa cena, percebemos a intenção do agente, é como se ele tivesse a consciência alterada, mesmo sendo um programa, sente-se prisioneiro. Ele conta a *Morpheus* que odeia a Matrix e não suporta mais viver dentro dela, sente-se infectado, que é repulsivo e força a cabeça de *Morpheus* com as duas mãos. Mas, para sair desta prisão, precisa das senhas de *Zion* porque, quando a cidade for destruída, ele não precisará mais ficar na Matrix. O agente *Smith* aperta a cabeça de *Morpheus* com força e diz que se ele não revelar as senhas, morrerá.

Quando chegam ao prédio, *Neo* e *Trinity* estão vestindo elegantes sobretudos pretos, cujos tons verdes fazem alusão ao programa da Matrix. O detector de metais apita, ao passarem por ele, *Neo* é obrigado a abrir o sobretudo e mostrar as suas armas. Ele começa a dar golpes e a atirar.

O reforço policial chega. Enquanto a música eletrônica embala a cena, *Trinity* caminha pela parede, gira em círculos, golpeia os policiais e as balas caem como se fossem pingos de chuvas, em uma coreografia. *Neo* anda e realiza acrobacias em círculos fazendo estrelas. A ação termina e os dois entram no elevador.

Os dois agentes chegam à sala onde está *Morpheus*. Como o agente *Smith* havia tirado o fone, ele não sabia que o prédio estava sendo invadido para o resgate.

Neo e *Trinity* jogam uma bomba no elevador e sobem pelos cabos que os sustentam. Enquanto sobe, *Neo* diz em voz alta: “A colher não existe”, o elevador cai, há uma explosão no *hall* do prédio e há picos de luz.

Um dos agentes avisa que estão tentando resgatar *Morpheus*, percebe-se um leve sorriso em seu rosto e um olhar de alívio.

O agente *Smith* dá a ordem para encontrá-los e destruí-los.

Uma nova luta começa no terraço do prédio. Um dos agentes entra no corpo do piloto do helicóptero, *Neo* atira nele, que desvia das balas muito rapidamente. Em uma cena que remete a um duelo, *Neo* segura a arma, mas vê o agente se multiplicar como em um leque que se abre. Embora consiga desviar

das balas tão rapidamente quanto o agente, ele pede ajuda a *Trinity*, pois não está conseguindo derrotá-lo. Em um efeito especial, percebe-se a trajetória das balas em tons de verde. *Neo* é atingido de raspão e cai, o agente se aproxima para dar o tiro de misericórdia, mas *Trinity* salva-o e atira na cabeça do agente.

Trinity estende a mão para *Neo*, que se levanta, ela pergunta como ele conseguiu se mover tão rapidamente quanto o agente. *Ele* olha para o helicóptero e pergunta se *Trinity* consegue pilotar, ela diz que ainda não, mas liga para *Tank* e pede um programa para pilotar o helicóptero B-212. Na Nabucodonosor, as pálpebras de *Trinity* tremem um pouco, ela está recebendo a programação, com o som eletrônico. *Trinity* pilota o helicóptero e vai em direção à sala onde *Morpheus* se encontra. Há uma troca de tiros entre *Neo* e os agentes. A imagem da cena é a dos estilhaços da imensa janela da sala em que *Morpheus* se encontra.

De dentro do helicóptero, *Neo* grita para *Morpheus* se levantar. Ele reage, levanta a cabeça, os olhos firmes, grita e se liberta das algemas, arranca os eletrodos da sua cabeça, ergue-se com imponência e vai em direção à janela, é atingido de raspão na perna. O agente *Smith* consegue acertar o helicóptero também.

Neo, preso por um cabo, atira-se para socorrer *Morpheus* e consegue pegá-lo. Os dois ficam pendurados, rodopiam no ar, enquanto *Trinity* pilota.

Ambos pulam no terraço de outro prédio, enquanto *Trinity* tenta controlar o helicóptero desgovernado, devido aos tiros. Ao vê-la em perigo, *Neo* ainda preso pelo cabo, a resgata. Logo em seguida, o helicóptero bate no prédio e explode.

Na nave, *Tank* grita de alegria: “Eu sabia. Ele é o Escolhido!”.

A partir desse momento, ocorre uma mudança em *Neo*, existe poder, força e confiança em seu olhar.

Depois do resgate de *Morpheus*, percebe-se uma aproximação entre *Neo* e *Trinity*.

Morpheus pergunta: “Você acredita, agora, *Trinity*?”. *Neo* tenta contar para *Morpheus* o que o Oráculo Ihe havia dito: “*Morpheus*, o Oráculo, ela me

disse”, mas é interrompido por ele: “Ela te disse o que você precisava ouvir. Só isso. Cedo ou tarde vai perceber, como eu, que há uma diferença entre conhecer o caminho e percorrer o caminho.”.

O telefone toca, *Tank* atende e ouve a voz de *Morpheus*, ele diz que é bom ouvir a sua voz de novo. *Morpheus* pede uma saída e *Tank* indica uma estação de Metrô.

Do terraço, os três agentes veem que eles escaparam, há raiva em *Smith*. Um deles diz que conseguiram rastrear a ligação, que já têm a localização da nave Nabucodonosor e que há sentinelas a postos.

Morpheus, *Trinity* e *Neo* correm até a estação de metrô, há um telefone público na plataforma. Um mendigo deitado os observa. A pedido de *Neo*, *Morpheus* entra primeiro na cabine e é desmaterializado.

Neste momento, o agente *Smith* recebe um som no seu fone de ouvido e sabe a localização deles.

Enquanto esperam que o telefone toque novamente, *Trinity* diz que quer contar algo para *Neo*, mas tem medo de que ele não possa entender. O telefone toca, ela diz que tudo o que o Oráculo falou tornou-se verdade, exceto uma coisa, o telefone continua tocando. O agente *Smith* sai materializado do corpo do mendigo. *Trinity* pega o telefone, vê o agente - que atira na cabine -, mas ela consegue escapar a tempo. Na nave, *Trinity* desperta e diz: “*Neo*” e pede para *Tank* enviá-la de volta, ele diz que não consegue mais. *Trinity* olha para a tela do computador e diz para *Neo*: “Corra, corra!”.

2.4.9 O Duelo

Cedo ou tarde vai perceber, como eu, que há uma diferença entre conhecer o caminho e percorrer o caminho.

Morpheus

O agente *Smith* cumprimenta *Neo* e fala: “Senhor Anderson.”. *Neo* se vira com orgulho e olhar de confiança. *Trinity* não entende a postura dele nem o porquê de ele não estar fugindo. *Morpheus* fala para ela que ele está começando a acreditar.

Na cena, a imagem é de jornais espalhados pelo chão que, de repente, começam a se desprender e a voar pelo ar. Começa uma luta entre Neo e o agente Smith, a cena lembra um duelo de faroeste. *Neo* tem uma arma em suas mãos e, em seguida, o agente *Smith* também tem uma, os dois estão no ar, há uma troca de rajada de balas, a câmera gira e os dois caem. Armas apontadas em cada cabeça, mas não há mais balas.

Neo sai da posição anterior, dá um giro no ar e começa a luta corporal. É o momento de mostrar o que aprendeu com o seu Mestre. O agente *Smith* tira os óculos e diz que vai adorar vê-lo morrer. Na plataforma do metrô, começa uma luta com movimentos ininterruptos. Um golpeando o outro, *Neo* cai. Na nave do Mundo Real, *Neo* expele um pouco de sangue, assim como no programa da Matrix. *Trinity*, preocupada, rasga um pedaço da blusa e passa na boca de *Neo*. Ela diz que o agente o está matando.

Neo se levanta de novo com altivez e o chama com um gesto de lutar *kung fu*. O duelo recomeça, o agente *Smith* o golpeia incessantemente e *Neo*, no Mundo Real, sentado em sua cadeira se debate. *Trinity* acompanha apreensiva pela tela, o agente continua a golpeá-lo violentamente, pega *Neo* pelas pernas, arrasta-o e o joga no túnel do metrô. *Neo* sente-se fraco. O agente *Smith* salta para o túnel, pega a cabeça de *Neo* e pergunta se ele ouve o som que se aproxima. É o trem do metrô chegando. O agente diz: “É o som da sua morte. Adeus, Senhor Anderson.”. *Neo* rebate: “Meu nome é *Neo*.”. Ele reage, dá um impulso para saltar até o teto, junto com o agente *Smith*. Os dois caem, o trem se aproxima, *Neo* faz uma acrobacia, gira no ar e sai para a plataforma. O metrô atropela o agente, mas quando o trem para e suas portas abrem, o agente *Smith* sai de dentro. *Neo* olha e sobe as escadas para fugir.

Na nave, enquanto *Tank* diz que perdeu a localização de *Neo*, as sentinelas se aproximam e *Morpheus* pede para *Tank* carregar o PEM (Pulso Eletromagnético). *Trinity* avisa que não podem usá-lo até a volta de *Neo*. *Morpheus* afirma que ele vai conseguir.

Neo rouba um celular e liga para *Tank* pedindo ajuda para sair. *Tank* indica uma nova saída. *Neo* corre da multidão, pois os agentes vão se incorporando nas outras pessoas, sempre atrás dele. Há uma perseguição implacável. Na nave, o alerta vermelho adverte para a proximidade das

sentinelas, *Morpheus* diz que acredita em *Neo* e reafirma para *Trinity* que ele vai conseguir.

Tank indica uma saída para *Neo*, é a escada de incêndio de um hotel, pede que ele vá ao quarto de número 303 - o mesmo número do quarto em que *Trinity* inicia a sua jornada, no início desta narrativa – agora, é *Neo* quem deve terminá-la.

Neo sobe as escadas, tenta encontrar o quarto, há várias portas no corredor. Na nave *Nabucodonosor*, as sentinelas entram.

2.4.10 O Escolhido

Ele é o Escolhido.

Morpheus

Neo corre até o quarto de número 303. Ao abrir a porta, o agente *Smith* já está lá, à sua espera e atira. *Neo* toca a sua barriga e vê o sangue, o agente dispara mais tiros que o atingem gravemente. Na nave, *Neo* se debate na cadeira; na *Matrix*, ele cai, ao mesmo tempo em que dá seu último suspiro na nave *Nabucodonosor*. A tela mostra que o coração de *Neo* parou de bater.

O agente *Smith* pede para os outros agentes verificarem se *Neo* realmente está morto. Eles verificam a pulsação e confirmam que sim. O agente *Smith* se despede de *Neo*: “Adeus, Senhor Anderson.”.

As sentinelas entram na nave e *Trinity* se aproxima de *Neo*: “Não estou mais com medo. O Oráculo disse que eu me apaixonaria e que o homem que eu amaria seria o Escolhido. Então, veja, você não pode estar morto. Não pode estar, porque eu te amo. Está ouvindo? Eu te amo.”. *Trinity* beija *Neo*, ele suspira, é o beijo de *Trinity* que o desperta para a vida. O coração de *Neo* volta a bater e ele abre os olhos no programa da *Matrix*.

Os três agentes com armas em punho disparam em direção a *Neo*. Ele olha para as balas e diz: “Não!”. Elas param, congeladas no ar, como se obedecessem ao comando dado. *Neo* pega uma das que estão jogadas no chão e a eleva à altura dos seus olhos. Todas as outras balas caem.

Tank está impressionado, não acredita no que vê e *Morpheus* diz com toda a convicção que já tinha: “Ele é o Escolhido.”.

Agora, *Neo* enxerga os três agentes - codificados na cor verde - no Programa da Matrix. O agente *Smith* corre em sua direção para lutar. *Neo* não precisa mais se esforçar, ele sabe que é o Escolhido, move-se muito rápido e golpeia o agente que é atirado para longe. *Neo* entra no corpo do agente *Smith*, que se parte e se desmaterializa.

Ao sair do corpo do agente, ele está iluminado, como se fosse uma luz divina, mantém os olhos fechados, a postura de um sábio, respira, abre os olhos e os outros dois agentes que restaram decidem ir embora, para não ter que encarar uma luta com ele.

Enquanto isso, a nave está sendo atacada pelas sentinelas, *Trinity* grita por *Neo*. O telefone toca e ele corre. Uma sentinela está próxima de *Neo*, *Morpheus* ativa o PEM e a sentinela sai derrotada.

Neo desperta e olha para *Trinity*. Ela toca seu rosto e eles se beijam.

2.4.11 Ascensão Heroica

Meu nome é Neo.

Neo

É a cena final do primeiro filme da trilogia Matrix: há um pequeno quadrado verde na tela e um telefone tocando. Ouve-se a voz de *Neo*: “Sei que você está aí. Eu sinto você agora. Sei que está com medo, está com medo de nós, está com medo das mudanças. Eu não conheço o futuro, (enquanto isso, na tela surgem os números e códigos verdes da Matrix, indicado *system failure*)¹¹. Eu não vim aqui te dizer como isso vai acabar. Eu vim aqui te dizer como vai começar (a câmera se aproxima em direção aos números da Matrix). Vou desligar este telefone. E vou mostrar a essas pessoas o que não quer que elas vejam. Vou mostrar a elas um mundo sem você. Um mundo sem regras e controle, sem limites e fronteiras. Um mundo onde tudo é possível (a câmera se aproxima: “Falha no sistema”). Para onde vamos daqui é uma escolha que deixo para você.”.

¹¹ *System Failure* em português significa: falha no sistema

Neo coloca o telefone no gancho da cabine pública e sai. Ele está na Matrix. Olha ao redor, as pessoas estão passando, coloca os seus óculos e olha para cima e ascende aos céus.

Dessa forma, termina o primeiro filme, que faz parte da trilogia Matrix. As próximas sequências ocorrem em 2003 e um possível fechamento com o filme Matrix 4 para 2021.

O segundo filme da trilogia é lançado em maio de 2003. *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*) apresenta a cidade de *Zion*, fundida em aço, pedras e grutas. No mundo da Matrix, o agente *Smith* se tornou uma espécie de vírus que, ao tocar as pessoas, as transforma em suas cópias. Com essa habilidade, ele consegue entrar no corpo de *Bane*, um rebelde de *Zion*.

A narrativa apresenta novos personagens como o casal do submundo a bela *Persephone* e seu esposo *Merovigian*, que mantém o Chaveiro exilado porque esse possui a chave para que o Escolhido chegue à Fonte do programa da Matrix.

Neo consegue chegar à Fonte e conhece o Arquiteto, o pai da Matrix, e descobre que a mãe da Matrix é o Oráculo. Em sua trajetória de descobertas, *Neo* se depara com mais uma escolha difícil: salvar a mulher que ama ou salvar *Zion*. Ele decide salvar *Trinity* e constata que tem poderes dentro do Mundo Real. Ao estender suas mãos, o Escolhido consegue derrotar as Sentinelas e entrar em uma espécie de coma, ao seu lado está *Bane*, também em coma, com a cópia do agente *Smith* dentro dele. Assim termina o segundo filme da trilogia.

Matrix Revolutions (*The Matrix Revolutions*), o terceiro filme, é lançado em novembro de 2003.

A primeira cena é o despertar de *Neo* de uma espécie de limbo em que se encontra preso. Ele está entre o mundo das Máquinas e o mundo da Matrix. *Trinity* e *Morpheus* conseguem resgatá-lo e ele tem sua última conversa com o Oráculo. *Neo* sente que deve ir até a Cidade das Máquinas e *Trinity* o acompanha. *Bane* também desperta do coma e entra na nave escondido para matar o Escolhido.

As Sentinelas começam a perfurar a cidade de *Zion* para o ataque. Na nave, inicia-se uma luta entre *Bane* e *Neo*. o Escolhido percebe que ele é o

agente Smith. *Bane* ataca os olhos de Neo, que fica cego, mas ainda consegue sentir e derrota *Bane*. O agente *Smith* se desmaterializa, mas o corpo morto de *Bane* fica estendido no chão. *Trinity* consegue guiar *Neo* até a Cidade das Máquinas, mas ao aterrissar a nave de forma impactante, *Trinity* é ferida e morre. *Neo* caminha até o Coração das Máquinas e diz que o programa *Smith* cresceu além do seu controle e que se espalhará por toda a cidade, como se espalhou pela Matrix, ele afirma que conseguirá derrotar *Smith* e pede paz.

Na cidade de *Zion*, as Sentinelas estão prestes a atacar o povo, mas de repente param. *Neo* é plugado. No mundo da Matrix, em uma luta épica, ele consegue derrotar o agente *Smith* sacrificando sua própria vida, para salvar os dois mundos: o mundo da Matrix e a cidade de *Zion*. O Escolhido morre com os braços abertos na posição de Salvador e a cidade de *Zion* vibra com o momento de paz. A cena final se encerra com uma breve conversa entre o Oráculo e o Arquiteto. O pai da Matrix não está muito feliz com esse desfecho. O Oráculo sorri, olha para o lindo céu colorido e diz que *Neo* a fez acreditar.

Os três filmes compõem uma narrativa de ficção científica distópica, com características *cyberpunk*, em que se vê uma sociedade do futuro controlada por uma rede de computadores. Matrix possui uma teia de significados intrínsecos que se mesclam: a filosofia, a religião, os mitos arcaicos, as metáforas tecnológicas e a sua relação com a sociedade contemporânea.

O próximo capítulo trata da ligação da narrativa de Matrix com os mitos arcaicos e seus significados. Que a leitura seja de reflexão para cada um e que desvele os caminhos míticos desta jornada heroica.

3 A TRANSMUTAÇÃO DA MATRIX E A JORNADA HEROICA

Os humanos são criaturas mitificadoras e, pode-se dizer, “construtores de mundo”. Criamos narrativas épicas para demonstrar autoconhecimento e dar sentido à vida.

O autor (ou autores) de um mito geralmente não cria uma narrativa do nada: sempre se inspira em símbolos ou narrativas do meio circundante e transforma o seu significado de modo novo e criativo.

James L. Ford

A narrativa Matrix se transmuta em várias nuances, em que se fundem a ficção científica e os elementos arcaicos. Os povos antigos expressavam sua visão de mundo por meio dos relatos míticos. Hoje, a maneira que a cultura expressa uma visão de mundo é o cinema e outros produtos da indústria cultural. As narrativas midiáticas atualizam os mitos arcaicos e as irmãs Wachowski se inspiraram nos símbolos e nas narrativas arcaicas ao realizar a trilogia Matrix. O caminho percorrido é o da Saga do Herói, que tem início com a mensagem que Neo recebe de *Morpheus*, e termina com uma luta épica entre ele e o agente *Smith*.

O propósito deste capítulo é mostrar que as narrativas de ficção científica têm uma ligação com os mitos arcaicos e destacar quais aspectos míticos estão latentes na narrativa fílmica Matrix e nas suas personagens.

Cada personagem da trilogia tem um nome mítico e significativo, que lhe concede força e comprova a sua trajetória, um exemplo é o do personagem *Morpheus*, Deus dos Sonhos na mitologia grega.

Além da simbologia presente nos nomes dos personagens, há muitas cenas que trazem concepções filosóficas inseridas figurativamente. Uma delas é a da plantação de humanos que vivem em casulos, em uma referência à alegoria da Caverna de Platão ou ainda na manifestação do constante desejo que o antagonista *Cypher* tem de retornar para a Matrix, “a caverna das sombras”.

Outras cenas evocam o relato do messianismo como acontece quando, no último filme da trilogia, o personagem *Neo* ressuscita e ascende aos céus, da

mesma maneira que na narrativa mítica de Jesus Cristo. Ainda nesse filme, em mais uma referência messiânica cristã, *Neo* se sacrifica pela humanidade e morre com os braços abertos, em uma alusão ao Cristo crucificado. Com esse gesto, ele consegue trazer um momento de paz entre os humanos e as máquinas.

A Saga do Herói é uma narrativa mítica, o caminho seguido por *Neo* pode ser entendido como o da experiência vivenciada por um herói em busca de seu aperfeiçoamento. Cada obstáculo é uma etapa vencida por ele em sua trajetória de descobertas. O destino está lançado, mas ele deve orientar-se, para descobrir qual é o rumo a seguir, deve julgar quais são as opções disponíveis e, por fim, deve realizar a ação ou ações necessárias para cumpri-lo. Entretanto, essa não é uma tarefa simples porque para entender o destino não se pode ficar de fora, é preciso se envolver. A tarefa de *Neo* é acabar com a guerra entre homens e máquinas. Tendo aprendido com o seu Mestre e contado com a ajuda de auxiliares mágicos como a bela *Trinity*, o herói/*Neo*, finalmente, cumpre seu destino e se torna o senhor dos dois mundos: o Mundo Real e o Mundo da Matrix, completando a sua trajetória heroica.

Matrix é uma narrativa de ficção científica, distópica, do gênero *cyberpunk* combinada com os elementos míticos. Nesta narrativa, os elementos míticos se cruzam com a ficção científica, resgatam os símbolos dos arquétipos e dão forma para um filme que se torna na sua complexidade desafiador pois, há significados que precisam ser desvelados na sua latência.

A constante alteração nos processos da Inteligência Artificial, em oposição aos homens, é a transmutação da Matrix, é ela que suscita a força que move *Neo* para o seu verdadeiro caminho e faz com que o Deus dos Sonhos o desperte para a trajetória do herói.

3.1 A Ficção Científica e a Narratividade Mítica

A ficção científica é herdeira das narrativas de viagens e das fábulas sobre seres maravilhosos ou extraordinários.

Fátima Regis

A definição que a mim, pessoalmente, me parece a menos imperfeita, por ser a mais ampla, é a seguinte: o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”.

Mircea Eliade

A ficção científica é a narrativa que sugere o fantástico, geralmente, caracteriza-se por histórias que se passam no futuro, incita para um imaginário que questiona como será viver em uma sociedade com o aparecimento de novas tecnologias. Há uma proximidade e uma ligação nas narrativas de ficção científica, que apresentam elementos ancestrais, com as narrativas míticas.

Esses aspectos não existem apenas no filme Matrix, mas também em diversos outros filmes, literaturas e séries desse gênero. O universo da ficção científica não diz respeito somente à questão tecnológica ou futurista, mas abrange também, profundamente, elementos do passado, presente e futuro, numa mescla com os mitos arcaicos, narrativas bíblicas e com o gênero fantástico.

Para o filósofo e escritor Raul Fiker a melhor definição de ficção científica é a de L. David Allen:

A ficção científica é um subgênero da ficção em prosa que difere de outros tipos de ficção pela presença de uma extrapolação dos efeitos humanos de uma ciência extrapolada, definida em termos gerais, assim como pela presença de “engenhos” produzidos pela tecnologia resultante de ciências extrapoladas. (FIKER, 1985, p.13)

A ficção científica parece ser um gênero contemporâneo mas, já no século XIX, diversos autores construíram suas obras com essa forma de narrativa, recorrendo a elementos e aparatos futuristas, como aponta Fiker:

A expressão “ficção científica” foi criada por Hugo Gernsback, um dos pais do gênero em sua fase moderna, através da revista *Amazing Stories* (“Histórias Espantosas”), da qual foi editor dos anos 20. O termo designava um subgênero da ficção em prosa com características didáticas e proféticas tendo por base os conhecimentos científicos atuais: o tipo de história desenvolvido por Julio Verne, H.G. Wells e Edgar A. Poe, uma novela misturada a fatos científicos com uma visão profética. (FIKER, 1985, p.11).

Mary Shelley, escritora inglesa (1797-1851), apresenta em sua obra *Frankenstein ou O Prometeu Moderno* (*Frankenstein or The Modern Prometheus*, 1816) uma literatura de terror gótico, em que a ciência e seus aparelhos são usados para vencer a morte e o homem busca se equiparar a Deus criando a vida. É considerada a primeira obra de ficção científica em que se destaca a relação entre o criador e a criatura. Foi adaptada para diversos filmes, entre eles, *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*, EUA, 1994), com direção de Kenneth Branagh, com foco na questão da ética envolvida no ato de dar vida a um homem, que já está morto, tornando-o desfigurado, com aparência monstruosa e provocando medo nas pessoas.

A ficção científica também existe na obra de outros autores renomados como Júlio Verne (1828-1905), cuja obra *Viagem ao Centro da Terra* (1864) narra uma expedição em direção ao núcleo da terra, ao chegar, a tripulação encontra seres inusitados, como os dinossauros, o texto também foi adaptado para as telas do cinema¹². Duas obras de H. G. Wells (1866-1946) também foram adaptadas para o cinema: *A Máquina do Tempo* (*The Time Machine*)¹³, de 1895, que narra as viagens ao passado e ao futuro e mostra uma cidade tecnológica; e o livro *A Guerra dos Mundos* (*The War of the Worlds*)¹⁴, de 1898, que relata a invasão do planeta Terra pelos alienígenas que, com esse gesto, causam a devastação do nosso planeta.

Nota-se como essas obras, escritas no século XIX, já traziam reflexões importantes que se tornariam, nos dois séculos seguintes, cruciais até para a existência da vida como conhecemos hoje: a destruição da natureza e o impacto no planeta Terra e as questões éticas envolvendo a relação entre a ciência, o homem e a criação da vida.

¹² Filme *Viagem ao Centro da Terra* (*Journey to the Center of the Earth*, EUA, 2008) sob a direção de Eric Brevig.

¹³ Filme *A Máquina do Tempo* (*Time Machine*, EUA, 2002) sob a direção de Simon Wells.

¹⁴ Houve duas adaptações cinematográficas: *A Guerra dos Mundos* (*The War of the Worlds*, EUA, 1953) sob a direção de Byron Haskin e, em 2005, sob a direção de Steven Spielberg.

3.1.1 A Ficção Científica no Cinema

As formas narrativas mais adequadas à veiculação da FC são o romance e, principalmente, o conto (e, é claro, o cinema).

Raul Fiker

Nas histórias de ficção científica, é comum a presença de nomes míticos e bíblicos para as personagens e lugares e de temas apocalípticos, descobertas de um novo Éden (o paraíso) e de questões éticas ligadas à ciência e à criação de um ser, como no caso da clonagem. Além disso, também fazem parte dessas narrativas, os dilemas de como se formou o universo e a vida, a revolução das máquinas contra a humanidade e a espera de um novo Messias. Como afirmou Fiker (1985), temas como a religião e a especulação teológica fazem parte de uma corrente bastante sólida dentro da ficção científica como pode ser exemplificado em alguns dos filmes citados a seguir:

- ✓ Viagem à Lua (*Le Voyage Dans La Lune*, França, 1902), de Georges Méliès (1861-1938), é considerado o primeiro filme de ficção científica. O diretor se inspirou no livro *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne, que narra a viagem de um grupo de astrônomos da Terra até a Lua, em uma espécie de míssil, e o encontro desses cientistas com alienígenas e ninfas. É um filme mudo.
- ✓ *Metrópolis* (*Metropolis*, Alemanha, 1927), de Fritz Lang (1890-1976), é um filme mudo, baseado na obra da alemã Thea von Harbou (1888-1954), cuja narrativa se desenrola no ano de 2026. O cenário é a cidade futurista de Metrópolis, em que há uma profunda divisão de classes: a dominante, que vive na superfície, com prazeres, e a dos trabalhadores, que vivem em condições precárias, nos subterrâneos. Como em um espelho que reflete o seu oposto, o filme apresenta a operária Maria (nome bíblico), que prega discursos pacifistas aos trabalhadores e um robô, com as suas feições, que prega a violência aos trabalhadores. Nesse contexto, discute-se a questão da escravização dos homens pela tecnologia.

- ✓ 2001, Uma Odisséia no Espaço (*2001, A Space Odyssey*, Inglaterra, 1968), é um filme de Stanley Kubrick (1928-1999), baseado na obra homônima de Arthur C. Clark (1917-2008), que mostra a trajetória da espécie humana em grandes saltos - determinados por acontecimentos/desafios especiais impostos - desde o passado de nossos ancestrais e seu encontro com um monólito (primeiro elemento desafiador), passando pela tecnologia (2º elemento), que substitui a presença humana (na conversa que se desenrola por vídeo chamada entre a filha pequena e seu pai) até o futuro, na espaçonave *Discovery*, em que há um confronto entre o astronauta *Dave* e a máquina de Inteligência Artificial (3º elemento) de nome *Hal*.

- ✓ *Blade Runner*, O Caçador de Androides (*Blade Runner*, EUA, 1982), de Ridley Scott, é um filme baseado na obra de Philip K. Dick (1928-1982), que narra a caçada aos androides, replicantes que possuem memórias implantadas em suas mentes. Os replicantes têm um prazo de vida mais curto do que o da maioria dos seres humanos e questionam sua existência frágil em um confronto direto com o seu criador, que tinha uma doença degenerativa. O único replicante sobrevivente da caçada que se desenvolve ao longo do filme, ao ser confrontado com seu perseguidor, demonstra um traço de humanidade, salvando-o em seu último minuto de vida.

- ✓ O Exterminador do Futuro (*The Terminator*, EUA, 1984), de James Cameron, apresenta uma temática apocalíptica. Em um futuro distópico, as máquinas dominam o mundo. Um Salvador, chamado *John Connor* (referência a JC – Jesus Cristo), responsável por organizar a resistência dos humanos, tem sua existência ameaçada, quando uma máquina é enviada ao passado, com a missão de destruir sua mãe, *Sarah Connor* (mais uma referência aos nomes bíblicos), impedindo-o de nascer. Para combater essa máquina, um soldado – que se tornará seu pai – se torna voluntário para a missão.

- ✓ *Jurassic Park* - O Parque dos Dinossauros (*Jurassic Park*, EUA, 1993), de Steven Spielberg, baseado na obra de Michael Crichton (1942-2008), trata da clonagem de animais já extintos, os dinossauros. Aqui a temática se refere à ética na ciência, destacando 'uma inversão de papéis', com o domínio da criatura sobre o criador.
- ✓ O Sexto Dia (*The 6th Day*, EUA, 2000) é um filme de Roger Spottiswoode, que aborda a questão da clonagem humana. A personagem principal se chama *Adam* (Adão), uma referência à narrativa bíblica que relata a criação do primeiro homem por Deus.
- ✓ A.I.: Inteligência Artificial (*Artificial Intelligence: A.I.*, EUA, 2001), dirigido por Steven Spielberg, é um filme baseado no conto *Supertoys Last All Summer Long* do escritor de ficção científica Brian Wilson Aldiss (1925-2017), que conta a história do robô *David*, que tem sentimentos por seus pais humanos. A narrativa contém elementos de contos de fada, que remetem à saga da personagem Pinóquio¹⁵.
- ✓ Filhos da Esperança (*Children of Men*, Reino Unido, 2006), de Afonso Cuarón, é um filme baseado na obra de P.D. James (1920-2014). A Terra está em um caos, há décadas, a humanidade se tornou infértil, entretanto uma jovem se revela grávida. A ação se passa na Inglaterra, comandada por um governo totalitário. Em meio ao conflito entre os rebeldes e Governo, um homem e sua ex-esposa tentam ajudá-la. Em uma das cenas, há uma espécie de manjedoura, imagem que remete à narrativa mítica do nascimento de Jesus Cristo.
- ✓ Missão Babilônia (*Babylon A.D.* EUA/França, 2008) é um filme de Mathieu Kassovitz, baseado no romance *Babylon Babies*, de Maurice Georges Dantec (1959-2016). Mostra um cenário pós-apocalíptico, em que uma jovem chamada Aurora fica grávida - sem ter relações sexuais - como

¹⁵ Livro *As Aventuras de Pinóquio* do autor italiano Carlo Collodi publicado em 1883.

ocorre com a Virgem Maria na narrativa bíblica. O filme trata também dos conflitos de poder, que a igreja provoca. Na narrativa também há a presença de uma freira cujo nome é Rebeka (Rebeca), em mais uma referência bíblica.

- ✓ *Prometheus* (EUA, 2012), de Ridley Scott, narra a missão de um projeto com o mesmo nome, em que uma equipe de cientistas espera encontrar respostas sobre a origem do homem. A cena inicial faz referência ao mito de Prometeu, que é descrito no livro *A Teogonia*, de Hesíodo, como um desafiante à onipotência e onisciência de Zeus, roubando o fogo dos deuses e devolvendo-o à humanidade. No filme, também há um robô inteligente com nome bíblico, David.
- ✓ *Elysium* (EUA, 2013), de Neill Blomkamp. Em um futuro distópico, o filme mostra a separação existente entre as classes sociais, em que ricos moram na estação espacial *Elysium* - nome que remete aos Campos Elísios que, na mitologia, é um lugar radiante, um verdadeiro paraíso - e a população pobre, que permanece no planeta Terra, pós-apocalíptico e super povoado.
- ✓ *Ex-Machina: Instinto Artificial* (*Ex Machina*, EUA, 2014) é um filme de Alex Garland, que trata da criação de um robô dotado de inteligência artificial, chamado *Ava* - nome que remete à Eva, a primeira mulher da narrativa bíblica -; além dessa personagem, há outras personagens com nomes bíblicos como *Caleb* (Calebe) e *Nathan* (Natã).
- ✓ *Blade Runner 2049*, filme de Denis Villeneuve (EUA, 2017), narra o milagre da gravidez da replicante *Rachel*. Seu nome remete à personagem bíblica Raquel, esposa favorita de Jacó, que consegue engravidar porque suas preces são ouvidas e ocorre um milagre.
- ✓ *I Am Mother* (Austrália/EUA, 2019), de Grant Sputore, mostra a história de uma menina criada por uma Mãe Robô, dotada de Inteligência Artificial.

A trama remete à narrativa bíblica da Arca de Noé, que tem como objetivo repovoar a Terra. Além disso, há duas personagens com nomes bíblicos: *Jacob* (Jacó) e *Rachel* (Raquel).

- ✓ *Duna* (*Dune*, EUA, 2020), de Denis Villeneuve, é um filme baseado na obra de Frank Herbert (1920-1986), que mostra em um futuro distante, em outro planeta, a história do jovem *Paul Atreides*. A narrativa mistura temas políticos, religiosos, tecnologia e ecologia.

As narrativas de ficção científica têm instigado o imaginário popular com questionamentos sobre a possibilidade de que alguns eventos possam ou não acontecer no futuro. Para Raul Fiker (1985, p.36), “a ciência imaginária é justificada não só por sua importância para o enredo de uma história de FC, como pelo seu aspecto profético ou de antecipação”. A professora Fátima Regis (2012, p. 38) também destaca esse aspecto: “No caso da ficção científica, os acontecimentos podem vir a se concretizar em nosso mundo, mediante novas invenções da ciência e da tecnologia”.

A seguir, três filmes de ficção científica que tratam do futuro:

- ✓ *De Volta para o Futuro II* (*Back to the Future Part II*, EUA, 1989), dirigido por Robert Zemeckis. Embora o filme tenha sido realizado no século passado, antecipa algumas invenções que marcariam a sociedade do século XXI. Estamos em 2015, Doutor *Brown* (Christopher Lloyd) está com uma câmera para tirar fotos, o formato do aparelho remete ao modelo de um celular usado atualmente, que também permite captar imagens para fotos. Em outra cena, o chefe de *Marty McFly* aparece na televisão em vídeo conferência, enquanto na tela surgem algumas informações como seu nome, idade, profissão, *hobbies*, em uma referência às redes sociais dos dias de hoje.
- ✓ *Time Cop*, O Guardiã do Tempo (*Time Cop*, EUA, 1994), dirigido por Peter Hyams, narra uma viagem no tempo, realizada no ano 2000. O agente federal Max Walker, com o comando da sua voz, faz com que seu carro se dirija a qualquer endereço que ele queira. Além disso, ao chegar à sua residência, também com o comando da sua voz, ele pode acender

as luzes e ligar a televisão. Essas cenas são parte da nossa realidade atual, como acessar o aplicativo do *Google*, solicitar um endereço e chegar ao local.

- ✓ *Minority Report*, A Nova Lei (*Minority Report*, EUA, 2002), dirigido por Steven Spielberg, a história se passa em 2054, a identidade das pessoas é confirmada por uma luz no olho e, ao caminhar, são projetadas informações holográficas que mostram, por exemplo, roupas e comidas para o consumo. Hoje, quando acessamos as plataformas digitais, aparecem propagandas que oferecem produtos para o consumo, sempre de acordo com o que pesquisamos nos *sítes*.

A ficção científica é o nosso futuro imaginário? Esses três filmes, com suas histórias/ideias futuristas, apontam uma tendência de parte das obras de ficção científica: antever os avanços tecnológicos que farão parte do dia a dia da sociedade.

Em seu ensaio, Fiker (1985, p. 46) aponta que há quinze repertórios e clichês que caracterizam as narrativas de ficção científica, conforme listados abaixo:

1. Viagens em naves interplanetárias e interestelares.
2. Exploração e colonização de outros mundos.
3. Guerras e armamentos fantásticos.
4. Impérios galácticos.
5. Antecipação, futuros e passados alternativos.
6. Utopias e distopias.
7. Cataclismas e apocalipses.
8. Mundos perdidos e mundos paralelos.
9. Viagens no tempo.
10. Tecnologia e artefatos.
11. Cidades e culturas.
12. Robôs e andróides.
13. Computadores.
14. Mutantes.
15. Poderes extra-sensoriais.

Considerando-se a lista de Fiker, é possível caracterizar o filme Matrix como de guerras e armamentos, pois houve conflito entre homens e máquinas. É uma narrativa que remete ao distópico, em cenário apocalíptico, com uso de tecnologia e artefatos e de computadores com Inteligência Artificial, que se tornam os inimigos da humanidade.

3.1.2 O Gênero *Cyberpunk*

Como as próprias obras cyberpunk deixam transparecer visceralmente, não é apenas a natureza da ciência e da tecnologia que mudou. O estatuto do humano, e do ser vivo em geral, modificou-se radicalmente e as perspectivas de futuro também não são mais as mesmas.

Fátima Regis

Segundo Kellner (2001, p. 383), *ciber* é uma palavra de origem grega e significa controle; a partir dela foram formadas as palavras cibernética (sistema de controle tecnológico e de sistemas) e ciborgue (novas sínteses de seres humanos e máquinas). Com relação ao sufixo “punk” que acompanha a palavra *cyber*, o autor explica:

O “punk”, que faz parte da palavra *cyberpunk*, deriva do movimento homônimo; indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana em aspectos como o sexo, as drogas, a violência e a rebeldia contra o autoritarismo no modo de viver, na cultura *pop* e na moda. Em conjunto, os dois termos referem-se ao casamento da subcultura *high-tech* com as culturas marginalizadas das ruas, ou à technoconsciência e à cultura que fundem tecnologia de ponta com alteração dos sentidos, da mente e da vida presente nas culturas boêmias. (KELLNER, 2001, p. 383)

Na narrativa fílmica, as pessoas enfrentam uma dura realidade e somente conseguem usufruir dos programas tecnológicos, ao entrar na Matrix e enfrentá-la, para conseguir a liberdade. Essa tecnologia se contrapõe à vida dos tripulantes da Nabucodonosor pois, ao extrair a energia dos humanos - daqueles que ainda se encontram adormecidos nos casulos - é eficaz para si mesma porque ganha vida por meio deles, mas altera todo o sentido da existência humana.

O romance *Neuromancer* faz parte do gênero *cyberpunk* e foi uma das referências para o filme Matrix. Robert Sawyer (2003, p. 60) explica:

A ideia de que temos de ficar de olho nos computadores e nos robôs, para que não fujam ao controle, persistiu na ficção científica. O

romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, fala da existência, em futuro próximo, de uma força policial chamada Turing¹⁶. Os policiais da Turing espreitam constantemente todo sinal de inteligência e consciência em qualquer sistema computadorizado. (SAWYER, 2003, p. 60)

Em *Matrix*, o uso indevido da tecnologia mudou a perspectiva de futuro, afastando-o da realidade, as pessoas passam suas vidas sobrevivendo em uma realidade desértica, vivendo nas sombras da escuridão, sem a vida que a luz do sol traz.

Os rebeldes, instalados na Nave Nabucodonosor e liderados por *Morpheus*, lutam contra as máquinas, comem um alimento feito com aminoácidos, sem sabor e com uma aparência nada agradável, tomam bebidas amargas, usam roupas desgastadas, vivem sem o sol, lutam para e pela sobrevivência. Todos esses elementos mostram o caráter *cyberpunk* na narrativa de *Matrix*, como Kellner (2001, p.384) afirma: “[...] o *cyberpunk* mostra todo um universo já em estado de desarranjo avançado, caminhando a passos largos para um futuro apavorante em que tudo é possível e em que a sobrevivência é cada vez mais problemática.”.

Morpheus diz para *Neo* que a *Matrix* é controle e poder, que está em todo lugar, mas *Neo*, não aceita que não pode ter o controle da própria vida. Nas cenas de *Matrix*, percebe-se o desenvolvimento tecnológico por meio do invisível, as pessoas não enxergam o que, realmente, está acontecendo no Deserto do Real. O controle é um dos aspectos presentes nas obras de ficção científica, segundo a professora Regis:

Nas obras de ficção científica, espaço físico e cibernético¹⁷ se equivalem e se constituem como metáfora um do outro, problematizando algumas questões da Atualidade: desenvolvimento tecnológico, crescimento desordenado das cidades, concentração de poder pelas megacorporações e surgimento de uma nova forma de poder – o controle – que atua por meio de redes invisíveis de comunicação e modulação de comportamentos. (REGIS, 2012, p. 186)

¹⁶ Alusão a Alan Turing (1912-1954), matemático britânico, cujo trabalho foi fundamental para o desenvolvimento de computadores. (Nota do Editor do livro *A Pílula Vermelha*)

¹⁷ Segundo o Dicionário de Comunicação, nas palavras do professor doutor Francisco Rüdiger: “Nobert Wiener criou o termo “cibernética” no final da II Guerra Mundial (1945), para definir em seus termos, a ciência do controle das relações entre máquinas e seres vivos, em especial da comunicação entre elas e os homens.” (2014, p. 72)

Em muitas cenas, observa-se como o poder e o controle das máquinas sobre os homens é combatido pelos insurgentes despertados. A luta pela sobrevivência ocorre em um mundo sombrio e a violência do invisível não permite que se perceba quem é o vilão pois, muitos do que estão no casulo não estão preparados para despertar ou querem, de fato, deixar de viver na Matrix, como o antagonista *Cypher*.

3.1.3 O Mito

Mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana. A mitologia é a música. É a música da imaginação, inspirada nas energias do corpo. Uma vez um mestre zen parou diante de seus discípulos, prestes a proferir um sermão. No instante em que ele ia abrir a boca, um pássaro cantou.

E ele disse: “O sermão já foi proferido”.

Joseph Campbell

O mito transmite uma visão de mundo, estabelece uma conexão entre o passado, o presente e o futuro, retrata a transformação e a busca do ser humano para dar sentido à sua vida, carrega potencialidades que despertam para um imaginário, consciente ou não, em que há símbolos arcaicos que precisam ser avivados.

Não há uma definição específica para o mito, como explica o mitólogo Joseph Campbell (1989, p. 367):

A mitologia tem sido interpretada pelo intelecto moderno como um primitivo e desastrado esforço para explicar o mundo da natureza (Frazer); como um produto da fantasia poética das épocas pré-históricas, mal compreendido pelas sucessivas gerações (Müller); como um repositório de instruções alegóricas, destinadas a adaptar o indivíduo ao seu grupo (Durkheim); como sonho grupal, sintomático dos impulsos arquetípicos, existentes no interior das camadas profundas da psique humana (Jung); como veículo tradicional das mais profundas percepções metafísicas do homem (Coomaraswamy); e como a Revelação de Deus aos Seus filhos (a Igreja). A mitologia é tudo isso. (CAMPBELL, 1989, p. 367)

Para muitos, os mitos servem para explicar a origem do mundo, definição da qual discorda Mircea Eliade (1907-1986):

Os mitos, efetivamente, não narram apenas a origem do Mundo, dos animais, das plantas e dos homens, mas também de todos os acontecimentos primordiais em consequência dos quais o homem se converteu no que é hoje – um ser mortal, sexuado, organizado em sociedade, (...). Se o Mundo *existe*, se o homem *existe*, é porque os Entes Sobrenaturais desenvolveram uma atitude criadora no

“princípio”. Mas, após a cosmogonia e a criação do homem, ocorreram outros eventos, e o homem, *tal qual é hoje*, é o resultado direto daqueles eventos míticos, *é constituído por aqueles eventos*. (ELIADE, 2000, p. 16)

Os povos antigos expressavam sua visão de mundo por meio dos relatos míticos; a sociedade contemporânea expressa a sua por intermédio das narrativas midiáticas, que atualizam os mitos arcaicos. O conceito de mito parece ligado ao passado, aos primórdios, mas está presente na sociedade contemporânea. É e não é distante, porque não há tempo, nem espaço definidos para o mito, origem do ciclo da vida, que remete a um tempo cíclico essencial. Os mitos afastam o cotidiano da vida humana e, carregados de elementos intrínsecos, concedem histórias em um universo mítico e misterioso para a ampliação da consciência.

No livro *O Poder do Mito*, em que entrevista Joseph Campbell, o jornalista Bill Moyers explica as quatro funções dos mitos:

A primeira é a função mística da maravilha que o universo é vivenciando o espanto diante do mistério. Os mitos abrem o mundo para a dimensão do mistério, para a consciência do mistério que subjaz todas as formas. (...) A segunda é a dimensão cosmológica, a dimensão da qual a ciência se ocupa – mostrando qual é a forma do universo, mas fazendo-o de uma tal maneira que o mistério, outra vez, se manifesta. (...) A terceira função é a sociológica – suporte e validação de determinada ordem social. E aqui os mitos variam tremendamente, de lugar para lugar. Você tem toda uma mitologia de poligamia, toda uma mitologia da monogamia. Ambas são satisfatórias. (...) Mas existe uma quarta função do mito, aquela, segundo penso, com que todas as pessoas deviam tentar se relacionar – a função pedagógica, como viver uma vida humana sob qualquer circunstância. Os mitos podem ensinar-lhe isso. (CAMPBELL, 2017, p. 32)

No final do século XX, precisamente em 1999, quando *Matrix* é lançado, ouve-se, no filme, o agente *Smith* dizer para *Morpheus* que a humanidade é um vírus. Nos dias de hoje, essa frase é muito mais significativa, quando se vive o impacto de uma pandemia e a destruição desenfreada da natureza no planeta. Esse é um dos alertas pedagógicos do filme *Matrix*, que mostra a jornada de *Neo* pelo autoconhecimento e pela verdade, a sua luta contra as máquinas e a responsabilidade que o homem tem em cuidar do planeta.

As narrativas são essenciais. Que sejam acompanhadas pelos mistérios da vida, que sempre intrigaram, como destaca Mircea Eliade (2000, p. 22): “os mitos revelam que o mundo, o homem e a vida têm uma origem e uma história sobrenaturais, e que essa história é significativa, preciosa e exemplar.”

Os mitos arcaicos estão presentes e modernizados nas narrativas de ficção científica, ligados um ao outro, nessa aura de mistério. É uma tríade que compõe o passado, o presente e o futuro, com o homem bem ao centro, para que ele possa desvelar esse mundo do desconhecido, por meio da narrativa mítica, misteriosa e antiga, mas presente em todos.

Ainda que os conceitos de mito e ficção científica sejam distantes, aproximam-se um do outro dentro da narrativa do filme *Matrix*, que guarda vários simbolismos latentes, como por exemplo, na cena do beijo de amor de *Trinity* que desperta *Neo* para a vida, em uma referência aos contos de fada, em que o príncipe desperta a princesa com um beijo de amor.

Matrix carrega em si a essência dos mitos, que serão analisados nas próximas seções: personagens com nomes míticos, cujas ações enfatizam os seus significados; as alegorias como a da Caverna de Platão, na cena em que as pessoas estão adormecidas, nos seus casulos no Mundo Real, e vivem outra realidade no mundo da *Matrix*; a trajetória da narrativa mítica de Jesus Cristo comparado com *Neo* - o Salvador da Humanidade - e, por fim, a narrativa da saga do herói, na jornada de *Neo* que, em sua trajetória, desperta o herói dentro de si.

A tecnologia sempre está presente nos filmes de ficção científica. Em *Matrix* e o *Exterminador do Futuro*, ela é apresentada como vilã da narrativa, com seus tons proféticos e apocalípticos. Intencionalmente ou não, a ficção científica tenta lidar com os temas da religião e dos mitos, essência da criação da vida, como explica Mircea Eliade (2000, p.16): “o mito lhe ensina as “histórias” primordiais que o constituíram existencialmente, e tudo o que se relaciona com a sua existência e com o seu próprio modo de existir no Cosmo o afeta diretamente.”.

Enfim, *Matrix* é uma narrativa instigante, reflexiva e provocativa, em que os mitos arcaicos estão presentes e latentes. É preciso que o espectador tenha repertório para desvelar o que está oculto. Como muitos mitólogos já expuseram, o mito somos nós portanto, é preciso ir ao fundo, na toca do coelho, e desvendar os mistérios da sua narrativa em *Matrix*.

3.2 Personagens Míticos da Narrativa Matrix

Decifrar o mito é, pois, decifrar-se.

Junito de Souza Brandão

O filme Matrix é permeado por nomes cujos significados remetem às narrativas míticas. A maioria das personagens transporta algum significado mítico em seus nomes, ao fazê-lo, aproxima-se do conceito/da personalidade/das ideias que a personagem possui, entretanto, algumas vezes, também ocorre um paradoxo em seus nomes.

Como mencionado anteriormente, diversos produtos midiáticos como filmes, séries e literaturas de ficção científica costumam apresentar nomes míticos. Decifrar esses mitos, em Matrix, é reconhecer-se em algum deles, como aponta o professor Brandão.

O próprio título do filme, Matrix, tem um forte significado que corrobora com a narrativa fílmica. De acordo com o *Mini Dicionário da Língua Portuguesa Aurélio*, o significado de Matrix, matriz, em português, é:

[Lat. *matrice*] *sf.* 1. Lugar onde algo se gera ou cria. 2. Molde para a fundição de qualquer peça. 3. Estabelecimento principal, centralizador e controlador das sucursais; sede. 4. Igreja matriz. 5. Cópia completa e de alta qualidade de filme, gravação de áudio, arquivo magnético, etc., us. para duplicação, reprodução ou edição. 6. *Anat. V. útero.* 7. *Art.Gráf.* Fôrma (4). 8. Mat. Representação de um conjunto, com os elementos dispostos em linhas e colunas. (2010, pág. 494)

Matrix é um programa criado da realidade virtual, é uma cópia do Mundo Real. Assim, os dois mundos apresentam correspondências, por exemplo, o casulo onde os humanos adormecem na Matrix, não deixa de ser também uma referência ao útero materno onde são gerados.

“Matrix é controle, um mundo dos sonhos gerado por computador, feito para nos controlar (...)”, Morpheus diz para Neo. Nessa fala, o significado centralizador e controlador é apontado. E o filme se inicia, exatamente, com os códigos de números e ideogramas em colunas, na cor verde, conforme apontado na significação. Dessa forma, algumas dessas expressões elaboram o que é, realmente, a Matrix.

A principal personagem é *Thomas A. Anderson* presente em toda a trilogia fílmica, cujo nome, na compreensão do professor e filósofo Gregory Bassham, é de caráter cristão:

O nome “Thomas Anderson” corrobora essa noção. Tanto o primeiro nome como o sobrenome têm claras implicações cristãs. Como São Tomé, o discípulo que expressa ceticismo quando ouve falar que Jesus ressuscitou (João 20:24-29), Neo é assolado por dúvidas inibidoras quanto ao irrealismo da Matrix, suas habilidades e sua identidade como o “Escolhido”. “Anderson” (termo sueco para “filho de André”) é derivado da raiz grega *andr-*, e significa “homem”. Assim, etimologicamente, “Anderson” significa “filho do homem”, uma designação que Jesus atribuía a si mesmo. (BASSHAM, 2003, p.141).

Além desse nome, a personagem utiliza um outro, quando é hacker: *Neo*. *Neo* é um anagrama de “One”, que em tradução para a língua portuguesa, significa “único” e, no filme, a personagem é chamada de “The One”, traduzido como “o Escolhido”.

Em grego, a palavra “neo” significa novo, em inglês também, além disso, é uma abreviação da palavra “Neophite” que significa “Neófito”, o novo, o principiante. O apartamento onde *Neo* mora é o de número 101, em inglês, o número 1 é “one”, que reforça o anagrama do próprio nome de *Neo*. Esse significado aproxima mais a personagem da figura mítica do Escolhido, pois *Neo* em sua trajetória, prova que ele é, realmente, o Messias, já que consegue salvar a parte que havia restado da humanidade e que vivia na cidade de *Zion*. Ele também é o responsável pela trégua de paz entre os humanos e as máquinas.

Outra personagem importante na saga é *Morpheus*, responsável por despertar *Neo* da Matrix, trazê-lo para o Deserto da Realidade e por ensinar-lhe as técnicas de lutas de artes marciais. *Morpheus* também está presente em todos os filmes. Na mitologia grega, é o Deus dos Sonhos e é um dos inúmeros filhos de Hipno, Deus do Sono, aquele que faz com que os humanos durmam profundamente. No mito, *Morpheus* é um ser alado, que tem a habilidade de simular formas, fisionomias e gestos humanos e que se transforma na figura humana para visitar os homens nos seus sonhos.

Nesse caso, há um paradoxo na comparação entre o mito de *Morpheus* e a trajetória da personagem do filme pois, é ele quem resgata *Neo* dos sonhos das “máquinas” e o traz para a realidade. O parecer do autor e filósofo Charles L. Griswold Jr., corrobora com essa contradição do mito:

Morfeu é o nome do deus grego dos sonhos. Por que o libertador da Matrix tem o nome dessa divindade? Parece estranho, afinal de contas, que aquele com a missão de acordar seja o especialista em sono. O nome do deus vem da palavra grega *morphé*, que significa forma: pois o deus podia conjurar no adormecido todas as formas. Quem melhor que o divino Morfeu para entender a diferença entre vigília e sonho? E quem melhor para saber como despertar o sonâmbulo do jeito certo, para que este possa dar os passos certos, na sequência correta? É um tema crucial, porém, sutil, do filme que, para acordar, o indivíduo deve primeiro sonhar que está acordado; ou seja, ter a intimação profética de que há uma diferença entre sonhar e despertar. (GRISWOLD JR., 2003, p. 158).

A personagem *Trinity* também presente em toda a trilogia, se envolve afetivamente com o Escolhido. Seu nome em português significa Trindade, referência à Santíssima Trindade: o Pai, o Filho e o Espírito Santo. Na narrativa fílmica, a trindade (trio) é formada por *Trinity*, *Neo* e *Morpheus*. De forma simbólica, *Morpheus* representa o Pai de *Neo* e de toda a tripulação, é ele quem conduz *Neo* (Filho) para a verdade, mostra o caminho que deve ser percorrido e lhe ensina as lutas de artes marciais. *Trinity* representa o Espírito Santo, aquele que dá vida, como ocorre na cena em que *ela* beija *Neo* e o traz de volta à vida.

No texto “*Matrix Bem Vindo ao Deserto do Real*”, Wagner Veneziani Costa apresenta outro ponto de vista ao descrever o nome Trinity:

No Hinduísmo, a figura da mulher é supervalorizada e há a união entre o masculino e o feminino, o *yin* e o *yang*. Na Antiguidade, a figura feminina era ligada à Deusa. Era à mulher que os deuses faziam as revelações (...). Em *Matrix*, temos a figura de Trinity, que representa o número 3 e que, em português, significa Trindade – Pai, Filho e Espírito Santo – Brahma, Vishnu e Shiva, e assim por diante. Existe aqui, portanto, um outro ponto, um tanto menos masculino. Trinity é uma mulher e representa a Grande Mãe-Filha e o Espírito Santo. (COSTA, 2003, p. 15).

Carregado de interpretações, o nome da personagem a torna ainda mais significativa para a narrativa. *Trinity* é quem inicia o filme, é a primeira voz que se ouve e seus movimentos acrobáticos, durante as lutas, têm um visual intenso e, por estar apaixonada por *Neo*, acredita fielmente que ele é o Escolhido, trazendo-o à vida com um beijo.

Por outro lado, na visão do professor de estudos da mídia, Read Mercer Schuchardt, a personagem Trinity se refere a uma parte masculina:

Neo é procurado a princípio por Trinity, mulher levemente andrógina, que faz contraponto com a levemente andrógina masculinidade dele. (...). Por causa da antiga metáfora patriarcal de Deus, é muito engraçado quando Neo diz a Trinity: “Sempre pensei que você fosse homem”. (SCHUCHARDT, 2003, p. 12).

Trinity é uma personagem complexa, polissêmica, passível de diversas interpretações, assim como é o mito, com suas várias nuances de entendimentos das narrativas. Na personagem *Trinity*, há um dualismo em que coexistem forças opostas e complementares, o masculino e o feminino de forma equilibrada.

Cypher é uma das personagens antagonistas do Escolhido e está presente no primeiro filme. Ele representa a traição, a figura de Judas Iscariotes na narrativa mítica de Jesus Cristo. *Cypher* significa “Cifra”, em português. Em seu ensaio, o filósofo Paul Fontana (2003, p.185) diz que no *Oxford English Dictionary* há vários significados para a palavra *cypher*: “1. Método de escrita secreta (...) 2. Mensagem secreta (...) 3. Antigo nome de zero (...)”.

Na estreita relação que o filme estabelece entre os nomes das personagens, suas personalidades e/ou atitudes, pode-se traçar um paralelo entre um dos significados da palavra *Cypher* - mensagem secreta – com um acontecimento decisivo na narrativa do primeiro filme da trilogia: as mensagens trocadas entre *Cypher* e o agente *Smith* para trair *Morpheus* e entregar o Escolhido, assim como Judas havia feito um acordo para trair Jesus. Outro aspecto importante no significado do nome *Cypher*, é que, segundo Bassham: “Há claras ligações também a Lúcifer: *Cypher* lembra Lúcifer, os entusiastas do cinema devem se lembrar de *Louis Cypher*, o personagem satânico de Robert de Niro, no filme *Coração Satânico*¹⁸. (Bassham, 2003, p. 143).

Um aspecto importante na saga *Matrix* é que a traição de *Cypher* seja necessária para que *Neo* prove que é o Escolhido e chegue ao caminho de Salvador da Humanidade.

Outra personagem, que está presente somente no primeiro filme, é *Apoc*, um dos tripulantes da nave de *Morpheus*. As iniciais de seu nome se referem ao “Apocalipse”, como citado no glossário da obra *A Pílula Vermelha* (2003, p. 264). O tema apocalipse está presente na narrativa de *Matrix*, aparece como o domínio da tecnologia sobre o homem e na espera de um Salvador que conduza a humanidade para a paz.

¹⁸ Filme *Coração Satânico* (*Angel Heart*, EUA, 1987) direção de Alan Parker.

O Oráculo é uma personagem feminina, que fala por meio de enigmas; geralmente, suas respostas são de sentido duvidoso e obscuro. Ela, de alguma forma, interfere nas vidas de *Morpheus*, *Trinity* e, principalmente, na de *Neo*.

Na mitologia grega, os Oráculos eram os lugares em que as pessoas buscavam respostas divinas sobre o futuro, era também o nome que se dava às respostas decifradas pelos sacerdotes. Os principais Oráculos eram os de Apolo, de Delfos, de Delos e de Geia. Considera-se que, na narrativa fílmica, o Oráculo refere-se a Delfos, por causa da célebre frase: “Conhece-te a ti mesmo”, inscrição que está em latim e que se encontra no apartamento do Oráculo, a quem *Neo* recorre.

Para que *Neo* possa chegar ao caminho do Messias, ele precisa, primeiramente, se conhecer e acreditar em si próprio. O Oráculo profetiza que *Morpheus* encontraria o Escolhido e que *Trinity* se apaixonaria por ele. Por outro lado, induz *Neo* a responder que ele não era o Escolhido, já que ele não acreditava em destino e achava que tinha o controle da sua vida e das suas escolhas.

Nas narrativas míticas, os heróis, os guerreiros e os reis consultavam o Oráculo e Apolo, deus do Sol e filho de Zeus e Leto, era o detentor do Oráculo de Delfos.

O professor e filósofo William Irvin comenta a origem do Oráculo:

De acordo com a mitologia, Zeus soltou uma águia do leste e outra do oeste para encontrarem o centro do mundo. Elas voaram até empalarem-se mutuamente no ar sobre um local em Delfos, declarando-o o umbigo do mundo. Em Delfos, um local de majestosa beleza no sopé do monte Parnasso, Apolo falou por meio da sacerdotisa, o Oráculo, também conhecida como Pítia. (IRVIN, 2002, p.44).

Morpheus leva *Neo* ao encontro do Oráculo, em um prédio simples, em que há um senhor cego - uma espécie de guardião - antes da entrada do elevador, que cumprimenta *Morpheus*. Nesse caso, não há a majestosa beleza da localização do Oráculo, como acontece no mito grego.

Segundo o professor Junito de Souza Brandão, a sacerdotisa do Oráculo:

Pitonisa ou Pítia é o nome da intérprete de Apolo que, possivelmente, em estado de êxtase e entusiasmo, mas possuída de Apolo, respondia às consultas que lhe eram feitas. O nome Pitonisa ou Pítia provém de Píton, o dragão morto pelo filho de Leto e cuja pele cobria a trípode de

bronze em que se sentava a sacerdotisa. De início, havia apenas uma Pítia, normalmente, parece, uma jovem camponesa de Delfos, escolhida pelos sacerdotes de Apolo. Mais tarde, a intérprete do deus deveria ter ao menos cinquenta anos. (...). (BRANDÃO, 1987, p. 100).

No filme, o Oráculo é representado por uma senhora negra de aproximadamente sessenta anos, que adora fazer biscoitos.

Para Brandão, o Oráculo de Delfos teve uma importante influência política, era como um ditador no que se refere à crença: legislava, executava e julgava (2011, p. 103). No filme, percebe-se que o Oráculo tem influência sobre algumas personagens, mas também, causa descrença em outras.

Brandão ainda aponta as questões geográficas e religiosas do Oráculo de Delfos:

Graves decisões políticas foram ditadas pelo Oráculo: quer se tratasse da guerra, da paz, da administração interna e sobretudo da expansão sempre crescente do povo grego. (...) Inúmeras colônias se fundaram sob a égide de Apolo, e o mais curioso é que, após um estabelecimento de uma colônia, a influência religiosa e política do Oráculo continuava a manifestar-se em todos os setores da vida interna e externa do novo pedaço da Grécia. Positivamente, não se sabe o que mais admirar: se os conhecimentos geográficos e etnográficos de Delfos, se a prudência e visão com que administravam cidades e colônias, quer do ponto de vista político, quer do ponto de vista religioso. (BRANDÃO, 1987, p. 104).

A nave comandada pelo capitão *Morpheus* e destruída pelas sentinelas, em *Matrix Reloaded*, se chama Nabucodonosor. Na narrativa bíblica, Nabucodonosor foi o rei da Babilônia, responsável pela destruição de Jerusalém. Seu reinado durou 70 anos e o rei foi atormentado por sonhos e visões. Na nave, há uma inscrição: Mark III – nº 11, feita nos Estados Unidos, no ano de 2069. Como Bassham descreve, existe nessa inscrição uma possível referência ao Evangelho de Marcos, capítulo 3, versículo 11: “os espíritos imundos, quando o viam, prostravam-se diante dele e exclamavam: Tu és o Filho de Deus!”. (BASSHAM, 2002, p. 143). Essa leitura permite que se faça mais uma alusão ao caráter de Salvador que a personagem *Neo* tem porque ele já está a bordo da Nabucodonosor, quando a inscrição é vista.

Existe também uma ligação entre o nome de *Morpheus* - como Deus dos Sonhos - e o nome da Nave, já que o Rei Nabucodonosor tinha muitos sonhos e visões reveladoras.

O professor Dino Felluga comenta a ambivalência dos heróis no filme:

O barco que supostamente dá acesso àquela realidade recebeu, por exemplo, o nome Nabucodonosor por se inspirar no rei da Babilônia (605 a.C-562 a.C.) que tinha sonhos atormentados e proféticos, os quais acabaram levando-a à loucura. O próprio Morpheus, que afirma oferecer a Neo a oportunidade de acordar do seu sonho, leva o nome do deus dos sonhos da mitologia grega, descrito por Ovídio nas *Metamorfoses* (livro 11) como mestre em simular homens, em falsificar homens. Assim, os heróis do real no filme tornam-se ambivalentes, indicando que todos podem não estar bem com o mundo (real). (FELLUGA, 2003 p. 88).

O nome da cidade de *Zion*, localizada perto do núcleo da Terra e que abriga parte da humanidade, refere-se ao antigo reino do Sião (em português), a terra sagrada dos hebreus. Segundo Bassham (2003, p. 143), “No Antigo Testamento, Sião (em inglês, *Zion*) é um nome poético e religioso de Jerusalém; e na literatura cristã, a palavra é usada como uma designação do céu, como lar espiritual dos fiéis¹⁹”. Dessa maneira, *Zion* torna-se a esperança para a humanidade porque acolhe as pessoas que despertam do mundo da Matrix.

Olhar atentamente para esses nomes míticos é compreender não somente a narrativa da Matrix, mas é também lançar uma luz para a compreensão da personagem ou do objeto que os carrega. Há força nesses nomes que embasam a narrativa de Matrix, construída sobre os mitos. É como se fosse o próprio Oráculo profetizando as ações futuras das personagens, a partir da reflexão e do conhecimento de tais mitos arcaicos, tão fundamentais e presentes na história, desde o surgimento do mundo.

3.3 O Mito da Caverna da Platão

Pois considera também isto: se este homem descesse ao interior da caverna novamente e reassumissem seu antigo posto, seus olhos – privados assim repentinamente da luz do sol – não ficariam repletos de escuridão?

Sócrates

Em Matrix, há algumas cenas míticas que remetem ao Mito da Caverna de Platão (427-347 a.C.), um relato – sob a forma de diálogo - entre os filósofos Sócrates e Glauco, inspirado no irmão de Platão. Portanto, a narrativa fílmica apresenta as pessoas presas dentro da “caverna” da Matrix, em que a falta da verdade e do autoconhecimento são as causas dessa prisão:

¹⁹ Nota do autor Gregory Bassham: “Zion”, *The New Encyclopedia Britannica*, 1990, vol. 12, p. 922

Em seguida compara o efeito da educação e da sua falta na nossa natureza a uma experiência com a seguinte: imagina seres humanos habitando uma espécie de caverna subterrânea, com uma longa entrada acima aberta para a luz e tão larga como a própria caverna. Estão ali desde a infância, fixados no mesmo lugar, com pescoços e pernas sob grilhões, unicamente capazes de ver à frente, visto que seus grilhões os impedem de virar suas cabeças. Imagina também a luz de uma fogueira acesa a certa distância, acima e atrás deles. Também atrás deles, porém num terreno mais elevado, há uma vereda que se estende entre eles e a fogueira. Imagina que foi construído ao longo dessa vereda um muro baixo, como o anteparo diante de manipuladores de marionetes acima do qual eles os exibem. (PLATÃO, 2019, p. 9)

No Mundo Real, há milhares de aparelhos, que lembram uma espécie de casulo e remetem a um campo de plantações. Cada casulo traz uma pessoa adormecida e conectada com cabos no corpo inteiro. Essas pessoas vivem uma irrealdade no programa da Matrix, não conhecem a realidade do Deserto do Real, a devastação do planeta e a dominação da Inteligência Artificial sobre elas.

Neo estava nesse casulo e quem o traz para a realidade é *Morpheus*, que o desperta desse mundo de sonhos. Para o filósofo Juan Antonio Rivera, quando *Morpheus* está em uma sala da Matrix e mostra a *Neo* a possibilidade de escolha entre a pílula azul ou a vermelha, ali está a caverna, na verdade, uma inversão dela. Na alegoria da caverna, ao sair, um dos prisioneiros encontra no sol, a luz; já *Neo* sai dessa sala iluminada (a caverna da Matrix) e vai para um lugar mais escuro, sem sol, dessa maneira, a alegoria da caverna ocorre de um modo diferente no filme: “O encontro com Morfeu (Lawrence Fishburne) tem lugar dentro da caverna, no interior do mundo virtual criado pela Matrix”. (RIVERA, 2003, p. 243)

O Mito da Caverna ou Alegoria da Caverna faz parte do livro *A República* de Platão, é uma metáfora em que pessoas acorrentadas vivem em uma caverna, olhando para uma única direção, onde não há luz, desse modo, veem somente sombras projetadas por uma luz provocada pelas chamas de uma fogueira. O professor de filosofia William Irvin complementa: “vivem assim desde o nascimento e, portanto, não têm nenhum conceito de outro tipo de vida.”. (2003, p. 47). No filme, bebês aparecem dentro de casulos conectados por cabos e têm nos seus corpos vários buracos, são a fonte de energia da Matrix, diferente do que ocorre com os irmãos *Tank* e *Dozer* que não possuem buracos nos corpos e foram concebidos de forma natural.

Os prisioneiros da Caverna de Platão não sabem que são prisioneiros assim como as personagens de Matrix, quando um deles é libertado da caverna, tem a oportunidade de ver as coisas como realmente são:

Um dia, porém, um deles é libertado das correntes e levado ao mundo exterior e, sob a luz do sol, vê as coisas como elas realmente são. Em vez de egoisticamente permanecer lá fora, o prisioneiro volta para contar aos outros, que retribuem seu gesto de bondade com zombarias e de resistência, acreditando que ele ficou louco. (IRWIN, 2003, p. 47)

Na narrativa fílmica, as pessoas estão presas, cada qual no seu casulo, adormecidas, precisam da ajuda dos rebeldes para despertá-las dessa prisão. Quando *Neo* é resgatado, pergunta a *Morpheus* porque sente dor em seus olhos, o Senhor dos Sonhos responde que ele nunca os usou, por isso o incômodo. A oposição entre a ilusão da Matrix e a realidade do Deserto do Real, presente no filme, é outra alusão à alegoria da caverna.

Platão questiona como se sentiria alguém que descobrisse que tudo o que havia vivido até então, fosse ilusão:

Considera, então, de que caráter seria a libertação dessas correntes e a cura dessa ignorância se algo assim acontecesse: quando um deles fosse libertado e subitamente obrigado a se levantar, virar a cabeça, caminhar e – erguendo o olhar – fitar a luz, experimentaria dor devido à ofuscação da vista e ficaria incapacitado para ver as coisas cujas sombras vira antes. O que achas que ele diria se nós lhe disséssemos que o que vira antes era tudo uma ilusão, mas que agora, estando mais próximo da realidade e voltado para coisas mais reais, ele vê mais verdadeiramente? (...) (Platão, 2019, p.11)

Cypher quer viver a ilusão, ele era um dos rebeldes da tripulação da nave, mas quer voltar para a Matrix, quer ser famoso e não se importa em saber que a carne que saboreia não é real, o que lhe importa é o prazer de sentir o sabor. Para *Cypher*, a Matrix pode ser mais real do que o Deserto do Real, anseia voltar para essa caverna e contemplar a bênção da ignorância, já que, depois, não se lembrará da vida real.

Cypher se arrepende de ter tomado a pílula vermelha, não gostou da vida no Deserto do Real e não acredita na profecia. Como ele mesmo diz a *Trinity*, *Morpheus* o enganou, antes de despertá-lo, deveria ter lhe contado a verdade do mundo apocalíptico, porque ele teria escolhido ficar na caverna virtual. Ele é um dos antagonistas da narrativa de Matrix, trai toda a tripulação de *Morpheus*, mas ele próprio se sentiu traído por seu líder, que não lhe contou toda a verdade.

Neo também se arrepende de sua escolha, ao ser libertado, e pergunta a *Morpheus* se é possível voltar. Ele responde que não.

O mito da Caverna de Platão é uma metáfora da condição humana, mostra que o ser humano preso na caverna é cativo da sua ignorância e que, ao se libertar, confronta-se com uma luz forte, que ofusca seus olhos e causa dor, que é necessária para a sua liberdade. Assim, é a história de *Neo* que se sente desconfortável com sua escolha e quer voltar para a “caverna virtual”, mas a verdade dura é necessária para que ele possa encontrar a liberdade e a si próprio como o Escolhido e para que possa salvar a humanidade da opressão das máquinas.

Neo e *Cypher* são personagens opostas em suas atitudes, mas ambos se sentiram arrependidos pela escolha que fizeram. *Neo* percebe que é preciso sair dessa caverna, livrar-se das amarras que o aprisionam, por outro lado, *Cypher* quer voltar para a prisão e continuar na sua ignorância, que ele considera ser maravilhosa.

Morpheus segue a sua trajetória de despertar os prisioneiros do sonho da Matrix e trazê-los ao Deserto do Real, um mundo vivido nas sombras e sem a luz do sol. Entretanto, pior do que viver aprisionado, é nem sequer saber que se está aprisionado, como conclui Irwin (2003, p. 47): “[...] a única coisa pior que uma prisão para a sua mente é uma prisão para a sua mente que você nem sabe existir; portanto, uma prisão de onde você nem tenta escapar. Como uma pessoa nessa prisão saberia que está livre?”.

A metáfora existente na Alegoria da Caverna está presente na narrativa Matrix, em que há duas escolhas: tomar a pílula vermelha e despertar da caverna, enfrentar a realidade e percorrer o caminho ou tomar a pílula azul e continuar na ignorância, como era o desejo de *Cypher*

3.4 A Trajetória de Neo como o Salvador da Humanidade

Somos perseguidos, dia e noite, pelo divino ser que é a imagem do eu vivo presente no labirinto fechado da nossa própria psique desorientada. Os caminhos para as portas se perderam; não há saída. Podemos nos apegar, como Satã, furiosamente, a nós mesmos e ficar no inferno; ou então nos soltar, e terminar por ser aniquilados, buscando Deus.

Joseph Campbell

O filme *Matrix* trata da trajetória messiânica de Neo. Ele sente que há algo diferente no seu caminho, mas não consegue distinguir o que é real do que é ilusão, não sabe que sua mente está desorientada, em uma prisão invisível. Em uma cena, antes de conversar com *Morpheus* pela primeira vez, Neo sobe umas escadas em círculos que remetem a um labirinto, uma metáfora para seu estado de espírito. Antes de sair dessa caverna, que prende a sua mente e seu corpo, ele precisa atravessar o labirinto. No diálogo com *Morpheus* - que é uma espécie de guia - esse o orienta sobre as suas escolhas: ou Neo fica no mesmo lugar, preso no inferno, ou se liberta em busca de respostas.

Matrix foi lançado em 1999. A virada desse ano para o ano de 2000 trazia muitas crenças sobre o fim do mundo e previsões apocalípticas ligadas a grupos religiosos e ao imaginário que circula nas representações sociais. Eram convicções muito antigas, que afirmavam que não chegaríamos ao ano 2000.

O sucesso do filme *Matrix* também é resultado das expectativas do imaginário coletivo daquela época, preocupações com o apocalipse e a esperança da chegada de um novo Messias, que iria salvar a humanidade. O filme apresentava essa atmosfera apocalíptica, tão adequada ao momento, como aponta o filósofo Paul Fontana. De acordo com ele, para o nosso imaginário, entretanto

[...] à medida que se analisam os temas amplos do filme, fica claro que *Matrix* reproduz elementos da ideia apocalíptica judaica e cristã. A teologia de *Matrix* está impregnada das preocupações com a expectativa do apocalipse características daquele período, especificamente a esperança da chegada do Messias, a restauração e o estabelecimento do Reino de Deus. (FONTANA, 2003, p. 175)

Matrix refere-se aos preceitos da teologia bíblica, porém vem moldado ao mundo contemporâneo, em que o novo Messias, Neo, sente dúvidas sobre si

mesmo, sente medo, angústia e paixão. *Neo*, um novo Messias para o mundo contemporâneo, apaixona-se por *Trinity* e não crê em si próprio, não sabe se é ou não o Escolhido. Um Messias que age com violência para derrotar o sistema controlador das mentes humanas pelas máquinas.

Ao ser resgatado do casulo, pela equipe de *Morpheus*, está com os braços abertos, desfalecido, como um Salvador, ao som de uma música apoteótica. Nessa cena específica, Bassham explica que:

O caminho de Neo tem muitos elementos da história de Jesus, incluindo a concepção imaculada. Na cena em que ele é resgatado da Matriz, Neo acorda e se vê num invólucro, que lembra um ventre, é desligado dos cabos com aspecto de cordão umbilical e desliza por um tubo que pode simbolizar o momento do parto. (BASSHAM, 2003, p. 142)

A cena do resgate é uma das mais importantes do filme, ao apresentar *Neo* saindo dessa prisão e mostrar o mundo apocalíptico no Deserto do Real. É um Salvador ainda adormecido, mas que se erguerá para combater esse mundo controlado pela Matrix.

A seguir, há uma tabela em que aparecem os diálogos do filme Matrix que fazem referências ao Escolhido (Messias), nas profecias e nos milagres, de forma explícita ou de forma mais velada, aludindo ao personagem *Neo* como o Salvador da Humanidade, contra a rebelião das máquinas:

Filme: <i>Matrix (The Matrix, 1999)</i>
1. <i>Trinity</i> para <i>Cypher</i> : “ <i>Morpheus</i> acha que ele é o Escolhido.” (00h01min:03).
2. Quarto 101 referente ao número em inglês: <i>one</i> – único – local de morada do personagem <i>Neo</i> (00h08min:40).
3. <i>Choi</i> para <i>Neo</i> : “Você é meu Salvador, cara, o meu Jesus Cristo.” (00h08min:42).
4. Sr. <i>Rhimeheart</i> , chefe do <i>Neo</i> : “Você se acha especial, como se as regras não se aplicassem a você.” (00h12min:17).
5. <i>Morpheus</i> para <i>Neo</i> : “Eles te pegaram antes, mas eles subestimaram a sua importância. Se eles soubessem o que sei, você já estaria morto.” (00h22min:07).

6. *Morpheus* para *Neo*: “Você é o Escolhido. Você, por ter passado os últimos anos me procurando, mas eu passei minha vida toda procurando você.” (00: 22h19min).
7. *Morpheus* para *Neo*: “A honra é minha”. (00h26min:03).
8. *Morpheus* para *Trinity*: “Você conseguiu *Trinity*, nós o encontramos.” (00h35min:24) e *Trinity* responde: “Espero que sim.” (00h35min:32).
9. Inscrição na Nave Nabucodonosor: Nave Mark III nº 11 – Nebuchadnezz. (Como a inscrição do versículo na bíblia). (00h38min:07).
10. *Morpheus* para *Neo*: “Quando a Matrix foi construída havia um homem, nascido nela, que tinha a habilidade de mudar o que ele quisesse para refazer a Matrix a seu modo. Foi ele quem libertou o primeiro de nós e nos mostrou a verdade. (...) Quando ele morreu, o Oráculo profetizou a sua volta e que sua chegada coroaria a destruição da Matrix, o fim da guerra e a liberdade para o nosso povo. E por isso, nós passamos a vida fazendo buscas pela Matrix, procurando por ele. Eu fiz o que fiz porque acredito que a busca terminou.” (00h45min:14).
11. *Tank* para *Neo*: “Se você sobreviver, poderá conhecer (a cidade de *Zion*). Nossa, falando sério, estou louco pra ver suas habilidades... Se *Morpheus* estiver certo. Não deveríamos falar sobre isso mas, se você for, é um momento muito empolgante.” (00h47min33).
12. *Mouse* para todos os tripulantes da Nave sobre *Neo*: “Minha nossa, ele é rápido! A neurocinética dele é acima do normal.” (00h52min:32).
13. *Mouse* para a tripulação sobre a falha de *Neo* ao saltar: “O que isso significa?” e *Switch* diz: “Não significa nada.” E *Cypher*: “Todos caem na primeira vez.” (00h54min:53).
14. *Morpheus* para *Neo*: “Mas, onde eles falharam, você vencerá.” (00h58min:17).
15. *Cypher* para *Neo*: “Você está aqui para salvar o mundo.” (01h03min:00).
16. *Morpheus* para *Neo* sobre o Oráculo: “Ela é uma guia, *Neo*. Pode te ajudar no caminho.” (01h10min05).
17. *Neo* questiona *Morpheus* sobre o que ela disse a ele: “Que eu encontraria o Escolhido.” (01h10min:15).
18. Oráculo ao *Neo*: “Acha que é O Escolhido?” (01h13min:57).

19. *Neo* ao Oráculo: “Sinceramente, eu não sei. Eu não sou o Escolhido.” (01h14min:02).
20. Oráculo a *Neo*: “Você tem o dom, mas parece que você está esperando por algo. *Morpheus* acredita em você, *Neo*. E ninguém, nem você nem eu pode convencê-lo do contrário. Ele acredita tão cegamente que vai sacrificar a própria vida para salvar a sua.” (01h15min:17).
21. Após a volta de *Neo* do Oráculo, *Apoc* lhe diz: “*Neo*, espero que o Oráculo tenha te dado boas notícias.” (01h21min:00).
22. Após a chegada dos agentes ao ataque, *Morpheus* diz para todos: “Tirem *Neo* daqui. Só ele importa.” (01h22min:48).
23. Com a traição revelada de *Cypher*, ele diz para *Trinity*, antes de tirar o plugue de *Neo*: “Se *Morpheus* estiver certo, eu não conseguirei arrancar este plugue. Se *Neo* é o Escolhido então haverá algum milagre para me deter. Certo? Como ele pode ser o Escolhido se está morto? Você nunca me respondeu se você acreditava no papo do *Morpheus*. Eu só quero um sim ou um não.” (01h29min:51).
24. *Trinity* rebate *Cypher*: “Sim.” Em seguida, *Tank* atira em *Cypher* e salva *Trinity* e *Neo* (01h30min:33).
25. *Trinity* para *Neo*: “*Neo*, *Morpheus* se sacrificou para que pudéssemos te salvar.”. E *Neo* retruca: “*Morpheus* fez isso porque acreditava que eu fosse algo que não sou. Não sou o Escolhido, *Trinity*.” (01h35min:35).
26. *Neo* para *Trinity*: “*Morpheus* acreditava em algo, e estava pronto para dar a vida por isso. Agora eu entendo isso. Por isso tenho de ir. Porque eu acredito em algo. Acredito que posso trazê-lo de volta.” (01h36min:26).
27. Após *Neo* conseguir salvar *Morpheus*, *Tank* diz: “Eu sabia. Ele é o Escolhido.” (01h51min:45).
28. *Morpheus* para *Trinity*: “Você acredita agora, *Trinity*?” (01h51min:57).
29. *Morpheus* para *Neo*: “O Oráculo disse a você o que você precisava ouvir. Cedo ou tarde você vai perceber, como eu, que há uma diferença entre conhecer o caminho e percorrer o caminho.” (01h51min:57).
30. Após várias lutas com o agente *Smith*, *Neo* se supera. *Trinity* pergunta: “O que ele está fazendo?” e *Morpheus* responde: “Começando a acreditar.” (01h54min:30).

31. *Neo* reafirma para o agente *Smith*: “Meu nome é *Neo*.” (02h01min:28).
32. Morte de *Neo* pelo agente *Smith*. *Morpheus* diz incrédulo: “Não pode ser.” ((02h03min:16).
33. *Trinity* para *Neo*: “*Neo*, não estou mais com medo. O Oráculo me disse que eu me apaixonaria e que o homem que eu amaria seria o Escolhido. Então, veja, você não pode estar morto, não pode estar porque eu te amo. Está me ouvindo? Eu te amo.” (02h04min:30).
34. Com um beijo de *Trinity*, *Neo* ressuscita. (02h04min:42).
35. *Neo* levanta e, ao ser atingido pelas balas do agente *Smith*, diz: “Não.” e as balas caem. (02h05min:00).
36. *Tank* ao ver essa cena diz: “Como?” e *Morpheus* responde: “Ele é o Escolhido”. (02h05min:20).
37. *Neo* liga para a *Matrix*: “(...) Eu sinto você agora. Sei que está com medo. (...) Eu não conheço o futuro. (...) Vou mostrar a elas um mundo sem você. (...) Um mundo onde tudo é possível. (...)”. *Neo* desliga o telefone e se ascende ao céu. (02h07min:52).

Fonte: DVD *Matrix*

Nos diálogos, há referências ao messianismo, a uma profecia para a chegada do Salvador da Humanidade, que será o Escolhido para derrotar as máquinas. As falas aproximam *Neo* de Cristo em sua missão de salvar a todos. No início do filme, *Choi* diz a *Neo*: “Você é meu Salvador, cara, o meu Jesus Cristo”. E na cena final de *Matrix*, *Neo* termina voando aos céus, em uma alusão à ascensão de Jesus Cristo que, após ser crucificado e morto, ressuscita e ascende aos céus. No terceiro filme, *Matrix Revolutions*, *Neo* como Jesus Cristo é morto e consegue uma trégua de paz entre os rebeldes da cidade de *Zion* e as Máquinas. Ele derrota o vilão, o agente *Smith*, que se tornou um vírus para a própria *Matrix* e *Neo* o vê na sua forma, como se estivesse no fogo, em uma alusão ao inferno.

O significado do nome *Neo* (abreviatura de Neófito e anagrama da palavra inglesa “One”) aproxima muito a personagem da figura bíblica do Escolhido, o Salvador, o Messias. Pela tradição arcaica, espera-se na cultura ocidental pela vinda do Messias.

Matrix apresenta várias cenas que corroboram para que *Neo* siga a trajetória do Messias Jesus Cristo, além dos diálogos que dão ênfase para a profecia, o milagre e a chegada do Salvador. Ademais da figura de Jesus Cristo que *Neo* simboliza, algumas personagens transportam significados bíblicos que comprovam que Matrix é uma narrativa complexa que se mescla com os mitos arcaicos.

3.5 O Profeta

Eu estou preparando o caminho para uma pessoa muito importante que logo virá.

João Batista

O Oráculo profetiza a chegada do Escolhido e revela a profecia a *Morpheus*. No filme, o Oráculo é uma mulher que, quando se encontra com *Neo*, conta-lhe indiretamente que ele não é o Escolhido, embora afirme que ele tem o dom, mas que espera por algo. Com essa revelação, antes de tudo, é preciso que *Neo* saiba quem é, passe a acreditar em si mesmo e se firme como o Salvador da Humanidade.

Mas é o Oráculo quem dá a voz da profecia a *Morpheus* e ele irá pregar isso firmemente na narrativa Matrix. *Morpheus* representa na mitologia o Deus dos Sonhos e aproxima-se da figura bíblica de João Batista, o primo de Jesus Cristo. *Morpheus* acredita na profecia e na vinda do Messias como João Batista afirma que está preparando o caminho para a chegada do Senhor:

Eu estou preparando o caminho para uma pessoa muito importante que logo virá – anunciava ele. – Ele é tão maior que eu, que não sou digno de ser seu empregado, mais insignificante. Eu os batizo com água, mas ele trará a vocês as bênçãos e o poder de Deus. Ele será o esperado Rei de Deus. (Mateus 3)

No filme, quando *Neo* é resgatado das águas, pela equipe de *Morpheus* há uma referência à narrativa bíblica, mais precisamente ao batismo de Jesus Cristo, realizado por João Batista. Outra cena importante, que também alude à narrativa bíblica, é a da prisão de *Morpheus* pelos guardiões da Matrix - os agentes -, ele está acorrentado em uma sala com cores acinzentadas. Na narrativa bíblica, lê-se: “João tinha vivido uma vida de liberdade ao ar livre. Ele foi acorrentado às paredes de uma masmorra escura e sem ar.” (Marcos 6; Lucas 7). Na Matrix também não há ar. Jesus fala sobre João Batista: “João é o

maior profeta que já viveu.” (Marcos 6; Lucas 7). *Morpheus* não duvida, em nenhum momento, de que *Neo* é o Messias. Ele carrega consigo as palavras de um profeta como aponta Paul Fontana:

Morpheus e João Batista assumem a função de anunciar o Salvador vindouro; ambos mostram a certeza inabalável de que Neo/Jesus é o Predestinado. (...) Morpheus também manifesta reverência singular por Neo, semelhante à que João Batista mostrou por Jesus. (FONTANA, 2003, p. 183)

No primeiro encontro entre *Morpheus* e *Neo*, esse último responde que é uma honra conhecê-lo, ao que *Morpheus* responde: “A honra é minha”, com ênfase na importância de quem é *Neo*.

Morpheus relata a *Neo* que, quando a Matrix foi construída, havia um homem nascido nela que tinha a habilidade de mudar o que ele quisesse, para refazer a Matrix a seu modo: “Foi ele quem libertou o primeiro de nós e nos mostrou a verdade”. Quando ele morreu, o Oráculo profetizou a sua volta, afirmando que sua chegada coroaria a destruição da Matrix, traria o fim da guerra e a liberdade para o povo. O Oráculo profetizou que *Morpheus* encontraria o Escolhido e, em toda a narrativa, mesmo nos momentos de dúvida de que *Neo* possa ser ou não o Messias, a reação de *Morpheus* é a de acreditar, assim como João Batista acredita na vinda do Messias ao Reino de Deus.

3.6 O Traidor

Quanto dinheiro vocês me darão, se eu lhes disser onde e quando podem apanhar o homem que querem?

Judas Iscariote

No filme há um traidor, *Cypher*, que entrega ao agente *Smith* a localização da equipe de *Morpheus* no programa da Matrix. Sua recompensa é voltar para o mundo da Matrix, onde quer ser rico e famoso, sem ter que se lembrar dos momentos que viveu, quando acordou no Deserto do Real.

Conforme as narrativas bíblicas do Novo Testamento, Judas Iscariotes foi um dos discípulos de Jesus Cristo, foi ele quem entregou a sua localização aos sacerdotes do Conselho em troca de uma recompensa, trinta moedas de prata. Dessa forma, a traição de *Cypher* é uma alusão à traição realizada pelo discípulo de Jesus, Judas Iscariotes. Antes da traição, Judas cumprimenta Jesus com um beijo, gesto que é um sinal para que os soldados o capturem naquele momento.

Da mesma forma, no filme, antes da traição, *Cypher* dá um sorriso nervoso para *Neo* e é *Morpheus* quem é capturado pelos agentes, como explica Fontana (2003, p. 187), só há uma ressalva: “[...] à comparação de *Cypher* com Judas é que é *Morpheus*, não *Neo*, a pessoa procurada pelos agentes. No entanto, isso não desmerece o paralelo, porque *Cypher*, ao entregar *Morpheus*, trai toda a tripulação e toda a humanidade.”

Cypher mata quase todos os tripulantes da nave, mas não percebe que *Tank* ainda está vivo. Ao tentar retirar o plugue de *Neo*, *Cypher* pergunta para *Trinity* de forma sarcástica, como ele pode ser o Escolhido, se estará morto. Nesse momento, ocorre o milagre, *Tank* atira em *Cypher* e o mata.

Cypher e Judas Iscariotes recebem certa recompensa, antes da traição, conforme Fontana explica:

Tanto *Cypher* quanto Judas são pagos pelo que fizeram. No Evangelho de Mateus, Judas recebe trinta moedas de prata para trocar de lado. Com humor um tanto irônico, *Cypher* ganha um ótimo jantar e a oportunidade de ser reencarnado (ou, mais precisamente, revirtualizado) como ator. O fato de que ambos são pagos enfatiza os seus traços comuns de cobiça, egoísmo e falta de visão. (FONTANA, 2003, p. 185)

Cypher nunca acreditou na profecia, nem na possibilidade de *Neo* ser o Messias, como Fontana complementa: “Além disso, nenhum deles acredita nem por um instante que a pessoa que estão traindo tenha alguma significação escatológica (...).” (2003, p. 185).

Mas, a traição de *Cypher* é essencial para que *Neo* tome a decisão de resgatar *Morpheus* e prove que é o Escolhido, mesmo que isso signifique morrer por ele, como profetizou o Oráculo.

3.7 Trinity

Ele está vivo!

Os Discípulos de Jesus Cristo

Trinity é a personagem mais complexa da narrativa. Em português, seu nome significa Trindade, é também o trio formado por ela, *Morpheus* e *Neo*, as personagens centrais do filme. *Trinity* luta bravamente e é uma das tripulantes mais importantes da equipe de *Morpheus*.

A personagem *Trinity* também pode ter um significado mais sutil, na narrativa bíblica, como aponta Fontana (2003, p. 184): “existe a tendência automática de comparar Trinity com Maria Madalena, porque ambas são mulheres preeminentes num mundo de homens.”. Para corroborar com a ideia dessa análise, Fontana destaca outra cena. É a cena em que *Trinity* está com *Neo*, quando ele é morto na Matrix, ela é a primeira a vê-lo quando ressuscita, essa cena pode ser comparada com a seguinte passagem da narrativa bíblica:

Além do mais, o abraço que ela dá a Neo quando este sai da Matrix reflete o Evangelho de João, no qual Maria Madalena corre para abraçar o Jesus ressuscitado. Trinity também parece ungir Neo, quando rasga as roupas para limpar-lhe a cabeça. (FONTANA, 2003, p.184)

A complexidade da trajetória de *Trinity* traz sentido à personagem, pois além de lutar e acreditar na causa de *Morpheus*, é ela quem o Oráculo profetiza que se apaixonaria pelo Escolhido e é ela que com o seu beijo de amor, consegue trazer *Neo* de volta à vida.

3.8 A Ascensão do Messias

Neo completa a saga do Messias, mas um Messias muito humano, que tem as suas dúvidas, luta com violência e se apaixonou, mas que, ao concluir a sua luta com os agentes, torna-se confiante, sabe que é o Escolhido, liga para a Matrix e diz que vai mostrar a verdade para as pessoas que ainda estão adormecidas. Nessa cena final, *Neo* ascende aos céus, como Jesus Cristo que, depois de sua morte, ressuscita no terceiro dia e ascende aos céus.

Dessa forma, *Neo* segue a trajetória de uma narrativa teológica em um filme contemporâneo de ficção científica, que discute a questão da destruição do planeta e a chegada de um novo Messias. Enfim, as narrativas arcaicas tão ligadas às narrativas de ficção científica, tão próximas e distantes, ao mesmo tempo.

3.9 A Saga do Herói

Além disso, não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. O labirinto é conhecido em toda a sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo.

Joseph Campbell

Este subcapítulo encerra a narrativa mítica do filme Matrix em que Neo completa a sua jornada heroica. A Jornada do Herói é um conceito criado pelo mitólogo Joseph Campbell que identifica, em diversas narrativas, o processo da trajetória do herói, desde o chamado da aventura até a liberdade para viver.

Campbell utiliza o conceito de monomito para explicar a ideia da jornada cíclica presente nos mitos, dessa forma, o termo refere-se aos elementos básicos do mito, às qualidades arquetípicas de todas as lendas e heróis, que transcendem culturas individuais e períodos específicos de tempo, o monomito é universal e atemporal. Neo é o herói e ele cumpre a sua saga por meio dos passos do herói. O herói não completa sua jornada sozinho, ele precisa dos auxiliares mágicos, como *Morpheus* e *Trinity*, precisa de um mestre para guiá-lo nessa saga, *Morpheus* que atua nessa missão de mostrar a Neo como se luta dentro da Matrix, além de lhe dizer a verdade sobre o Deserto do Real.

Nas cenas destacadas, na tabela que segue, foram apontados os passos que Neo segue na jornada do herói, a partir da análise do conceito empregado por Joseph Campbell²⁰:

²⁰ Todas as definições da saga do herói, são extraídas do livro *O Herói de Mil Faces*.

Parte I - A Aventura do Herói	
Capítulo 1. A Partida	
1. O Chamado da Aventura	Siga o Coelho Branco
<p>O destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. O herói pode agir por vontade própria na realização da aventura.</p>	<p><i>Neo</i> está adormecido em cima da mesa e é despertado pela mensagem que aparece na tela: “Acorde, <i>Neo</i>! A Matrix te achou... Siga o coelho branco... Toc, Toc, Toc”. Enquanto isso, batidas na porta de <i>Neo</i> que, ao abrir, vê <i>Choi</i> acompanhado de outras pessoas. <i>Neo</i> entrega os disquetes para ele. <i>Choi</i> o chama para sair e <i>Neo</i> olha para a moça acompanhada de <i>Choi</i>, nas suas costas, uma tatuagem de coelho branco. Ele decide sair com eles. Na danceteria, <i>Neo</i> é abordado por <i>Trinity</i> que lhe diz que sabe que ele procura por algo e que essa é a pergunta que o trouxe ali.</p>
2. A Recusa do Chamado	A Intervenção dos Guardiões
<p>Nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa.</p>	<p><i>Neo</i> em seu local de trabalho, recebe uma ligação de <i>Morpheus</i>, para que escape dos agentes da Matrix. <i>Neo</i> tenta fazê-lo, sob as orientações de <i>Morpheus</i>, mas é capturado pelos agentes, que colocam uma espécie de crustáceo eletrônico em seu corpo. <i>Neo</i> acorda, acreditando que tudo foi um sonho.</p>
3. O Auxílio Sobrenatural	O Auxílio de Trinity e a Escolha de <i>Neo</i>
<p>Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora, que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as</p>	<p><i>Morpheus</i> liga para <i>Neo</i> e marca um encontro. No lugar marcado, <i>Neo</i> entra no carro e <i>Trinity</i> tira o crustáceo eletrônico do seu corpo, nesse momento, ele percebe que tudo foi real. É ela quem conduz <i>Neo</i></p>

forças titânicas com as quais ele está prestes a deparar-se.	ao encontro com <i>Morpheus</i> . <i>Morpheus</i> apresenta a <i>Neo</i> as duas pílulas, a azul e a vermelha. <i>Neo</i> escolhe a vermelha, para descobrir a verdade sobre o Deserto do Real.
4. A Passagem pelo Primeiro Limiar	Saindo da Matrix
Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada.	<i>Neo</i> , ao tomar a pílula vermelha, olha-se no espelho e o toca, a imagem do espelho começa a se fundir com o seu corpo. <i>Neo</i> começa a sentir dor. A cena muda. <i>Neo</i> está em um casulo com vários tubos no seu corpo.
5. O Ventre da Baleia	O Renascimento de Neo
A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada pela imagem mundial do útero ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu.	<i>Neo</i> é expelido desse casulo e seu corpo cai em uma espécie de fossa, de lá é resgatado pela equipe de <i>Morpheus</i> , levado ao Mundo Real, pois sua mente estava presa no mundo de sonhos da Matrix.
Capítulo 2. A Iniciação	
1. O Caminho de Provas	O Aprendizado com <i>Morpheus</i>
Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica, povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas. Ele deve sobreviver a uma sucessão de provas.	<i>Neo</i> inicia um programa de combate, dentro da sua mente, e começa a aprender as técnicas de luta com o seu mestre <i>Morpheus</i> .
2. O Encontro com a Deusa	A Força de Trinity
A Deusa o atrai, o guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prendem. A mulher é o guia para o sublime, o auge da aventura sensual.	<i>Trinity</i> ao abordar <i>Neo</i> , pela primeira vez, está com um lindo e sensual vestido preto. É ela que convence <i>Neo</i> a encontrar <i>Morpheus</i> e se libertar da Matrix. É ela que

	acompanha <i>Neo</i> ao resgatar <i>Morpheus</i> e é o seu beijo, que devolve a vida para <i>Neo</i> .
3. A Mulher como Tentação	A Dúvida do Oráculo
E os testes por que passou o herói, preliminares de sua experiência e façanha últimas, simbolizaram as crises de percepção por meio das quais sua consciência foi amplificada e capacitada a enfrentar a plena posse da mãe-destruidora, de sua noiva inevitável.	O Oráculo é representado por uma mulher, ela profetiza a vinda do Escolhido. <i>Neo</i> , depois de passar por todos os testes com <i>Morpheus</i> , vai consultar o Oráculo, ela lhe diz - de forma indireta - que ele não é o Escolhido. <i>Neo</i> sai do local, sem acreditar em si mesmo.
4. A Sintonia com o Pai	A Salvação do Mestre
A provação a partir da qual o herói deve derivar esperança e garantia da figura masculina do auxiliar, por intermédio de cuja magia ele é protegido ao longo de todas as assustadoras experiências de iniciação, fragilizadora do ego, do pai.	<i>Neo</i> decide resgatar <i>Morpheus</i> e esse resgate é bastante perigoso, mas <i>Neo</i> consegue salvá-lo, com o auxílio de <i>Trinity</i> , consegue lutar com imponência contra os agentes da Matrix.
5. A Apoteose	A Crença de <i>Neo</i>
Padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância. Eis o potencial liberador que se encontra dentro de todos nós, e que todos podem alcançar – através do heroísmo (...).	<i>Neo</i> acredita que possa fazer algo, ao resgatar <i>Morpheus</i> , inclusive sacrificar sua própria vida em nome de <i>Morpheus</i> .
6. A Bênção Última	<i>Neo</i> , o Escolhido
A facilidade com que a aventura é realizada aqui significa que o herói é um homem superior, um rei nato.	<i>Neo</i> consegue derrotar os agentes, principalmente, eliminar o agente <i>Smith</i> e ele se ilumina como se fosse um ser divino. <i>Neo</i> conhece a si próprio e enfrenta a Matrix com uma ligação e, depois, voa intensamente pelos céus.

Capítulo 3. O Retorno	
1. A Recusa do Retorno	A Transmutação de <i>Neo</i>
Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, (...) o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida.	<i>Neo</i> consegue passar pelos dois mundos, do Deserto do Real e da Matrix, ele consegue fazer essa transmutação, ao ligar para a Matrix, ele afirma que não sente mais medo e que irá mostrar a verdade para as pessoas sobre a Matrix.
2. A Fuga Mágica	O Beijo da Vida
Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural.	<i>Trinity</i> diz a <i>Neo</i> , em seu momento de morte, que ele não pode estar morto, pois o Oráculo profetizou que ela se apaixonaria pelo Escolhido e como ela o amava, ele não poderia morrer. No seu inconsciente, <i>Neo</i> ouve essas palavras e, com o beijo de <i>Trinity</i> , ele volta a vida.
3. O Resgate com Auxílio Externo	Os Auxiliares de <i>Neo</i>
O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa.	Na sua trajetória, <i>Neo</i> teve o auxílio de <i>Trinity</i> e <i>Morpheus</i> . O Oráculo o induziu a duvidar se ele era ou não o Escolhido, esse gesto foi necessário para que ele obtivesse confiança em si mesmo.
4. A Passagem pelo Limiar do Retorno	A Passagem como Vida
Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si (...). As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada (...) e seu retorno é descrito como uma volta do além.	<i>Neo</i> atravessa os dois mundos, e nessa narrativa, ele morre por um momento morre, mas ressuscita, e seu retorno ao Deserto do Real é uma volta do além.

5. Senhor dos dois Mundos	<i>Neo</i> atravessa os dois Mundos
A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, (...) que não contamina os princípios de uma ou da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre.	<i>Neo</i> tem consciência do mundo da Matrix e do Deserto do Real, mas ele não deixa uma interferir na outra. Isso fica evidente na última cena, quando ele liga para a Matrix e os desafia.
3. O Retorno	
6. Liberdade para Viver	O Início da Liberdade
O campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte da outra.	<i>Neo</i> completa sua trajetória, realiza a sua batalha contra os guardiões da Matrix, dentro da própria Matrix. <i>Neo</i> tem a liberdade de viver, tanto no Deserto do Real como na própria Matrix, ao desafiá-los. Pela sua própria morte, <i>Neo</i> consegue a sua força para combatê-los.

Pode-se constatar que *Neo* segue todos os passos do herói propostos por Campbell. O mitólogo explica que o propósito da saga do herói é:

Desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras religiosas e mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido antigo se torne patente por si mesmo. (...) Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. (CAMPBELL, 1989, p. 11)

Desta forma, elementos antigos estão inseridos na narrativa de Matrix, mas atualizados em uma nova proposta que traz vários mitos.

O capítulo final se encerra com a trajetória mítica de *Neo* pelas narrativas arcaicas. Ele completa a sua jornada, seja pelo messianismo, seja pela saga do herói.

Que os leitores e/ou espectadores, que já assistiram ao filme, evoquem o Deus dos Sonhos, para mostrar-lhes esses caminhos das narrativas míticas para que saiam de dentro da Caverna, não como o fez *Cypher*, que se limitou a ficar na bênção da ignorância, mas que se disponibilizem para ir ao encontro da luz.

Em sua trajetória, *Neo* foi instigado a sair da caverna e enfrentar a dor na luz, pois estava acostumado a viver nas sombras. O próximo capítulo aborda a sedução sombria da *Matrix*, ou seja, quem quer continuar ou não na caverna?

4 A SEDUÇÃO SOMBRIA DA MATRIX

Somos de fato livres?

Leandro Karnal

Entre as inúmeras contradições existentes na sociedade contemporânea pós-moderna, a relacionada às ideias de trabalho e tempo livre está entre as mais instigantes: trabalhamos cada vez mais para sobreviver, ao mesmo tempo que, ansiamos por mais tempo livre. Tempo livre para sermos o que realmente somos e podermos viver junto com os outros.

Nesse contexto, cercados por aparatos tecnológicos, mágicos e sedutores, somos atraídos constantemente pela promessa de que, com eles, teremos mais tempo para criar vínculos, desfrutar os momentos de lazer, enfim, mais tempo para viver. Promessas infinitas, mas “perdidas” porque, embora a magia esteja ao alcance de nossas mãos, ela tem um custo e, para alcançá-la, tornamo-nos reféns, trabalhamos muito mais, presos ao ciclo infindável do consumismo. Assim, o que nos resta? Seremos eternos prisioneiros da sedução? Ou será que ainda somos livres simplesmente porque temos a capacidade de desejar? Mas e, se somos, quando temos a liberdade de escolha, sabemos o que queremos?

Este capítulo trata da sedução sombria da Matrix, algumas cenas do filme foram escolhidas para uma releitura sob a ótica do que vivemos na contemporaneidade: o isolamento, a incomunicabilidade, a felicidade, a sedução e a servidão.

O isolamento e a incomunicabilidade como na cena em que *Neo* vê milhares de pessoas isoladas em suas bolhas, plugadas a uma máquina. A sedução como se observa na convicção que *Cypher* tem de que a Matrix é real e o Deserto do Real é a ilusão. Será que a sedução que a Matrix provoca em *Cypher* faz com que ele se sinta realizado, livre e feliz, mesmo preso na sombra, e “servindo” voluntariamente? E a felicidade a que se refere *Smith* em uma conversa com *Morpheus*? A proposta - não aceita pela humanidade - de um programa do mundo perfeito que se contrapõe à necessidade humana de enfrentar desafios. Como no mundo pós-moderno, em que alcançar a felicidade passa pelas seduções e tentações tecnológicas, em Matrix, a proposta de

felicidade completa é feita pelo agente *Smith*, definido por *Morpheus* como uma manifestação da Inteligência Artificial no mundo da Matrix.

A bolha do individualismo, a servidão voluntária de *Cypher* - que deseja voltar à Matrix a qualquer preço - e o imperativo da felicidade são temas atuais, questionados e abordados nesta narrativa fílmica, uma reflexão que traz a luz para a sociedade contemporânea.

4.1 A Bolha da Matrix como Metáfora

Sai da caverna. O mundo aguarda-te como um jardim. O vento brinca com os fortes perfumes que querem vir ao teu encontro, e todos os regatos desejam atrás de ti.

Zaratustra²¹

Os valores preconizados pela sociedade contemporânea propõem a tese de que a única realidade é a aparência e a superfície dos objetos. A percepção dos objetos se limita às imagens técnicas midiáticas produzidas pela indústria cultural e que circulam nos ambientes midiáticos. As imagens são fugazes, surgem e desaparecem rapidamente não emprestando perenidade aos objetos. As pessoas se movem nessa trama de imagens sem começo e sem fim. O contraponto que se tem a essa realidade é a convicção de que há algo mais do que essa pluralidade efêmera de imagens e de que é preciso ir ao âmago do real para entendê-lo.

Uma das cenas mais emblemáticas de Matrix é o momento do despertar de *Neo* para uma nova vida. Ele acorda em um aparelho individual, que se parece com um casulo, de onde é arrancado. Há plantações de casulos que abrigam os homens. O espectador acompanha a angústia de *Neo* ao sair da “caverna” para o Deserto do Real. O mundo em que ele ‘vivia’ não existe mais e um novo mundo se revela.

As imagens são metáforas da vida na sociedade contemporânea, o casulo remete à ideia da bolha, do isolamento e da solidão de cada pessoa, ainda que todos estejam juntos, como na plantação de casulos, mantêm-se separados, cada qual em sua prisão invisível. Lado a lado, mas sem qualquer ideal que mova

²¹ *Assim Falava Zaratustra* de Friedrich Nietzsche

o coletivo, a equipe, sem algo que transforme o mundo. É preciso que alguém, uma espécie de líder, faça algo por essas pessoas. O individualismo e o coletivo presos na Matrix. Entretanto uma pessoa acordou, o primeiro homem da Matrix, e foi ao encontro da verdade - como *Morpheus* relata para *Neo* - e despertou os demais.

Bolhas que protegem as “vidas”, bolhas que isolam e impedem as “vidas” de alcançar a plenitude. Vive-se em uma bolha, “cancelando” aqueles que pensam diferente; vive-se em uma “bolha social”, com aqueles que partilham da mesma classe social, dos mesmos gostos, valores, cultura e hábitos; enfrentou-se uma bolha especulativa, entre 1994 e 2000, marcada pela alta das ações de novas empresas ligadas à tecnologia da informação e comunicação e, mais outra, a bolha imobiliária que derrubou a economia mundial em 2008. As metáforas relacionadas à bolha são inúmeras. Entretanto existe uma história real que talvez possa explicar a metáfora da bolha como isolamento humano.

Em 1971, David Phillip Vetter nasceu com uma patologia rara, a imunodeficiência combinada severa (SCID em inglês), a enfermidade genética causa uma desordem no sistema imunológico, isto é, a pessoa diagnosticada com SCID é mais vulnerável ao enfrentar infecções e outras doenças, o que pode levá-la à morte. Após o diagnóstico, David foi isolado por seus pais e cientistas em um ambiente protegido, uma bolha, obrigado a passar a vida isolado. E foi assim que surgiu a metáfora da bolha. A história de David serviu de inspiração para vários filmes. Em um deles, *O Menino da Bolha de Plástico*, produzido em 1976 e estrelado por John Travolta, a personagem decide abandonar a bolha para viver seu amor de infância.

Como os pais e os cientistas decidiram em relação ao menino David, muitos optam por se afastar e se proteger de toda a complexidade do mundo, se isolam da realidade em um lugar, com conforto e segurança, cercados de falsas certezas e ilusões sedutoras.

A metáfora da bolha carrega uma dualidade porque, ao mesmo tempo que protege os indivíduos, limita-os; enquanto ilude sobre a verdadeira realidade, serve de apoio – em muitas circunstâncias - para que se continue vivendo. A bolha impõe limites, mas oferece proteção; rompê-la pode significar assumir um

risco que leve à morte mas, por outro lado, essa opção pode ser a única possibilidade de viver a vida de maneira autêntica.

As bolhas também são prisões construídas pelos próprios indivíduos para conservarem seus privilégios e prazeres e/ou para sua segurança e comodidade, mas também podem ser arquitetadas pelos vários interesses que movem a vida em sociedade. Isso ocorre quando se reflete sobre a prisão invisível do poder do consumo e dos passeios pelos shoppings em ambientes fechados, bonitos e seguros, com vitrines que brilham como uma “caverna brilhante”, em que a lei que impera é a do consumo.

As instituições responsáveis pela “educação vitalícia do consumidor” são incontáveis e ubíquas – a começar pelo fluxo diário de comerciais na TV, nos jornais, cartazes e *outdoors*, passando pelas pilhas de lustrosas revistas “temáticas” que competem para divulgar os estilos de vida das celebridades que lançam tendências, os grandes mestres das artes consumistas, até chegar aos vociferantes especialistas/conselheiros que oferecem as mais modernas receitas, respaldadas por meticulosas pesquisas e testadas em laboratório, com o propósito de identificar e resolver os “problemas da vida”. (BAUMAN, 2004, p. 73)

A bolha da incomunicabilidade em que os indivíduos não se comunicam mais como antes, já que a comunicação é feita por aparatos tecnológicos que dispensam a voz humana. Sobre esse isolamento, Bauman (2004, p. 75) afirma que: “Precisamos de relacionamentos, e de relacionamentos aos quais possamos referir-nos no intuito de definirmos a nós mesmos.”. O autor ainda faz uma leitura sobre o aparelho celular:

E nós usamos nossos celulares para bater papo e enviar e receber mensagens, de modo que possamos sentir permanentemente o conforto de “estar em contato” sem o desconforto que o verdadeiro “contato” reserva. Substituímos os poucos *relacionamentos* profundos por uma profusão de *contatos* poucos consistentes e superficiais. (BAUMANN, 2004, p. 76).

O imperativo da felicidade superficial contido em uma bolha que impede o contato com o exterior porque é necessário estar feliz o tempo todo, dessa forma, o que está fora não convém, pode causar dor e sofrimento e não se pode mais conhecer a dor e o vazio da alma.

No filme *Matrix*, *Morpheus* diz que é preciso ter certa idade para ser despertado, pois não são todos que estão prontos para encarar a dura realidade do mundo sombrio do real, nesse caso, o espírito comunitário não foi realizado.

Ao despertar da sua bolha, *Neo* tem seu corpo totalmente atrofiado, porque antes, ele não o sentia e não o usava. Corpos sedentários, diante das telas das TVs, dos computadores e dos celulares, há corpos sedados. O cuidar do corpo é ditado pelo consumo dos mais diversos produtos voltados para a beleza superficial, não para a saúde, e mesmo os que são vendidos como voltados à saúde, na verdade, servem a um único interesse: o mercado. A bolha da *Matrix* é o diálogo do passado, presente e futuro e se relaciona com o Mito da Caverna de Platão, já mencionado. Essa caverna que prende o indivíduo à ignorância de si mesmo e do que o cerca.

As bolhas também se formam para reunir os iguais e afastar os diferentes: as bolhas dos que partilham as mesmas religiões, notícias, classes sociais e as bolhas dos que espalham *fake news* como vírus, dos que se opõem às ciências, dos que se opõem à busca do conhecimento. As bolhas geram a falta de empatia, a intolerância, o preconceito e não só permitem como incentivam linchamentos virtuais nas redes.

4.2 *Cypher* e a Servidão Voluntária

Para Étienne de La Boétie, só existe uma prisão possível: aquela que você mesmo construiu e cuja porta, por estranho deleite, você fechou. Saiba sempre que toda servidão é voluntária. Sua liberdade é sua, e você pode entregá-la a qualquer um que desejar. Os tiranos agradecem.

Leandro Karnal

“Toda servidão é voluntária” como afirma Karnal, a partir de sua leitura da obra *O Discurso da Servidão Voluntária*, escrito em 1548, de autoria de Étienne de La Boétie. *Cypher* tem a chance de abrir a porta para a sua liberdade, mas se decepciona, não aguenta a realidade dura e crua e quer voltar para a *Matrix* para viver uma vida que não é sua, deseja ser alguém muito famoso e rico.

No ensaio que trata da servidão voluntária, La Boétie (2019, p. 39) afirma:

São, portanto, os próprios povos que se deixam ou, ainda, se fazem maltratar, pois ao pararem de servir estariam livres; é o povo que subjuga, que corta a própria garganta, que, podendo escolher entre servir ou ser livre, abandona a liberdade e toma o jugo, que consente com seu infortúnio e até mesmo o busca. (LA BOÉTIE, 2019, p.39)

Existe um encantamento sombrio na *Matrix* pois, ainda que *Cypher* saiba de sua condição, a liberdade não existe para ele, que prefere ser escravo. No

segundo filme da trilogia, entende-se que houve cinco versões da Matrix e nada mudou, as mesmas condições se mantiveram, a mesma repetição, mesmo assim, *Cypher* prefere viver na Matrix.

A equipe liderada por Morpheus deseja defender a sua liberdade, eles lutam, ainda que saibam dos perigos da Matrix e dos guardiões - muito poderosos - mesmo sem ter a certeza de que *Neo* é o Salvador. Por isso, como afirma Boetiè (2019, p. 44), “[...] resta à liberdade ser natural, e do mesmo modo, a meu ver, não nascemos em posse apenas de nossa liberdade, mas também do desejo de defendê-la.”.

Em seu texto, Étienne destaca que há três tipos de tiranos. A tirania que existe na Matrix é aquela mantida pela força das armas (tecnologia e Inteligência Artificial), os ‘tiranos’ comportam-se como se estivessem em uma terra conquistada.

La Boétie (2019, p.48) aponta como a liberdade e a razão caminham juntas:

A propósito, imaginemos uma raça de homens inteiramente novos, nascidos hoje, não acostumados à sujeição nem atraídos pela liberdade, alheios a ambas as situações e pouco familiarizadas com os próprios conceitos de “sujeição” e “liberdade”. Se a eles fosse oferecida a possibilidade de servir ou de viver livres, de acordo com leis com as quais concordassem, não há dúvida de que prefeririam imensamente obedecer à própria razão a servir a um homem.

Mesmo em condições tão adversas – alimentos sem sabor, bebidas amargas, roupas desgastadas e muitas outras privações - a tripulação da Nabucodonosor luta e resiste. Como afirma La Boétie (2019, p. 55), a liberdade é tão inerente ao humano que se ela não existisse, seria imaginada e sentida: “Mesmo se a liberdade percesse por completo e desaparecesse do mundo, eles a imaginariam e a sentiriam em sua alma, ainda a saboreariam, e o gosto da servidão não lhes agradaria, por mais disfarçado que estivesse.”

Morpheus tem essa percepção da liberdade e incita *Neo* a sentir o mesmo, acredita na profecia, é capaz de sacrificar sua própria vida em nome do Salvador porque tem a crença profunda de que, com ele, a liberdade será alcançada.

4.3 A Suposta Felicidade em Matrix

Ah! Com que longa busca, e com acertos e desacertos, e aprendendo e novamente procurando... A sociedade humana é uma experiência; eis o que eu ensino. É uma longa busca; ela busca porém quem comandará.

Não esta faltando algo?

Zaratustra

O Mundo Real é sofrimento, ideia que o agente Smith corrobora, quando afirma que os humanos definem a realidade pela desgraça e sofrimento.

Sidarta Gautama (chamado de Buda) foi o primeiro a chegar a essa conclusão. Sidarta tinha 29 anos, quando saiu pela primeira vez do palácio onde vivia, deparou-se com cenas de fome, dor, sofrimento, velhice e morte. Nos anos que se seguiram, tentou encontrar respostas para o sofrimento humano, até sua iluminação. Constatou que todos os seres desejam ser felizes, pois querem evitar a dor e o sofrimento.

Sidarta sempre incentivou o questionamento e alertou sobre o perigo de alimentar crenças baseadas na fé cega. Chegou à conclusão de que o caminho a ser seguido para cessar o sofrimento é o caminho do meio, em que os extremos da existência humana são abandonados.

No filme, o agente Smith relata a *Morpheus* que o primeiro programa da Matrix era de um mundo perfeito, sem dor, sem tristezas, sem sofrimentos, mas os seres humanos não aceitaram este programa e safras inteiras foram perdidas. Essa solução é alienante e irreal, contradizendo totalmente a ideia budista.

Entretanto, a solução do mundo perfeito, apontada como a primeira opção da Matrix, parece ir de encontro ao que almejam as redes sociais, nos dias de hoje, onde todos são lindos, perfeitos e felizes em meio a fotos de viagens, de compras e idas a restaurantes

Nas reflexões do texto *Ser Feliz Hoje*, organizado por João Freire Filho, na leitura do sociólogo Christian Ferrer (2010, p. 177):

[...] os meios de comunicação de massa oferecem abrigo e amparo a uma infinidade de vidas atingidas, ainda que um dos resultados seja estimular o hábito de se ocupar com as coisas esquecendo o que é importante (...). Por isso, o conforto e o consumo visual de espetáculos são provas da bondade da tecnologia.

Segundo Ferrer, os meios de comunicação mostram uma dupla face: por um lado, oferecem ajuda e apoio às pessoas, por outro, as leva ao esquecimento das coisas que, realmente, são importantes e que, por isso mesmo, podem trazer dor e sofrimento. A tecnologia pode também ser bem sombria porque é viciante e alienante. Em Matrix, ela foi responsável pela quase destruição do planeta.

Outra faceta da tecnologia é a oferta de diversão, que traz consigo a possibilidade de escapar da realidade, assim, Ferrer compara a casa – que permite e oferece o acesso aos meios de comunicação - a um “casulo” protetor acompanhado das tecnologias:

No lar, a tecnologia é porta de acesso à recreação e promessa de imunização contra a dor, a solidão e o tédio, e os meios de comunicação contribuem ao assumirem seu papel de apaziguadores o de excitantes, dependendo de como se olhe, mas principalmente por exercerem funções de alívio que em outra época eram oferecidas por capelas ou templos. (FERRER, 2010, p. 177).

Na sociedade contemporânea, a tecnologia é mais um dos itens de consumo que trazem divertimento e felicidade. De acordo com Paula Sibilia (2010, p. 208), o modelo de felicidade vem atrelado à aquisição de bens materiais, mas não devido à sua utilidade ou necessidade, mas por causa do seu valor simbólico.

4.4 Matrix e o Mundo Desencantado na Era da Tecnologia

A vida é demasiado preciosa para ser esbanjada num mundo desencantado.

Mia Couto

Deus tem um sonho acerca do homem; o homem tem um sonho acerca da máquina; e a máquina tem um sonho acerca de Deus.

Dietmar Kamper

O filme Matrix foi lançado em 1999. Em 2021, isto é, vinte e um anos depois, mantém-se muito atual com relação às questões fundamentais que tocam a sociedade contemporânea como a tecnologia e o desencanto de um mundo afastado do sagrado, indiferente à contemplação da natureza. Entretanto, como afirma Mia Couto, a vida é muito preciosa. É necessário que o mundo volte ao seu encantamento, sem ceder à sedução sombria proposta pela Matrix.

Ao longo dos séculos, as fronteiras que separavam a tecnologia e o sagrado foram desaparecendo e laços, cada vez mais estreitos, foram se formando. Indispensável para a vida cotidiana, a tecnologia foi se sacralizando como resultado do sonho humano, como elemento capaz de criar e facilitar o processo que objetiva o domínio do homem sobre a natureza. A tecnologia possibilita que se projetem realidades futuras, perspectivas salvadoras, que dependem da crença e da fé humana para sua realização.

A dificuldade de se viver sem tecnologia está representada na sequência do filme *Matrix*. O conselheiro *Hammer* relata a *Neo* como eles precisam das máquinas da *Matrix* para que a cidade de *Zion* continue a viver. A tecnologia e as máquinas não podem ser ignoradas ou dispensadas, é em um programa similar ao da *Matrix* que *Morpheus* treina *Neo*, para que eles possam derrotar a própria *Matrix*.

O conceito de desencantamento do mundo (*der Die Entzauberung Welt*) foi criado por Max Weber (1864-1920). Para o sociólogo, “a eliminação da magia como meio de salvação” tem como consequência o crescimento do capitalismo, porque torna-se uma fuga para o indivíduo. O mundo passa a não ter mais uma origem oculta e mágica e tampouco é permeado por forças mágicas invisíveis, o mundo passa a ser controlado, exclusivamente, pela ciência e tecnologia.

Em *Matrix*, também há desencanto e é com a bênção da ignorância, como afirma *Cypher* com prazer, que ele quer voltar para a sedução sombria da *Matrix* e viver nesse mundo desencantado. Essa ignorância é um dos vetores para o crescimento do capitalismo. Não é por acaso que as cenas, que mostram onde Thomas Anderson (*Neo*) trabalha, são realizadas em um edifício moderno corporativo, símbolo do bem-sucedido sistema capitalista, também não é surpreendente que *Morpheus* seja preso e torturado em um outro, representativo da arquitetura moderna capitalista.

Para Pierucci (2013, p. 147): “A intelectuação científica é sem dúvida fator decisivo de desencantamento do mundo”, esse elemento também foi discutido no capítulo II, porque o movimento cyberpunk corrobora com a afirmação: quanto mais tecnologia, menos vida.

Ainda sobre a ideia do desencantamento do mundo, Jorge Miklos destaca que:

[...] o capitalismo cria uma religião desencantada e engendra os novos ídolos: sucesso, beleza, dinheiro, prosperidade, corpo perfeito e complementa que na sociedade contemporânea vive-se a intoxicação visual que enfraquece os outros sentidos, causando transtornos nos vínculos humanos.

É a bolha da Matrix que cada indivíduo carrega dentro de si e as prisões em que se escolhe viver. Cárceres que acarretam o vazio para alma e a necessidade desesperadora da busca de algum sentido, seja no consumismo desenfreado, seja no uso viciante das redes sociais, aspectos que contribuem ainda mais para o crescimento do capitalismo.

Perdeu-se o mistério e o encantamento, a ciência explica tudo e a tecnologia representa o progresso. Em seus estudos de Ciber-Religião²², Jorge Miklos assinala que:

Na modernidade desencantada, fruto do capitalismo e impulsionada pelo pensamento iluminista, o mundo religioso foi fragmentado, afastando o homem da natureza e da realidade cósmica, já que tudo passou a ser explicado, medido, aferido, relegando ao homem o desamparo, em sua eterna busca pela realização mítica. (MIKLOS, 2012, p. 9)

Perde-se o contato com rituais que ligam os indivíduos uns aos outros, à natureza/ao divino cósmico. A ciência é fundamental, sem ela a humanidade não teria vencido os obstáculos que já venceu, mas o vínculo do homem com a natureza não pode ser ignorado, porque os mitos arcaicos permanecem subjacentes na memória coletiva, sem essa compreensão do todo, o homem é sugado para este vazio, que o desencantamento do mundo provoca.

Na releitura das cenas da trilogia Matrix, sob a ótica da contemporaneidade, há uma passagem bem interessante no filme. Trata-se da destruição do agente *Smith*, morto por *Neo*. Ele se torna um vírus letal que quer destruir os dois mundos, tanto a Matrix como *Zion*.

Na sociedade contemporânea, podemos associar essa força letal às *fake news* (notícias falsas), compartilhadas intensamente, espalhando-se como um vírus, destruindo reputações, vidas e projetos. Repassadas de aparelho a

²² (...) A ciber-religião, trata do ambiente virtual das comunidades religiosas, ambiente que se estabeleceu historicamente a partir de um sacrifício: o do corpo e do espaço concretos. (MIKLOS, 2012, p. 8)

aparelho, sem qualquer reflexão do emissário/receptor, as *fake news* ocorrem nas eleições políticas, tanto para prejudicar candidatos quanto para favorecê-los; na propagação da desinformação científica, como no caso da notícia sobre a vacina²³ que causava autismo, e em casos extremos como o da morte de uma mulher inocente, falsamente acusada, no caso que se tornou conhecido como o da “bruxa do Guarujá”. As notícias falsas sobre essa vítima foram propagadas em uma rede social.²⁴

As mídias ganharam ainda mais relevância, em 2020/janeiro de 2021, quando um vírus se propagou pelo planeta. A pandemia criou novos hábitos. Em isolamento social, as pessoas passaram a assistir às aulas online e a trabalhar em *home office*. A tecnologia passou a ser ainda mais usada para o lazer: aulas de música, de dança, *lives* de artistas, além do acesso a diferentes manifestações culturais. Enquanto vários setores da economia têm sido prejudicados pela pandemia, os avanços tecnológicos têm sido favorecidos e as ações de empresas do ramo tecnológico e comunicacionais têm tido alta.

A narrativa Matrix, embora lançada há 21 anos, mantém-se atual e embasa o que se vive na sociedade contemporânea como ocorre quando o agente *Smith* fala para *Morpheus*, o líder da resistência humana, que os seres humanos são uma doença, um câncer para o planeta e que a Matrix é a cura. No século XXI, a pandemia do coronavírus tem sido apontada por cientistas e infectologistas como a primeira de várias, já que o homem segue devastando a natureza, retirando do seu habitat natural possíveis vetores de novos vírus, até então isolados, afastados dos homens. O planeta está “doente” como comentou o agente *Smith*. O desmatamento²⁵ e as queimadas têm causado um impacto ambiental sem precedentes no planeta.

O filme faz uma reflexão sobre a atualidade e esse simulacro é mais forte do que o real. As irmãs Wachowski, ao criarem essa narrativa, fizeram uma

²³ <https://veja.abril.com.br/saude/vacina-nao-causa-autismo-novo-estudo-comprova/> Acesso em: 2 de dezembro de 2020, 09:02h.

²⁴ Mais informações deste caso: <http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2014/05/mulher-espancada-apos-boatos-em-rede-social-morre-em-guaruja-sp.html> Acesso em: 27 de novembro de 2020, 09:04h.

²⁵ <https://g1.globo.com/natureza/noticia/2020/09/18/nao-e-so-o-pantanal-incendios-florestais-pelo-mundo-sao-os-maiores-em-escala-e-em-emissoes-de-co2-em-18-anos.ghtml> Acesso em: 02 de dezembro de 2020, 9:18h.

provocação, uma crítica, uma metáfora dos tempos atuais. Talvez a sociedade contemporânea já seja o resultado do desencantamento da Matrix.

Entre outras considerações, Max Weber (2019, p. 157) aborda a questão do desencantamento do mundo e do capitalismo, assim:

Eis porém algo ainda mais importante: a valorização religiosa do trabalho profissional mundano, sem descanso, continuado, sistemático, como o meio ascético simplesmente supremo e a um só tempo comprovação o mais segura e visível da regeneração de um ser humano e da autenticidade de sua fé, tinha que ser, no fim das contas, a alavanca mais poderosa que se pode imaginar da expansão dessa concepção de vida que aqui temos chamado de “espírito” do capitalismo.

Os aspectos do desencantamento sombrio estão na narrativa de Matrix: a submissão do indivíduo à tecnologia e a degradação do meio ambiente, em que se vê o Deserto do Real em ruínas, em um mundo cinzento, sem Sol. Mais uma metáfora do desencantamento: a morte de Deus, já que o Sol aparece como uma figura divina, em muitas sociedades arcaicas, e está morto na narrativa fílmica.

Na sociedade contemporânea, a “vida” existe reduzida ao capitalismo, o vazio da alma que existe nos indivíduos busca refúgio no consumo, alimentado por promoções como a *Black Friday*²⁶, por exemplo, tradição importada dos EUA e levada a países que - como o Brasil - seguem na periferia do capitalismo mundial. O sistema capitalista se reinventa para que o consumo não diminua: em tempos de pandemia, foi criado o *cashback*²⁷ (dinheiro de volta), sistema muito popular no Reino Unido e nos Estados Unidos, um estímulo para que o consumidor volte a comprar naquele lugar ou site, já que terá um desconto, em um ciclo infinito, porque cada vez que realiza uma compra, obtém um desconto. O planeta tem recursos limitados, não comporta 7 bilhões de consumidores, dessa forma, países da periferia do sistema capitalista assistem ao empobrecimento sem precedentes dos seus cidadãos, ainda que o consumo se imponha em todas as classes sociais, inclusive entre os trabalhadores.

²⁶ <https://super.abril.com.br/historia/como-surgiu-a-black-friday/> Acesso em: 02 de dezembro de 2020, 09:35h.

²⁷ <https://www.bbc.com/portuguese/geral-55084315> Acesso em: 02 de dezembro de 2020, 09:41h.

Weber (2019, p. 157) fala da “valorização religiosa do trabalho profissional mundano, sem descanso, continuado, sistemático”, como em *Matrix*, a metáfora dos indivíduos, que são fonte de energia, é real na sociedade contemporânea, em que ambientes corporativos de trabalho tóxicos mortificam os corpos. O trabalho exaustivo diante das telas dos computadores seda o corpo. Os indivíduos alimentam as máquinas e se tornam reféns da tecnologia criada, pela necessidade gerada por uma sociedade cada vez mais dependente, mas também pelo fascínio e encantamento que a tecnologia, como objeto de consumo, provoca nos indivíduos.

Todas as esferas da vida são devoradas em nome do lucro desenfreado, dentro do sistema capitalista levado às últimas consequências - o neoliberalismo -, que destrói os recursos naturais e substitui a mão de obra humana pela máquina. O sistema vive pelo e para o consumo. O Estado ausente deixa seus cidadãos desprotegidos. O planeta desencantado caminha a passos largos para a destruição, o vazio, a escuridão mostradas no filme *Matrix*.

Como afirmou a Professora Doutora Malena Contrera, durante um curso ministrado no segundo semestre de 2019, na Universidade Paulista (UNIP): “o consumo excessivo e o capitalismo são o triunfo final do desencantamento do planeta, em que os shoppings são os paraísos artificiais, em que se contemplam as vitrines com seus brilhos coloridos”.

Na cena em que *Neo* está dentro do casulo, ele está dormindo, sedado, seu corpo está atrofiado, pela ausência de movimento. Baitello Junior (2005, p. 37) diz que: “Quando sentamos o corpo, sentamos também a nossa base comunicativa (...) e sua capacidade de gerar linguagens e vínculos comunicativos.”. Não há comunicação ou interação entre *Neo* e os demais em seus casulos, há apenas o contato com os tubos conectados em seus corpos. Baitello Júnior (2005, p. 37) ainda afirma que: “Um pensamento sentado significa um agir acomodado, conformado e amansado, incapaz de sequer decifrar o mundo ao seu redor e menos capaz ainda de atuar de modo transformador.”. A sedação dos corpos, na sociedade contemporânea, acontece porque os indivíduos estão presos a suas telas: televisão, celulares, computadores. A propósito da dependência por telas, Baitello Jr. (2012, p. 89) destaca que:

[...] é o desejo por telas, um desejo por imagens e por superfícies que exibem imagens. (...) Em casos extremos, a pessoa não consegue desgrudar os olhos da tela por dias seguidos; não dorme, não come, não interage com ninguém, ignora a existência e as necessidades de seu próprio corpo. (BAITELLO JR., 2012, p. 89)

O autor continua sua reflexão sobre essa dependência: “É uma dependência da busca, a tentativa de preenchimento de um presente e de uma proximidade esvaziados sem corpo.”. (Idem, p. 90)

Em um seminário, realizado em abril de 2019, com o título de *Resiliência – Estratégias Comunicativas para Atravessar o Fim do Mundo*, Malena Contrera afirmou que, para o reencantamento do mundo, é necessário buscar a empatia, pois a empatia é você no outro, nas suas tristezas e desânimos. Também destacou a importância de procurar pela arte, pela natureza, pelos sonhos e despertar para melhor, não com o uso de medicamentos. Contrera apontou outros aspectos que ajudam nesse processo do reencontro com o encantamento: a meditação, a música, olhar a natureza, cuidar do corpo, olhar para o corpo, que é vida, sentido, é a sua morada e é preciso cuidar dela, respeitar a sua casa - que é o planeta Terra - e se vincular com o outro, também afirmou que ser de alguém é importante: é ter o contato e a disposição com o outro.

Na narrativa fílmica de *Matrix*, ainda que *Neo* seja o Salvador, ele não é o único que tem a cura para todo o mal: a força do vínculo que se forma, primeiro, entre *Morpheus*, *Trinity* e *Neo*, lhes dá a força necessária para derrotar a *Matrix*; depois, é a força do vínculo que se cria entre todos e o povo de *Zion*, que fortalece a todos, porque a vida é uma teia, em que todos precisam estar ligados, de forma consciente e reflexiva, para que o mundo volte a se reencantar libertando-se das sombras.

Um dos elementos apontados como responsáveis pelo desencantamento, que atinge os indivíduos na sociedade contemporânea, é a ausência da magia. A magia não está apenas relacionada à habilidade de agir sobre a natureza mudando a matéria, mas também surge em uma relação profunda com as ideias de fascinação e encantamento. No filme, a presença do Oráculo traz essa magia, ainda que em seu entorno esteja a cidade e a tecnologia. Esse contraste entre o arcaico e o contemporâneo alimenta o reencanto. A mensagem da profecia feita a *Neo* é uma forma de mostrar que a magia subsiste no mistério a ser decifrado.

Na sequência do filme, em uma cena que se passa na cidade de *Zion*, em uma caverna - a grande mãe - todos aparecem dançando, os corpos juntos, vinculados, em uma representação quase ritualística e primitiva do prazer da união. A essa cena se opõem as cenas da *Matrix* e, também, as da nave *Nabucodonosor*, em que a relação não ocorre entre seres humanos, mas entre homens e máquinas.

Na sociedade contemporânea, as pessoas se afastam, cada vez mais, dos vínculos profundos, interessam as relações superficiais que acontecem pelas redes sociais e o que as torna valiosas é o número de 'curtidas' recebidas.

Malena Contrera identificou vários elementos que podem trazer de volta o encantamento aos indivíduos, na sociedade contemporânea. A narrativa fílmica *Matrix* também oferece alternativas, como os vínculos reais e profundos criados entre *Morpheus*, *Trinity* e *Neo*, sustentados pela aceitação e crença no mistério da profecia, que apontava a chegada do Escolhido, e também pelo entendimento de que talvez não haja respostas para muitas perguntas ou que talvez as respostas não sejam as esperadas – como no caso da profecia do Oráculo -, é preciso mistério para eliminar o vazio da alma. Acreditar e aprender a aceitar e a ver os sinais de que os deuses estão entre nós como expressões atualizadas dos arquétipos atemporais e aespaciais como as irmãs Wachowski realizaram em *Matrix*, ao mostrar o poder dos mitos arcaicos, em um filme de ficção científica, embasado na tecnologia.

É na capacidade da criação de vínculos que reside a esperança, como afirma Miklos (2012, p. 150)

Comunicação é vínculo. Comunicamo-nos porque carecemos de afeto, de calor, de segurança. Quando isso não ocorre, germina um imenso vazio. É no imenso vazio que nasce o desejo de comunicação, de religação com o "outro". Do vazio pode nascer a alteridade.

A grandeza de todo ser humano reside no potencial de restaurar vínculos danificados: a resiliência. Sejamos capazes de abrir nossos olhos, ver a realidade com lucidez, esperança e, sobretudo, de vincularmo-nos à vida.

Que assim se crie o vínculo pela vida e pelo outro, não pela máquina. É preciso dar vida e sentido à vida, pois a vida é uma teia, em que estamos todos enredados.

4.5 Matrix e os Reinos da Noosfera, Mediosfera e da Cultura de Massa

Enfim, assim como quis lembrar que todo conhecimento humano emerge incessantemente do mundo da vida, no sentido biológico do termo, insisto em observar que todo conhecimento filosófico, científico ou poético emerge da vida cultural comum.

Edgar Morin

A história humana emerge das diferentes vivências e trocas, das memórias e lembranças, dos contos e das narrativas orais e escritas. A partir delas, criam-se narrativas fantásticas que se manifestam de diferentes formas: na literatura, na música, na pintura, na escultura, no teatro e nos filmes.

Matrix atravessa os limiares da Noosfera, Mediosfera e da Cultura de Massa. É um paradoxo de encontros e desencontros desses três reinos. Contrasta com a Noosfera, que traz os “seres de espíritos”, conceito de Edgar Morin, e por ser um produto da Cultura de Massa, pois alcança um grande público. E também com relação à Mediosfera, conceito desenvolvido pela doutora e pesquisadora dos estudos do Imaginário, Malena Contrera, que a considera uma nova esfera vinculada aos meios eletrônicos.

4.5.1 A Noosfera

Como veremos, se o primeiro erro consiste em crer na realidade física dos sonhos, deuses, mitos, ideias, o segundo erro é de negar-lhes a realidade e a existência objetivas.

Edgar Morin

Edgar Morin afirma que não se pode negar a existência de outros seres, dos sonhos e da mitologia, o autor aponta o terceiro reino, a Noosfera:

As representações, símbolos, mitos, ideias são englobados, ao mesmo tempo, pelas noções de cultura e de noosfera. Do ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Do ponto de vista da noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de certa existência. (MORIN, 2011, p. 141)

Para Morin (2011, p. 141-142), a Noosfera é: “povoada por entidades que denominaremos ‘seres de espírito’”, nesse caso, não há qualquer relação com a religião espírita, os ‘seres de espírito’ são os sonhos, as narrativas míticas, os deuses, as lendas, os símbolos, as ideias. Segundo o autor, a Noosfera: “É o meio condutor do conhecimento humano.”.

Nas palavras de Morin (2011, p. 143), a Noosfera provoca no indivíduo o efeito de: “[...] um nevoeiro, de tela entre o mundo cultural, que avança cercado de nuvens, e o mundo da vida. Assim, reencontramos um paradoxo maior já enfrentado: o que nos faz comunicar é, ao mesmo tempo, o que nos impede de comunicar.”.

Esse nevoeiro aparece em Matrix e se estende entre dois mundos, o Mundo Real e o construído pelas narrativas antigas e arcaicas, que chegam atualizadas pela narrativa fílmica até a sociedade contemporânea, conectada e altamente tecnológica. Matrix se relaciona à Noosfera exatamente porque para a construção da narrativa fílmica foram trazidos pensamentos, ideias e mitos arcaicos, apresentados no Capítulo II.

Morin (2011, p. 153) retoma a importância do mistério, ao afirmar que: “[...] é também, através da noosfera que se forma a interrogação humana, e é a noosfera que estabelece o contato com o desconhecido, o indizível, o mistério...”.

O mistério é necessário e muitos questionamentos são revelados em narrativas míticas, atualizadas nos filmes e na literatura. O poder da imaginação ligado a essas histórias arcaicas dá a força e o embasamento fundamentais para essas narrativas modernas.

No imaginário estão os símbolos, as imagens, as fantasias, isto é, toda expressão simbólica. O próximo item deste trabalho trata da Mediosfera.²⁸

²⁸ De acordo com o Dicionário de Comunicação: (s.f) Etim.: união dos termos “media” e “esfera”. Medio-, do lat. *medium*, meio, do gr., *meso*, que por sua vez tem raízes no indo-europeu *medhyo*. No caso em questão, meio ou meios significa via, possibilidade, aquilo que estabelece a comunicação (canal ou cadeia de canais), assim como esfera social ou moral, ambiente. Esfera, do lat. *esphaera*, bola, globo, espaço curto ao redor da Terra, e possui relações com a palavra de mesmo sentido do gr. *sphaera*, de origem desconhecida. (2014, p. 329)

4.5.2 A Mediosfera

Todos os sonhos têm de ser literalmente vividos na sociedade do “se eu posso, por que não?”. Não há densidade simbólica, não há desdobramento metafórico, as mil pétalas de lótus murcham caídas aos pés dos totens eletrônicos.

Malena Contrera

A literalidade destrói o simbólico, a reflexão e as metáforas, a obrigatoriedade de se explicar e de se entender tudo, acaba com o mistério e a magia, o que traz o desencantamento ao mundo. Como uma das pétalas da flor de lótus que, mesmo caída, não murchou, a narrativa de Matrix apresenta inúmeras metáforas e manifesta aspectos do imaginário, além disso, apresenta uma forte relação com os mitos e, no seu entorno, mostra o desencantamento do mundo contemporâneo. Todos esses elementos simbólicos estão presentes nessa narrativa fílmica, mesmo sendo um produto da cultura de massa.

Esse encontro entre a preservação do simbólico, das metáforas e dos relatos míticos em um produto da cultura de massa, como Matrix, aponta para a existência de outra esfera de comunicação. De acordo com a definição proposta por Contrera, a Mediosfera refere-se aos “seres de espírito” gerados pelos meios de comunicação de massa:

Partindo da natureza desses “seres do espírito” que povoam a noosfera, Contrera propõe que possa ter desenvolvido outra esfera, especificamente povoada por seres de espírito gerados pelos meios de comunicação de massa, em particular pelos meios eletrônicos, praticamente onipresentes no século XX nas sociedades ocidentais. Essa esfera de seres imaginários gerados e mantidos pelos meios de comunicação se constitui, segundo a autora, a partir de algumas estratégias. As principais estratégias da constituição da mediosfera são: 1) a perda do sentido, que também pode ser compreendida como o esvaziamento do simbólico, ou seja, a perda gradativa da complexidade simbólica e metafórica do pensamento humano, que é substituída pela literalidade; 2) a emissão desenfreada, que equiparou toda a emissão ou expressão comunicativa no contexto social à produção ininterrupta de mercadoria, típica do capitalismo; 3) o uso indiscriminado e profuso das imagens exógenas como estratégia de violência contra a capacidade de imaginação humana e a criação de imagens endógenas; 4) o apagamento do outro, ou seja, a crise de alteridade gerada pela centralidade conferida à tecnologia nas mediações, configurando a auto-referência e o culto à tecnologia. Dessa maneira, a mediosfera se apresenta como uma esfera específica composta pelo imaginário midiático e situada no âmago da noosfera, vampirizando-a por dentro (Mediosfera – Imaginário e desencantamento do mundo). (2014, 329)

Para muitos, o filme Matrix é apenas um filme de ação e lutas marciais extravagantes com efeitos especiais, entretanto Matrix é uma metáfora do nosso tempo, marcado pela perda de sentido e do simbólico.

De acordo com Contrera (2010, p.63), o ser humano não sabe mais lidar com o vazio: “A coisa toda aconteceria como se frente à ausência do sentido, o homem se pusesse a produzir/emitir desesperadamente, na tentativa de preenchimento do vazio existente, vazio com o qual ele não sabe mais lidar.”. Essa ausência de sentido, incentiva o consumo que propicia o aumento da produção capitalista. O desencantamento do mundo gera perdas que deixam lacunas, rapidamente ocupadas, pelo capitalismo, como explica Contrera: “A Mediosfera é caracterizada por uma geração de conteúdos a partir desse processo centrado na produção do máximo de emissão, e do mínimo de sentido.”. (CONTRERA, 2010, p. 64)

4.5.3 A Cultura de Massa

É através dos espetáculos que seus conteúdos imaginários se manifestam. Em outras palavras, por meio do estético que se estabelece a relação de consumo imaginário.

A Cultura de Massa incita o consumo de produtos, principalmente os relacionados às produções cinematográficas, em que há forte tendência de lançamento de artigos correlatos como camisetas, bonecos, livros, games, pois o espectador tende a se identificar com certas personagens. Morin (2011, p. 70) explica que: “Esse universo imaginário adquire vida para o leitor se este é, por sua vez possuído e médium, isto é, se ele se projeta e se identifica com os personagens em situação, se ele vive neles e se eles vivem nele.”.

A Cultura de Massa leva os indivíduos a consumirem inúmeros produtos, Matrix lançou objetos como celular, óculos, vestimentas, bonecos, games, livros. Se por um lado, a cultura de massa alcança muitas pessoas, e esse é um dado positivo, por outro, incita o consumismo que implementa o capitalismo.

Apesar de todos os referenciais míticos presentes, há cenas, claramente voltadas ao grande público consumidor como, por exemplo, o beijo de *Trinity* em *Neo*. Em uma clara alusão aos contos de fadas, a cena vem moldada para agradar e atingir a massa. Outra cena que corrobora com a classificação de

Matrix como um filme da cultura de massa, é a luta de *Neo* com o agente *Smith* no metrô, que remete aos duelos de faroeste.

Segundo Morin (2011, p. 69), a cultura de massa é “produzida industrialmente, distribuída no mercado de consumo, registrando-se principalmente no lazer moderno”, ainda de acordo com o autor, a cultura de massa “se apresenta sob diversas formas (informações, jogos, por exemplo), mas particularmente sob a forma de espetáculos.”.

Nesta relação estética, como Morin explica, há uma participação do espectador, ao mesmo tempo, intensa e desligada, uma dupla consciência: a de que o indivíduo entra em um universo imaginário, quando lê um romance ou vê um filme (2011, p.69), mas que sabe da separação dos universos.

A narrativa fílmica de Matrix se encontra nesses três reinos, Noosfera, Mediosfera e Cultura de Massa, às vezes, muito próxima, outras profundamente distante. O Desencantamento do mundo também se relaciona a esses reinos, pois estamos longe da Noosfera e perto da Mediosfera; a perda do simbólico deixa lacunas ocupadas pela necessidade do consumo desenfreado, incentivado e criado pela cultura de massa.

Esta dissertação se encerra olhando para o paradoxo desses reinos, em que algo está perto e longe ao mesmo tempo. Matrix traz uma releitura e atualização dos elementos míticos e emerge nos estereótipos, transformando-se em uma narrativa tecnológica. Matrix é a metáfora da vida desencantada, uma reflexão sobre a necessidade de que o mundo se reencante.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Às vezes, o mundo inteiro me parecia transformado em pedra: mais ou menos avançada segundo as pessoas e os lugares, essa lenta petrificação não poupava nenhum aspecto da vida. Como se ninguém pudesse escapar o olhar inexorável da Medusa.

Italo Calvino

Um símbolo, de fato, supõe dois planos, dois mundos de ideias e de sensações, e um dicionário de correspondências entre um e outro. Este léxico é o mais difícil de estabelecer. Mas tomar consciência dos dois mundos presentes significa enveredar pelos caminhos de suas relações secretas.

Albert Camus

Meu caminho com Matrix se iniciou em 1999 e, mesmo vendo esse filme pelas telas do cinema, que considero ser uma Caverna do Conhecimento, eu não tinha repertório para entender, realmente, a proposta dessa narrativa.

Ao ingressar na Universidade, em 2003, para o curso de Comunicação Social e conversar com alguns professores, que considero Mestres do Saber, comecei a entender o que estava por detrás do filme. Em 2004, com o estudo da disciplina de Linguagem Audiovisual, tive a oportunidade de estudar e aprender que o uso de diferentes recursos audiovisuais são um meio de trazer novos significados às produções fílmicas: o posicionamento das câmeras, os nomes das personagens, o uso das cores, a escolha dos lugares, ou seja, todos esses elementos carregam múltiplos significados nas imagens fílmicas. A escolha para minha análise cinematográfica foi o filme Matrix. Rever o filme, após cinco anos, me levou a desvendar e compreender melhor a narrativa fílmica, propondo uma experiência de crescimento, com um outro olhar.

E, pela sincronicidade, meu caminho cruza novamente com essa narrativa e com uma proposta mais desafiante ainda: olhar profundamente, adentrar – mesmo - em uma caverna escura, e tirar de lá uma luz, que seja do conhecimento, e desvelar todos os mistérios que a narrativa e as personagens carregam. E percorrer essa trajetória, o desafio de realizar um Mestrado, compreender que uma narrativa, mesmo que seja para entreter, é desvelar que os mitos estão lá desde sempre, eles não morrem, os deuses e as deusas estão

dentro de nós, são releituras de histórias míticas, dentro do universo literário e cinematográfico.

Em 2020 com a pandemia, as salas de cinema foram fechadas em março, e ao retornar em outubro do mesmo ano, algumas redes de cinema, voltaram a exibir o filme Matrix e entrei, novamente, nessa Caverna, depois de 21 anos, sabendo o que eu iria encontrar, com mais lucidez.

Matrix é, realmente, a metáfora do que estamos vivendo hoje, em um mundo cinzento, sem cuidados com a natureza, e com o imperativo da tecnologia sobre nós, o crescimento desenfreado do capitalismo e o poder de consumo e o ideal perfeito para a felicidade, em que a Matrix, a tecnologia em si, é a “cura” e nós humanos, o “vírus”, para a destruição do planeta.

E é neste Deserto do Real, o deserto que provoca a intolerância, o desamor, a violência, a ignorância, a falta de empatia. Neste mundo cinzento e de quase pedra, em que não devemos olhar para a Medusa e, sim, para dentro de nós e buscar sair desta caverna em direção à luz.

Considero Matrix um mito, uma diferença na linguagem cinematográfica e no vínculo da trindade desses personagens e toda a conexão que há com a narrativa mítica. O desenvolvimento de Matrix esteve presente nas disciplinas do Mestrado, aulas que foram importantes para o embasamento da dissertação.

Matrix é reflexão para que o mundo volte a se reencantar e que traga o despertar de arquétipos como o de Eros, que pulsa a vida pois, com essas ferramentas, serão mais fortes e corajosas para os desafios do planeta.

É conhecer a dualidade dos caminhos que trazem as relações secretas entre o nosso mundo e o mundo das narrativas míticas. Sair destas bolhas, das cavernas brilhantes do consumo e buscar nas cavernas da dança, da vida e do conhecimento, as cavernas do saber que são os templos dos Professores Mestres.

É pelo olhar mágico, que me propus a buscar, em cada professor que me mostrou caminhos para desvendar a trajetória de Matrix.

Aos Deuses e Deusas, que estão entre nós, que nos expressam para os novos arquétipos, mesmo que por meio do entretenimento, mas os arquétipos estão lá. Em que o sintoma, o sonho e a sincronicidade são os deuses adormecidos que nos despertam, nesta maneira, para a imaginação e a criatividade, para as narrativas que despertam e trazem a reflexão.

Este é o início de um novo caminho e que o novo filme de Matrix se encerre em um ciclo para uma nova proposta de reflexão, pois Matrix já provou a sua trajetória do herói.

É a pergunta que nos impulsa, Neo. Foi a pergunta que te trouxe aqui.

Trinity

REFERÊNCIAS

- BAITELLO JR., Norval. **A Era da Iconofagia – Ensaios de Comunicação e Cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- BAITELLO JR., Norval. **O Pensamento Sentado – Sobre Glúteos, Cadeira e Imagens**. São Paulo: Editora Unisinos, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BATCHELOR, Mary. **Bíblia em 365 Histórias**. São Paulo: Edições Paulinas, 2016.
- BOSCOV, Isabela (Org.). **Cinemateca Veja – Matrix**. São Paulo: Editora Abril, 2008.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega Vol. I**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.
- _____. **Mitologia Grega Vol. II**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.
- BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix / Pensamento, 2007.
- _____. **Mito e Transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.
- CONTRERA, MALENA Segura. **Mediosfera – Meios, Imaginário e Desencantamento do Mundo**. São Paulo: Anablume, 2010.
- ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- FERRARO JR., Denerval. **10+ do Cinema**. São Paulo: Globo, 2008.
- FIKER, Raul. **Ficção Científica – Ficção, Ciência ou uma Épica da Época?** Porto Alegre: L&PM, 1985.
- FREIRE, João Filho (Org.). **Ser Feliz Hoje**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.
- Irwin, William (Coletânea.). **Matrix – Bem-Vindo ao Deserto do Real**. São Paulo: Madras, 2002.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade e Política entre o Moderno e o Pós-Moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.
- KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2011.
- LA BOÉTIE, Étienne de. **Discurso Sobre a Servidão Voluntária**. São Paulo: EDIPRO, 2017.
- MARCONDES FILHO, Ciro (Org.) **Dicionário da Comunicação**. São Paulo: Editora Paulus, 2014.
- MIKLOS, Jorge. **Ciber-Religião – A Construção de Vínculos Religiosos na Cibercultura**. São Paulo: Editora Ideias & Letras, 2012.

MORIN, Edgar. **O Método 4**. *As Ideias – Habitat, Vida, Costumes, Organização*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX – Volume I: Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

PIERUCCI, Antônio Flávio. **O Desencantamento do Mundo – Todos os Passos do Conceito em Max Weber**. São Paulo: Editora 34, 2013.

PLATÃO. **O Mito da Caverna**. São Paulo: Edipro, 2019. Tradução e notas Edson Bini.

RIVERA, Juan Antonio. **O Que Sócrates Diria a Woody Allen**. São Paulo: Planeta, 2003.

REGIS, Fátima. **Nós, Ciborgues: Tecnologias de Informação e Subjetividade Homem-Máquina**. Curitiba: Champagnat Editora PUCPR, 2012.

SCHNEIDER, Jay Steven. **1001 Filmes Para Ver Antes de Morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

YEFFETH, Glenn (Org.). **A Pílula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix**. São Paulo: Publifolha, 2003.

Documentos Eletrônicos:

COSTA, Hélio. **Caso do Menino da Bolha**. Programa Fantástico. In Memória Globo: <https://memoriaglobo.globo.com/jornalismo/jornalismo-e-telejornais/fantastico/reportagens/caso-do-menino-da-bolha/.Acesso> em: 8 de janeiro de 2021.

LINDO, Elvira. **Quem vive numa bolha?**

https://brasil.elpais.com/brasil/2016/11/18/cultura/1479496137_520551.html

Acesso: 6 de janeiro de 2021.

MARASCIULO, Marília. **Como foi a transição de gênero das irmãs Wachowski, de Matrix e Sense 8**. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/05/como-foi-transicao-de-genero-das-irmas-wachowski-de-matrix-e-sense8.html> Acesso em: 07 de maio de 2020.

ROSSI, Mariane. **Mulher espancada após boatos em rede social morre em Guarujá, SP**. Disponível em: <http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2014/05/mulher-espancada-apos-boatos-em-rede-social-morre-em-guaruja-sp.html> Acesso em: 27 de novembro de 2020.

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-55084315> Acesso em: 02 de dezembro de 2020.

<https://g1.globo.com/natureza/noticia/2020/09/18/nao-e-so-o-pantanal-incendios-florestais-pelo-mundo-sao-os-maiores-em-escala-e-em-emissoes-de-co2-em-18-anos.ghtml> Acesso em: 02 de dezembro de 2020.

Como surgiu a black Friday. In: <https://super.abril.com.br/historia/como-surgiu-a-black-friday/> Acesso em: 02 de dezembro de 2020.

Vacina não causa autismo. In: <https://veja.abril.com.br/saude/vacina-nao-causa-autismo-novo-estudo-comprova/> Acesso em: 02 de dezembro de 2020.

O que é bolha social. In: <https://www.youtube.com/watch?v=AihV89Wr-ql> –. Fundação Cásper Líbero. Acesso: 8 de janeiro de 2021.

Filmes:

MATRIX. Direção: Lilly e Lana Wachowski. Produção: Silver Pictures. EUA: Warner Bros, 1999. DVD (136 min), color, dolby / surround 5.1, original language: English.

MATRIX RELOADED. Direção: Lilly e Lana Wachowski. Produção: Silver Pictures. EUA: Warner Bros, 2003. DVD (138 min), color, dolby / surround 5.1, original language: English.

MATRIX REVOLUTIONS. Direção: Lilly e Lana Wachowski. Produção: Village & Silver Pictures. EUA: Warner Bros, 2003. DVD (129 min), color, dolby / surround 5.1, original language: English.