

Pórtico Edições

apresenta:

**MATRIX
REVELATIONS**

tudo o que você queria saber
sobre o filme

**MATRIX REVELATIONS: tudo o que você queria saber
sobre o filme**

Direitos Autorais do autor

Caixa Postal 8622

41825-971 Salvador, Bahia, Brasil

1ª. Edição:

Salvador: Grupo Cultural Pórtico, 2004, 300 exemplares

Downloads realizados na homepage do autor: 1009 cópias

2ª. Edição revista e atualizada: Fevereiro/2011

www.goulartgomes.com

Gostaria de agradecer a Alceu Denes, Ana Cristina, Miro Garcia, Gersínio e Leonardo (meus filhos) e Patrícia Magalhães, que colaboraram para este estudo, com materiais enviados e comentários.

sumário

Isto não é um prefácio, 9

Parte 1: a dimensão religiosa,

as aparências enganam, 13

as trindades, 21

as referências bíblicas

seguindo a profecia, 25

heavy metal do senhor, 28

Parte 2: por trás dos nomes, 31

Parte 3: a dimensão filosófica

o Oráculo, 38

a caverna de Sócrates, 42

simulacros e simulação, 44

Parte 4: explicando o inexplicável, 47

Parte 5: a dimensão psicológica, 51

Parte 6: a dimensão sociopolítica, 57

Parte 7: a dimensão literária, 62

Parte 8: com a palavra, a Ciência, 68

Parte 9: animatrix, 71

Parte 10: a revolução, 82

Isto não é um apêndice

a realidade aparente, 87

a única coisa que morre é a morte, 94

*“Nunca libertamos uma mente
após ela atingir certa idade.
É perigoso.
A mente tem problemas em esquecer...”*

Morpheus

Isto não é um prefácio

siga o coelho branco

Este texto não é um ensaio sobre Cinema, nem eu sou um especialista em crítica cinematográfica. Cinéfilo amador, escritor eventual, gostaria apenas de promover um diálogo intertextual com um dos filmes mais enigmáticos de toda a história do cinema: **Matrix**.

Sei que muito já foi dito sobre ele e quase todas as possíveis interpretações da sua simbologia, sugeridas. *Experts* da semiótica não se cansam de desvendar seus signos, pensadores de todas as categorias já discutiram exaustivamente a sua filosofia; mestres da Literatura já dissecaram seu roteiro.

Mas, quando assisti o filme, nas primeiras vezes, não pude deixar de traçar inúmeros paralelos com muitas das coisas em que eu acredito, em várias áreas do conhecimento. A este primeiro confronto com o meu “baú” de informações, foram-se acrescentando as informações exógenas: troca de idéias com amigos, leitura de artigos, ensaios, comentários sobre o filme, principalmente com minha mulher e “navegações” na Internet.

Para quem é “especialista” em **Matrix**, talvez este texto não traga muitas novidades; para quem tem conhecimentos medianos sobre ele, aproveitará várias novas informações; se pouco sabe, aí sim, poderá ter muito a ganhar.

Não pretendo, aqui, contar a história do filme. Isso seria redundante. Se o filme existe, para que recontar a sua história? Se você ainda não o assistiu, pare de ler este livro agora. Vá à locadora mais próxima e assista os filmes – se possível, duas ou mais vezes – depois volte para cá. Também, não pretendo fornecer dados que estão à disposição em qualquer website: quanto foi gasto no filme, o elenco, qual o faturamento, as excentricidades dos diretores – os irmãos Wachowsky – quem fez a trilha sonora, quantas estatuetas de Hollywood ganhou, quantos efeitos especiais foram executados ou quanto o Keanu Reeves está mais rico. Nada disso.

MATRIX REVELATIONS

Como este não é um trabalho científico, também não tive grandes preocupações com as exigências normativas. Preocupa-me o conteúdo, não a forma. De qualquer forma, eu só posso lhe mostrar a porta. “Tudo que ofereço é a Verdade, nada mais”.

O que realizamos foi uma exaustiva interpretação das “entrelinhas” do filme, de suas mensagens cifradas: nada é o que parece ser.

Por favor, tome a pílula vermelha e me siga¹.

¹ No primeiro episódio da série, Morpheus oferece duas pílulas a Mr. Thomas Anderson (Neo). Se ele ingerisse a azul, esqueceria tudo que lhe foi dito e voltaria para a Matrix; se ingerisse a vermelha, continuaria sua trajetória.

Parte 1

a dimensão religiosa

as aparências enganam

Ao ler este texto você acredita estar assimilando idéias, transmitidas por palavras, impressas sobre uma folha de papel. Essa é uma interpretação “normal”. Mas, também, poderíamos dizer que você está olhando para uma série de caracteres uniformes, criados por um grupo de pessoas, algum dia, e que se transformou em um código de comunicação. Para alguém que só saiba escrever em cirílico ou em ideogramas, esse código pode não fazer sentido algum.

Como aquela velha anedota da zebra – que não se sabe se é preta de listras brancas ou branca de listras pretas –

poderíamos questionar se são as letras que você lê ou o espaço em branco à volta e dentro de algumas delas. Poderíamos questionar se o papel é branco, ou se seria ele preto, com um molde vazado transparente, como em negativo, formando as letras, assim como é o silêncio que faz a música.

Se você está lendo este texto à noite, feche as janelas, as portas, apague a luz. Para onde foi o branco, o preto, o texto, as letras e com eles a mensagem, as idéias? Sem luz há cores? Tudo pode não ser exatamente como imaginamos. “Tudo agora mesmo pode estar por um segundo”, diz a música de Gilberto Gil.

Esta é a mensagem inicial de **Matrix**, que causa espanto e incredulidade a Neo (Mr. Thomas Anderson), o personagem principal, interpretado por Keanu Reeves: o que vemos pode não ser necessariamente a Realidade. Mas o que é REAL? A série **Matrix** é uma grande colcha de retalhos, misturando várias áreas do conhecimento. Nada há de novo ali, mas tudo muito bem misturado e recontado.

A idéia de que vivemos em um “mundo de aparências” é muito antiga. Em verdade, todas as religiões trabalham com a possibilidade de termos dois planos de existência: um, físico,

material, temporário; o outro, espiritual, sutil, astral, eterno. Para todas elas, nossa alma, espírito, consciência, como queiram chamar, estaria “aprisionada” no corpo físico, libertando-se com a morte, a desencarnação, onde continuaria existindo em outro mundo, plano ou dimensão. A crença na imortalidade da alma é requisito básico de qualquer teologia.

Um dos mais antigos livros sagrados da humanidade foi escrito pelos indianos, em sânscrito, e chama-se **Bhagavad Gita**. Não é possível precisar a sua idade, mas estima-se que tenha sido escrito a cerca de 5.000 anos, consistindo em um diálogo entre Arjuna, o discípulo e Krishna, o mestre. “O tema fundamental da Gita é a relação existencial da entidade viva individual com o mundo fenomenal e com Deus. O verdadeiro EU não seria o corpo, porém a alma, que é espiritual, eterna e imutável”, afirma Rogério Duarte, em uma edição da obra². Em uma das suas orientações a Arjuna, Krishna afirma:

*Quem pensa que o ser vivente pode matar ou morrer não entende a Realidade, mas quem tem **conhecimento** sabe que o Ente não mata e que não pode ser morto. Nem nascimento nem*

² Duarte, Rogério. Bhagavad Gita: Canção do Divino Mestre. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

morte pode acontecer ao Eu. Ele existe eternamente, transcende ao devir. Por isso o Eu continua quando este corpo perece.

Esta percepção se evidencia em Neo quando ele consegue "ressuscitar" no primeiro episódio e, também, quando consegue trazer Trinity de volta à vida no segundo episódio da série. Ele compreende que a "morte" na **Matrix** não existe, se você consegue transcendê-la. Ele já está totalmente liberto da Ilusão.

Para os hinduístas, vivemos no mundo de Mâyâ. *Ma*: não; *Ya*: isto; Maya é o poder cósmico de projeção de formas, causa material da criação, que teria o poder de velar a realidade³. Tudo que nos cerca é temporário, passageiro. É preciso libertar a mente desta ilusão para poder enxergar a realidade, o "código" da **Matrix**.

"Quando sua inteligência conseguir ultrapassar a fronteira da ilusão, você então se tornará totalmente indiferente ao que se disse ou dirá", afirma Krishna e, em outro momento, complementa:

³ Lysebeth, André Van. Tantra, o culto da feminilidade – outra visão da vida e do sexo. São Paulo: Summus, 1994.

Os seres encarnados encontram-se confundidos em virtude da ignorância que lhes cobre o entendimento. Quando, porém, a pessoa recebe a iluminação vinda do conhecimento e a ignorância se desfaz, o saber revela tudo. Assim como a luz do Sol transforma a noite em dia.

Este mesmo propósito – libertar o Homem, da Ilusão – seria retomado séculos depois por Gautama Siddartha, o Buda, também indiano. Não é à toa o encontro de Neo com o menino monge, na sala do Oráculo. O menino lhe fala da mente e das suas ilusões. O Evangelho de Buda diz:⁴

Se eliminarmos o desejo e reconhecemos a ilusão da matéria, encontraremos as condições da vida imaterial... o Eu encontra repouso perfeito quando se livra de suas limitações. Tal é a verdadeira libertação, porém só a alcança aqueles que têm profunda fé.

⁴ Kharishnanda, Yogi. O Evangelho de Buda. São Paulo: Editora Pensamento.

No artigo *Bem-vindo à Matrix*, de Rafael Kenski, publicado na revista Superinteressante, edição 188, são feitas várias alusões a Morpheus como um mestre budista. Lá é afirmado que “o caminho para a transcendência é a busca pessoal pela iluminação, tanto para os budistas quanto para Morpheus”. A doutrina do Buda também busca libertar o Homem da Ilusão, fazendo-o atingir o Nirvana, “estado permanente e eterno de consciência desperta e liberta”.

Em **Matrix Revolutions** Neo tem um encontro revelador. Quando está na estação de trem – que, em verdade, é uma dimensão intermediária entre o mundo real e a Matrix – ele dialoga com Rama-Kandra, um programa, indiano que está para ser deletado, ao lado de sua mulher, Kamala, e de sua filha, Sati. O herói Rama, que deu origem ao nome do personagem, é a sétima encarnação do deus Vishnu. Ele é o príncipe que protagoniza as histórias contadas no épico Ramayana e representa o ideal de Justiça. No seu encontro com Neo, Rama-Kandra lhe dá uma aula sobre Amor e Carma (ou Karma). Segundo ele, Carma é o nosso propósito na vida, aquilo pelo qual existimos. Este princípio é uma peça-chave do Hinduísmo e do Budismo, segundo os quais só conseguimos romper com nosso ciclo de reencarnações quando quitamos o

nosso carma, ou seja, cumprimos nosso papel na Terra, atingindo um determinado nível de evolução espiritual.

Das doutrinas ocidentais, a maior delas a acreditar no princípio do Karma é o Espiritismo, também conhecida como Kardecismo. Codificada pelo pedagogo e cientista francês Allan Kardec, no século XIX, alcançou grande penetração no Brasil, onde conta com milhões de seguidores. A doutrina espírita – moralmente cristã – acredita na imortalidade da alma, na existência de outros planos de vida (dimensões) espirituais, na comunicabilidade com os desencarnados (espíritos) e na reencarnação como forma de resgate de faltas, aprendizado e desenvolvimento espiritual. Ela afirma que “toda **realidade** material tem, portanto, o seu correspondente espiritual que lhe confere a vida, que a vivifica, que lhe dá consistência e existência”.⁵

Kardecismo, Budismo e Hinduísmo tem outro ponto em comum: o livre arbítrio, que é a capacidade humana de poder tomar decisões, sem as quais se tornaria... uma máquina. Esse é outro confronto de idéias existentes no filme. Enquanto os programas exercem a função para a qual foram criados (e os

⁵ Campos, José Carneiro (espírito). Distúrbios do comportamento à luz da doutrina espírita: ensaios, psicografado por Stela Diamantino G. da Silva. Salvador: IDEBA, 2001.

humanos escravizados, também), os humanos despertados tem o poder de fazer as suas escolhas. Por isso o Oráculo, no primeiro episódio, não afirma que Neo é o Escolhido: cabia a ele optar por sê-lo. O que diferencia o Agente Smith (que se transforma, após Neo tê-lo implodido) e o Oráculo é justamente a capacidade que desenvolveram de fazer escolhas, ameaçando o universo matematicamente previsível do Arquiteto. O que Smith não entende é persistência de Neo em sua opção, o que o leva à derrota. Na luta final entre os dois, ele pergunta porque Neo insiste em continuar lutando, quando já está praticamente derrotado, ao que Neo responde que aquela é a escolha dele.

as trindades

É Morpheus quem exerce o papel do Mestre, convidando Neo a despertar a sua consciência. Para tanto, ele também contou com a ajuda da bela Trinity (trindade, em inglês). Os três formam uma perfeita “tríade”, no sentido mais religioso possível. Por sinal, **303** é o número de um apartamento que aparece duas vezes no primeiro episódio, três são os episódios da série: **Matrix, Matrix Reloaded e Matrix Revolutions**.

Três, também, são os canais de energia seguidos pela nave onde estão Neo e Trinity, que levam à Cidade das Máquinas. A tradição esotérica e a tantra ioga nos diz que três são os principais canais de energia dos seres humanos: Ida, Sushumna e Pingala, que tem sua origem no chakra (centro de força) básico, localizada à altura do cóccix, subindo em paralelo à coluna vertebral, com ponto final na cabeça. Sua forma é representada pelo caduceu (insígnia) do deus Mercúrio que, por sua vez, deu origem ao símbolo da Farmacêutica: duas cobras enroscadas em torno de um cálice.

Se para os católicos a trindade é representada por Deus-Pai, o Filho (Cristo) e o Espírito Santo, no Hinduísmo a trimurti é composta por Brahma, Shiva e Vishnu.

Brahma é aquele que mais se assemelha ao Deus judaico-cristão. Ele é o Criador, aquele que deu origem ao Universo. A sua respiração é que define a expansão ou a contração das galáxias. Quando Brahma expira, as galáxias se afastam do centro referencial do Universo. Quando ele inspira, os astros passam a fazer o movimento inverso.

Vishnu é o Conservador, o preservador do mundo, a força do Amor. Ele se encarna várias vezes na Terra, para salvá-la, no corpo dos seus avatares: Rama, Krishna, para alguns até o próprio Buda, entre outros. É Vishnu quem mantém a integridade do Universo.

Shiva, o Vermelho, possivelmente o mais popular dos três, é o deus da Renovação. Ele destrói o que é antigo para que possa surgir o que é novo (neo). Mas, Shiva é apenas o seu “apelido”. Como Iávé (IHVH), ele possui um nome que não pode ser pronunciado. Deus dançarino, é ainda associado à energia cósmica, que move e modifica tudo à sua volta. É a ação. É por sua força que o Universo evolui. Shiva é força e movimento.

Este trio tem alguma coisa a ver com **Matrix**? Lógico que sim. Neo continuaria sendo o tímido Mr. Thomas Anderson, *hacker* e funcionário da empresa de informática *Metacortex*⁶, subordinado ao sr. Rhineheart⁷ não fossem os esforços de Morpheus e Trinity para “despertá-lo”. Eles acreditam em Neo mais que ele próprio. Em verdade, são os três que formam **The One**, o Predestinado.

Morpheus (Brahma) é o criador. É ele quem vai em busca de Mr. Anderson, quem o treina, o prepara, mostra-lhe “a porta”, o caminho a ser seguido. É ele o mestre que prepara o discípulo para também ser mestre, e mais, ir além dele. Morpheus é a fé raciocinada, a certeza, a confiança, a garantia que Neo precisa para continuar lutando. Morpheus é o Racional.

Trinity (Vishnu) é o Amor, o afetivo, a emoção que preenche as lacunas que não podem ser supridas pelo Racional. É o que faz com que Neo rompa suas limitações, acredite que pode

⁶ Meta, do grego “metá”, também significa “mudança”, “além”, “transcendência”. O córtex é a região do cérebro popularmente conhecida como “massa cinzenta”, onde se situam cerca de 10 bilhões de neurônios, dispostos em cinco camadas. Para saber mais: Almeida Jr., A. Elementos de Anatomia e Fisiologia Humanas. São Paulo: Editora Nacional.

⁷ Possivelmente uma alusão a Joseph Banks Rhine, o pai da parapsicologia experimental.

fazer o impossível. É assim no primeiro episódio, quando ele ressuscita pelo amor de Trinity, e também no segundo, quando é a sua vez de trazê-la de volta à vida. É pelo amor de Trinity que ele escolhe a “porta” dimensional, quando defrontado com a escolha apresentada pelo Arquiteto, em **Reloaded**. O amor de Trinity o salva da armadilha de Merovíngio e do Trainman, em **Revolutions**, o que permitirá que ele conclua sua missão.

Animado por essas duas “forças” é que Neo (o novo) realiza a *Dança de Shiva*, o vermelho, como a pílula que ele escolheu. É preciso destruir todos os antigos conceitos, medos, dúvidas, destruir o antigo mundo, o mundo da **Matrix**, para que possa se estabelecer o mundo real, instaurar a “nova ordem”. Neo é Shiva quando consegue ver além do véu de Maya, a Ilusão, controlar a energia e direcioná-la para os seus objetivos.

as referências bíblicas

seguindo a profecia

Como dissemos, não só o Hinduísmo tem a sua trindade; o Cristianismo também, representada por Pai-Filho-Espírito Santo, que na linguagem do filme equivaleria a Morpheus-Neo-Trinity.

Neo é o Ungido, o Predestinado, o Salvador, o Cordeiro, o Prometido que veio ao mundo para salvá-lo, para tirá-lo das trevas. E, como tal, não hesita em dar a sua vida pela libertação da Humanidade. Até parece que podemos ouvir Morpheus dizer, como se ouviu nos céus, durante o batismo do Cristo: “Este é o meu filho dileto, em quem eu deposito toda a minha confiança”.

Como qualquer bom profeta, Neo é indeciso. Ele duvida que realmente seja o Predestinado, apesar de todas as evidências, tem medo de cumprir a missão, não acredita nas suas potencialidades, acha-se indigno da missão. Só lhe resta cair de joelhos, a perguntar: “Por que eu, Senhor?” Mas Morpheus, como João Batista, sabe quem ele é, o “inicia”. Neo sofre suas

tentações, tem dons proféticos, recebe oferendas daqueles que nele crêem, ressuscita pessoas. O peso do mundo, a responsabilidade de salvá-lo, recai sobre seus ombros, e ele quase não o suporta. Mas vai além, pela fé dos que acreditam nele, segundo seu calvário, em **Revolutions**.

Como o Cristo, Neo também tem o seu Judas: Cypher (a palavra lembra Lúcifer), no primeiro episódio, que procura destruir toda a tripulação da nave Nabucodonosor, quase conseguindo. Ele se vende ao Agente Smith, representante do poder instaurado, por um pouco mais que trinta moedas. Cypher é um dos primeiros personagens a falar no filme, antes mesmo de Mr. Anderson aparecer na tela. Conversando com Trinity, ele diz: “Nós vamos matá-lo”.

Se Cypher não lança mão de um beijo para trair Neo, como Judas, no segundo episódio Neo será beneficiado por um beijo de traição: dessa vez é Persephone, a mulher de Merovíngio, que irá trair a confiança de seu marido por um beijo apaixonado de Neo, sob o olhar furioso de Trinity. A “causa” é mais importante e, afinal, foi apenas um beijinho.

Como vários avatares, a vinda do Predestinado estava prevista nas profecias, o que parece confirmar a “teoria da

causalidade”, defendida habilmente por Merovíngio, com ecos nas falas do Oráculo e do Arquiteto: está tudo “programado”, mesmo as falhas do sistema e como repará-las.

Uma outra possível referência bíblica: ao acordar, após seu primeiro contato com os agentes sencientes, o despertador ao lado da cama de Neo marca **9:18**. A separação de números por dois pontos também é utilizada para identificar capítulos e versículos bíblicos. Vejamos o que encontramos no Evangelho Segundo Mateus, capítulo 9 , versículo 18:

Enquanto ainda lhes dizia essas coisas, eis que chegou um chefe da sinagoga e o adorou, dizendo: Minha filha acaba de falecer; mas vem, impõe-lhe a tua mão, e ela viverá.

Isto é exatamente o que aconteceu com Trinity, ao ser ressuscitada por Neo, em **Matrix Reloaded**.

Em verdade, em verdade, vos digo.

heavy metal do Senhor⁸

Glória de Sião

Desde que montou seus alicerces sobre a montanha sagrada, O Senhor prefere as portas de Sião a todas as moradas de Jacó. Anuncia-se um destino glorioso para ti, Cidade de Deus. Eu lembro Raab e Babel entre os que me conhecem; tanto a Filistéia, como Tiro e a Etiópia, todos são nascidos ali. De Sião, porém, se dirá: "Cada um deles é como nascido aqui; foi o Altíssimo quem o determinou". - Ao registrar os povos, o Senhor escreverá: "São todos como nascidos ali". E eles, dançando, cantarão: "Em ti estão todas as minhas fontes". (Salmo 87)

É assim que, em **Matrix Reloaded**, é promovida uma grande festa em Zion, onde todos dançam, antes da grande batalha.

Sião ou Tzion, em hebraico, significa local ensolarado. O Monte Sião é uma elevação, em Jerusalém, 765 metros acima do

⁸ Heavy Metal do Senhor é uma música do CD "Por onde andaré Stephen Fry", de Zeca Baleiro.

MATRIX REVELATIONS

nível do mar. Fica na parte sudoeste da Cidade Antiga. Ao leste está o vale central e, ao sul, o vale de Hinon. Foi no Monte Sião, onde se situa o Cenáculo, que Jesus celebrou a última Páscoa e instituiu a Ceia do Senhor. Este monte foi conquistado pelo exército israelense em 18 de maio de 1948, na guerra de "libertação" do Estado de Israel. A palavra Sião é usada na Bíblia com quatro significados distintos:

- Sião, com referência a um monte (Sl 78:68).
- Sião, representando a cidade de Jerusalém (II Sm 5:7; Sl 48:1,2;60:14).
- Sião, referindo-se ao povo judeu, seus anseios e aspirações quando no exílio, pela libertação nacional e soberania (Sl 137:1-6; Jr 30:17; 50:4-5).
- Sião, como expressão da realidade espiritual eterna.

A origem da palavra "Sionismo" é o termo bíblico "Sião", usado geralmente como um sinônimo de "Jerusalém" e da Terra de Israel (Eretz Israel). A aspiração pelo retorno à pátria foi sentida pela primeira vez pelos judeus exilados na Babilônia a cerca de 2500 anos - uma esperança que subseqüentemente

se concretizou. "Junto aos rios da Babilônia nos assentamos e choramos, lembrando-nos de Sião" (Sl 137:1). Sião, com o passar dos tempos, veio a se tornar um símbolo, uma esperança de retorno do povo judeu da Diáspora, para a sua terra e sua pátria.

No filme, Zion (Sião) – onde vivem 250.000 pessoas - também tem esse significado. É o ponto de resistência, de onde as forças partirão para lutar contra a **Matrix**⁹.

"Levantar-te-ás e terás piedade de Sião; é tempo de te compadeceres dela, já é vinda a sua hora; porque os teus servos amam até as pedras de Sião, e se condoem do seu pó. Todas as nações temerão o nome do Senhor, e todos os reis da terra a sua glória" (Sl 102:13-15).

⁹ Para saber mais: <http://www.bibliabytes.com.br>

Parte 2

por trás dos nomes

Chegados a este ponto, acredito ser importante esclarecer o significado de alguns nomes próprios, já citados aqui ou ainda por citar. A maior parte destes nomes próprios– seja de pessoas, coisas ou lugares – tem uma razão de ser. Extraídos em sua maioria da mitologia greco-romana, o filme também traz nomes das mitologias nórdica e egípcia, bíblicos ou de personagens conhecidas.

A palavra Anderson significa “Filho do Homem”. **Neo** é um anagrama (inversão das letras) de **One** (Um, Único), e outra inversão resulta em **Eon**. Segundo os gnósticos, eones são seres também conhecidos como Potências Celestes, que procedem de Deus. Jesus seria um Eon¹⁰.

É importante que falemos, também, sobre o número **101**, que aparece em vários momentos do filme. No primeiro episódio, é o número do apartamento onde reside Neo. No segundo

¹⁰ Dicionário de Ciências Ocultas. Edições Planeta. São Paulo: Editora Três, 1973.

episódio, o **101** aparece na parede do andar onde Neo se encontra com Merovíngio e também é o número da via expressa onde acontecem as cenas de perseguição de automóveis. É importante lembrar as constantes referências ao universo digital, em **Matrix**. Os computadores são regidos pela linguagem binária, que converte todos os caracteres – letras e números – em alternâncias de *zero* e *um*. Na linguagem binária a seqüência **101** equivale ao número **cinco**. Em **Matrix Reloaded** ficamos sabendo que Neo é o sexto Escolhido, que antes dele outros cinco já tinham existido.

Não seria de admirar se toda a história da trilogia **Matrix** não passasse de um sonho – de Neo ou de algum outro ser – tamanhas são as alusões “oníricas” do filme, começando pela nave da equipe, chamada de Nabucodonosor. Nabucodonosor II foi um dos reis da Babilônia. Ficou célebre, na Bíblia, por ter vários sonhos, que acabavam sendo interpretados pelo profeta Daniel.

Morpheus, na mitologia romana, é o deus dos Sonhos, filho de Hipnos, deus do Sono. Aparecia aos homens, com forma humana, durante o sono. Deus alado, geralmente representado com uma papoula – planta da qual se produz o entorpecente ópio - nas mãos.

Ainda da mitologia greco-romana temos Icarus, uma nave que é destruída, assim como o personagem que tentou chegar perto demais do Sol, com suas asas de cera. Icarus fora aprisionado com seu pai, o arquiteto Dedalus, no labirinto de Creta, idealizado por ele próprio. Creta era governada pelo rei Minos, pai do lendário Minotauro, ser com corpo de homem e cabeça de touro. Após a morte do Minotauro, pelo herói Teseu, o rei julgou que a culpa havia sido de Dedalus e o encarcerou no labirinto. Para fugir com seu filho, Dedalus constrói pares de asas, coladas com cera. Ao voarem, Icarus não ouviu os conselhos do pai, aproximou-se demais do Sol, que derreteu a cera das suas asas, e ele encontrou a morte. Ele simboliza a impulsividade.

Já à traidora Persephone não poderia caber nome melhor. Na mitologia, filha da deusa Ceres, foi sequestrada pelo apaixonado Plutão, Senhor dos Mortos, o que causou um pandemônio (desculpem o trocadilho) no Olimpo. Júpiter (Zeus), conciliador como sempre, decide que, a partir de então, Persephone (também chamada de Proserpina) passe a viver seis meses sobre a Terra, com sua mãe, Ceres e seis meses nas entranhas da Terra, com Plutão. A partir de então ela passa a ter uma vida dupla, uma dupla personalidade.

Níobe, na mitologia, é filha de Tântalo e mulher de Anfion, o rei de Tebas. Ela é o símbolo do amor (e desolação) materno. Mãe de doze filhos, conta a lenda que ela escarneceu de Latona, por esta só ter dois filhos. Acontece que os filhos de Latona eram os deuses Apolo e Diana. Irados, os deuses mataram os doze filhos de Níobe a flechadas. Júpiter, com pena de tanto ver Níobe chorar, transformou-a em um rochedo.

A mitologia nórdica também marca a sua presença, no segundo episódio da série. A nave que resgata Neo e seus amigos, no final do filme, chama-se *Martelo de Thor*. Thor é o deus do trovão. Seu martelo mágico chama-se Mjolnir, e tem poderes sobre os elementos climáticos da Natureza (lembram do desenho animado?).

O comandante Lock (que em inglês pode ter várias interpretações: fechadura, cadeado, comporta, dique, os verbos trancar, travar ou, ainda, mecha de cabelo ou floco de lã) poderia ser lido como Loki, o vingativo deus nórdico do fogo. Ainda: o seu primeiro nome é Jason (Jasão) o líder mitológico dos Argonautas, esposo de Medéia.

MATRIX REVELATIONS

Seraph, o lutador de kung-fu, protetor do Oráculo, é um *firewall*, um sistema de segurança que protege outros sistemas. Seu nome poderia ser uma referência à divindade greco-egípcia Serápis, deus dos mortos, também associado a Osíris, deus do Sol, da cura e da fertilidade. Serápis é também correlacionado a Júpiter e a Plutão. Poderia, ainda, o que considero mais pertinente, ser uma referência aos serafins, categorial angelical mais próxima de Deus, representando nossa ligação com Ele. O seu número é o 1 (The One); no Tarot, sua carta equivalente é o Mago e na Cabala é o Aleph.

Smith é o mais popular dos sobrenomes britânicos, algo como “Silva”, no Brasil; Adam é Adão; Apoc, corruptela de Apocalipse; Link é elo de ligação. O nome do capitão Mifune é, certamente, uma homenagem dos irmãos Wachowsky, diretores do filme e admiradores da cultura japonesa, a Toshiro Mifune, o mais conhecido ator japonês do século, que morreu aos 77 anos, em 24 de dezembro de 1997.

Merovíngio deve o seu nome aos merovíngios, primeira dinastia de reis franceses (anos 428 a 751). O nome surgiu do rei Meroveu. Os merovíngios foram os responsáveis pela implantação do Catolicismo naquela região. O Arquiteto pode ser entendido como o Deus da **Matrix**, uma vez que foi ele o

seu Criador; na Maçonaria, Deus é chamado de O Grande Arquiteto do Universo. Detalhe: o Arquiteto já se faz presente desde o primeiro episódio de **Matrix**. Ele observa Neo, através de monitores, quando ele está detido na sala de interrogatório, pressionado pelo Agente Smith.

O Chaveiro (Keymaker) é aquele que abre as portas, neste caso, dimensionais. Teria como equivalentes Mercúrio, na mitologia; Exu, no sincretismo afro-brasileiro e Ganesha, no Hinduísmo. A chave tem vários significados correlatos. Ela pode significar autoridade, poder de escolha, ato de entrar, liberdade de ação, conhecimento, iniciação¹¹.

Hécate é por vezes associada à deusa Proserpina (Persephone). Ela possuía as chaves do Hades. Nada mais natural que em **Matrix Reloaded** seja Persephone quem faça Neo chegar ao Chaveiro. Na obra gnóstica *Pistis Sophia*, a chave serve como metáfora dos mistérios que abrem o céu ao iniciado.¹²

¹¹ Tresidder, Jack. O grande livro dos símbolos. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

¹² Lurker, Manfred. Dicionário de Simbologia. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Sati é uma “menina” indiana que se encontra com Neo e com o Oráculo em **Revolutions**. Em sânscrito seu nome quer dizer “sendo”, “estando”, “existindo”, o gerúndio do verbo “ser” ou “estar” (to be, em inglês) e também designa a esposa do deus Rudra. Na Índia a palavra também serve para designar as viúvas que se atiram, vivas, às piras funerárias de seus maridos. Por este ato, são lembradas com respeito e admiração. Kamala, a mãe de Sati, no filme, é um outro nome para a flor de lótus, símbolo sagrado do desenvolvimento e crescimento espiritual e também o nome de uma grande poetisa indiana: Kamala Das.

A estação de metrô onde Neo se encontra com o programas indianos chama-se *Mobil Ave*. Mobil é um anagrama da palavra *limbo*, na religião católica, lugar daqueles que morrem e não vão nem para o céu, nem para o inferno, nem para o purgatório, como as crianças que morrem antes de serem batizadas. Um local absolutamente neutro, uma falha interdimensional.

Parte 3

a dimensão filosófica

o Oráculo

No apartamento onde Neo vai se encontrar com o Oráculo pela primeira vez (e também na última, em **Revolutions**), há uma inscrição, na parede: “Conhece-te a ti mesmo”. Popularmente atribuída ao filósofo grego Sócrates, que a popularizou, incorporando-a à sua estrutura filosófica, em verdade era uma inscrição que existia em um oráculo de verdade: o de Delfos.

O oráculo de Apolo, em Delfos, era o mais famoso da Grécia. Foi o acaso que levou ao descobrimento do lugar em que viria a erguer-se o santuário. Cabras aproximando-se de um buraco do qual saíam exalações “malignas” nos rochedos do Parnaso, foram tomadas de convulsões. Acorrendo à notícia daquele prodígio, os habitantes da vizinhança quiseram respirar as

exalações e experimentar seus efeitos, que provocavam uma espécie de loucura, misto de contorções e brados, seguida do dom de profecia. Em consequência de algumas pessoas começarem a cair no abismo, de onde emanavam os vapores proféticos, colocou-se sobre o buraco um tripé e foi escolhida uma mulher para nele subir e poder, sem risco, receber a embriagadora exalação.

O oráculo era um lugar sagrado para os gregos, onde respostas dos deuses sobre consultas, envolvendo praticamente todo tipo de questão da vida pública e privada, eram repassadas aos mortais por intermédio de sacerdotes e sacerdotisas (igualmente conhecidos como oráculos). Isso ocorria durante transe místicos e sob a forma de expressões verbais obscuras, contraditórias, ambíguas e passíveis de interpretações múltiplas.

O oráculo de Delfos transformou-se em um local de encontro para a troca de informações e idéias, tornando-se o centro de convergência dos ideais morais e intelectuais do povo grego. Isso ficava evidenciado pelas famosas duas máximas inscritas nas paredes do Templo de Apolo, em Delfos: ***Conhece-te a ti mesmo e Nada em excesso***. Delfos foi o oráculo mais famoso e influente da antiguidade clássica, tendo sido consultado por

várias personalidades, entre elas, Sócrates. Era um dos lugares mais sagrados para os antigos gregos, que o veneravam como ônfalo (umbigo) do mundo, crença que se materializava numa grande pedra cônica depositada no local, igualmente conhecida pelo nome de ônfalo.

Além de dedicado a Apolo, deus da profecia e patrono da Filosofia e das Artes, e em cujo templo acontecia o oráculo, Delfos estava também consagrado a Dioniso (Baco), divindade associada ao vinho, à fertilidade e aos prazeres orgiásticos, e às Nove Musas. Assim, para os gregos, Delfos era o centro no qual forças criativas opostas se misturavam.

Quem desejasse consultar o Oráculo era obrigado a pagar uma taxa, o telônio, que dava o direito de aproximar-se do grande altar de Apolo para oferecer seus sacrifícios (javalis, bodes ou touros). Tendo se purificado nas águas da Fonte Castaliana, a Pitonisa se reclinava sobre a pedra ônfalo, comia uma folha de louro e, inalando os vapores vindos das profundezas do abismo, entrava em estado de êxtase, murmurando palavras sem sentido. Essas palavras eram agrupadas em versos pelo sacerdote, enquanto os intérpretes se esforçavam para extrair-lhes algum significado profético.

A crença de que o futuro pudesse ser predito de maneira certa pelos oráculos, desenvolveu singularmente, na Antiguidade, a idéia da fatalidade. A fatalidade é um tema sempre presente em **Matrix**. Os “programas” – Arquiteto, Chaveiro, Oráculo, Merovíngio – deixam transparecer em suas falas uma defesa do “predeterminismo” fatalista, como seria de se esperar em seres criados com um objetivo previamente estabelecido.

O oráculo de Delfos foi consultado por muitos séculos, até que foi fechado pelo imperador romano Teodósio I, no ano 390. Um centro de cultura européia foi estabelecido no local na década de 1960. Delfos é também chamada de Pito, do nome da serpente Píton, que ali foi morta por Apolo¹³.

Ao final do encontro com o Oráculo, no primeiro episódio, ela oferece um *cookie* (biscoito) a Neo. Pede-lhe que ele o coma, garante-lhe que ele vai se sentir melhor após fazê-lo. Em *informatiquês* os *cookies* são arquivos instalados na memória do micro, quando alguns *sites* são acessados. Daí por diante, aquele *site* pode rastrear futuras visitas do usuário. Possivelmente, naquele momento, o Oráculo “grampeou” Neo,

¹³ Para saber mais:
www.paracrescer.com.br/default_oraculo.cfm e
www.mundodosfilosofos.com.br/apolo.htm

tal como os Agentes fizeram com ele, no começo do primeiro filme.

Já em **Matrix Reloaded** o Oráculo, ao se encontrar com Neo, está alimentando corvos. Os corvos, habitualmente associados à morte, à perda e à guerra, na Grécia eram aves consagradas a Apolo e a Atena, e simbolizavam as vozes proféticas. A atriz que interpretou o Oráculo nos dois primeiros episódios faleceu antes da conclusão do terceiro. A “desculpa” encontrada pela produção para a sua mudança de “aparência” em **Revolutions** é que ela havia perdido temporariamente a proteção de Seraph, o que não impediu o Agente Smith de encontrá-la.

a caverna de Sócrates

Outra referência platônica de **Matrix** diz respeito à alegoria popularmente conhecida como *A Caverna de Platão*, que deveria ser chamada *A Caverna de Sócrates*. Em verdade é um diálogo entre Sócrates e Glauco, contado por Platão em um dos seus Diálogos: a *República*, e que conta como um homem, aprisionado numa caverna, consegue se libertar e

voltar para contar aos demais a possibilidade de viver uma outra vida fora dali, onde existe a luz do Sol (conhecimento).

Alguns querem ver em Neo esse herói, liberto das correntes, que enxerga o mundo como ele realmente é e quer libertar a todos que vivem na escuridão, no mundo da **Matrix**. O mito da caverna também alimenta várias discussões a respeito da realidade e das aparências. Acorrentados, em nossa ignorância, habitualmente trocamos a sombra pela forma que lhe dá origem, o simulacro pela idéia.

simulacros e simulação

Logo no início do primeiro episódio de **Matrix**, Mr. Thomas Anderson (ele ainda não era o Predestinado) esconde disquetes dentro de um livro: *Simulacros e Simulação*, do filósofo francês Jean Baudrillard, um dos maiores críticos da pós-modernidade. Nascido em Reims, França, em 1929, professor de Filosofia em Nanterre de 1960 a 1987, suas idéias

procuram sintetizar a crítica marxista da política econômica com a semiologia. Costuma abordar assuntos como o domínio da mídia e a cultura de massas. Sua teoria sobre uma nova sociedade pós-moderna baseia-se na idéia principal de que a mídia, as simulações e o que ele chama de *cyberblitz* (dependência que o ser humano tem desenvolvido à informática) constituem uma nova experiência, um novo estágio da história e um novo tipo de sociedade. “Bem-vindo ao deserto do real¹⁴”, uma fala de Morpheus é, em verdade, uma frase de Baudrillard.

Baudrillard nos fala do **mundo hiperreal**, onde modelos da realidade dominam, ocupando o lugar do real, que não correspondem ao mundo em que vivemos, afirmando que estamos na Era da Simulação, composta por signos, códigos, modelos. Ele não considera a mídia de massa como uma forma de comunicação, por sua unilateralidade.

Na obra citada ele defende que não há mais sentido nas coisas, que a Verdade foi substituída por falsificações, simulacros. Em entrevista concedida a Alexandre Werneck, do JB Online, publicada em 23 de maio de 2003, ele faz questão

¹⁴ Bornél, Aurélia Guimarães de Albuquerque Fernandes. Bem-vindo ao deserto do real. Monografia de conclusão do curso de Comunicação Social – Jornalismo, das Faculdades Integradas Hélio Alonso.

de ressaltar que há um erro de interpretação na correlação entre suas idéias e o filme: “Há um mal-entendido na associação. Quando falo em simulação, faço uma hipótese sobre a realidade e não uma oposição entre simulação e realidade, entre o real e o signo”, afirma Baudrillard¹⁵. De qualquer forma, várias de suas opiniões encaixam-se como uma luva nas discussões em torno de **Matrix**, como esta, do artigo *A alucinação coletiva do virtual*:

Hoje não pensamos o virtual, é o virtual que nos pensa. E essa transparência imperceptível que nos separa definitivamente do real nos é tão incompreensível quanto pode sê-lo para a mosca o vidro contra o qual ela se choca sem compreender o que a separa do mundo exterior.

Seus ensaios sobre como os meios de comunicação de massa produzem a realidade virtual serviu de inspiração para o roteiro de **Matrix**. Baudrillard, que se considera um **dissidente da verdade**, afirma que vivemos num permanente espetáculo de mídia. Em outra entrevista¹⁶ Baudrillard ressalta:

¹⁵ Para saber mais: Lechte, John. 50 pensadores contemporâneos essenciais – do estruturalismo à pós-modernidade. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

¹⁶ Revista Época, edição virtual. A verdade oblíqua.

Os signos estão criando novas estruturas diferenciais que ultrapassam qualquer conhecimento atual... A questão agora é como podemos ser humanos perante a ascensão incontrolável da tecnologia.

Parte 4

explicando o inexplicável

Até para os fenômenos considerados paranormais **Matrix** procura dar explicações: são falhas da programação. Neo é um clarividente, aquele que tem o dom da premonição. Em sonho, no segundo episódio, ele vê o acidente que antecede a morte de Trinity sem, contudo, chegar a ver o final. Aí, mais uma vez, o filme é fiel às concepções que se tem a respeito do assunto: não se pode prever o futuro. O que o vidente “pressente” são grandes probabilidades de acontecimento dos fatos. Isso, por sinal, já foi retratado em outro recente sucesso de Hollywood: *Minority Report*, estrelado por Tom Cruise.

No primeiro episódio de **Matrix**, ao ver um gato passar duas vezes, da mesma forma, por um mesmo local, Neo tem a sensação de ter um *déjà vu*. Essa imagem voltará a se repetir em **Revolutions**. Morpheus imediatamente avisa que isso é

uma falha da **Matrix**: uma armadilha os esperava. O *déja vu* é uma expressão francesa utilizada para designar “o que já foi visto”. Quando você encontra uma pessoa pela primeira vez e acredita já tê-la conhecido antes, vai a um lugar e acha que já esteve ali ou sonha com um pequeno detalhe do cotidiano e se vê naquela exata situação horas ou dias depois, isso é um *déja vu*: a sensação de já ter visto ou vivido determinada situação. Quando isso acontece na **Matrix**, é sinal que algum programa está sendo alterado, modificado.

Quando Neo encontra-se pela segunda vez com o Oráculo, em **Matrix Reloaded**, ela dá a mesma explicação para os fantasmas, extraterrestres, lobisomens e demais aparições do gênero. Seriam, simplesmente, falhas que acontecem na **Matrix** quando o programa está sendo reiniciado (re-startado), um “fenômeno virtual” e não, paranormal. Talvez, o que alguns psiquiatras chamariam simplesmente de “alucinações”.

Os pesquisadores da Projeciologia e da Conscienciologia ainda vêem mais uma relação entre **Matrix** e o mundo dos sonhos. A Projeciologia é a paraciência que estuda a chamada **projeção da consciência**, também conhecida como **desdobramento** ou **viagem astral**, que acontece quando estamos dormindo.

Nessas condições, nossa consciência (mente, espírito ou alma), juntamente com o psicossoma (perispírito ou corpo astral), sairia do soma (corpo físico), indo a variados lugares. Ligando o psicossoma ao soma haveria um laço energético, fluídico, chamado **cordão de prata**, que tem seu ponto de interseção na cabeça. Exatamente como aquele “cabo” que faz a conexão física dos indivíduos “despertos” com a sua projeção mental na **Matrix**. Seria um desdobramento às avessas, pois, para os projeciologistas, o mundo em que vivemos é o temporário, artificial, das ilusões. A outra dimensão (mundo espiritual ou extrafísico), para o qual projetamos nossa consciência é que seria o original, real e verdadeiro, eterno e infinito, de onde viemos antes de nascer (encarnar) e para onde iremos após a morte (ou desencarnação). Nossas “encarnações” (sucessões de existências corporais, neste ou em outros planetas) são estágios temporários na senda evolutiva.

Outra diferença é que o cordão de prata não pode ser rompido por terceiros, não pode ser “desconectado”, como fez Cypher aos seus companheiros de tripulação no primeiro episódio. Se isso acontecesse na projeção, com certeza nosso corpo físico pereceria. Se você já teve um “pesadelo” em que estava consciente de estar dormindo, tentava acordar, mover-se, falar

e não conseguia, isto pode ser considerado um princípio de desdobramento. Esse fenômeno é tecnicamente chamado de **cataplepsia projetiva**.

Outro fato comum: vários iniciados costumam vomitar após a sua primeira experiência mística. Isso também acontece com Neo após a sua primeira “projeção” para dentro da **Matrix**.

Parte 5

a dimensão psicológica

*Nosso intelecto criou um novo mundo que domina a natureza, e ainda o povoou de máquinas monstruosas. Estas máquinas são tão incontestavelmente úteis que nem podemos imaginar a possibilidade de nos descartarmos delas ou de **escapar à subserviência a que nos obrigam**. O homem não resiste às solicitações aventurosas de sua mente científica e inventiva, nem cessa de congratular-se consigo mesmo pelas suas esplêndidas conquistas. Ao mesmo tempo, sua genialidade revela uma **misteriosa tendência para inventar coisas cada vez mais perigosas**, que representam **instrumentos cada vez mais eficazes de suicídio coletivo**.*

“Curando a dissociação”, Carl Gustav Jung¹⁷
(grifos nossos)

¹⁷ Jung, Carl G. O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1961.

A saga de Neo não foge à regra das seguidas por todos os outros heróis, com algumas pequenas variações de uns para outros. Dessa forma, ela encaixa-se perfeitamente no que a psicanálise analítica junguiana intitula **O Mito do Herói**.

O Mito do Herói representa o desenvolvimento da psiquê, o encontro e a afirmação da personalidade. Joseph L. Henderson, no texto “Os mitos antigos e o homem moderno”¹⁸ relata etapas características típicas desse mito, que podemos perceber na história da transformação de Mr. Anderson em Neo.

A primeira característica é a **ascensão rápida** ao poder e à autoridade. Thomas Anderson, de mero programador de computadores, vê-se rapidamente alçado à condição de **Predestinado**, com duas importantes missões a serem cumpridas: salvar Zion da destruição e libertar o mundo da Ilusão.

A segunda característica é a **luta triunfante contra as forças do mal**, no filme representadas pela própria **Matrix** e por seus agentes, os programas sencientes, em especial o Agente

¹⁸ idem

Smith. Como todos sabemos, não existe super-herói sem um arquiinimigo para contracenar, levando as pancadas.

A terceira característica é a **falibilidade ante a tentação do orgulho cego** (*hybris*). A falibilidade se apresenta como falta de autoconfiança, resultante de uma auto-imagem ainda incompleta. Ele falha quando enfrenta as sentinelas no segundo episódio e vai parar na estação de “metrô”, que tem um significado contemporâneo equivalente ao das cavernas: o local onde os iniciados renascem no entendimento espiritual, onde se manifestam os desejos regressivos e o inconsciente.

A cegueira de Neo, provocada pela sua luta com o Agente Smith, no terceiro episódio, faz aflorar a sua visão interior, como a dos profetas, e, ao mesmo tempo, é um típico castigo ao qual são condenados aqueles que ousam afrontar os deuses, como Tirésias e Sansão.

A quarta característica do mito é o declínio, por **traição ou sacrifício heróico**. A traição de Cypher, no primeiro episódio e do disfarçado agente Smith, no segundo, colocaram em risco a vida de Neo, apesar de ainda não o terem destruído. O sacrifício heróico é o ponto culminante de **Matrix Revolutions**.

Podemos perceber, também fazendo parte da história do herói, três personagens: o Guardiã, a Sombra e a *Anima*. Todo herói tem a sua figura tutelar, seu guardião. Na mitologia vemos as duplas Teseu-Netuno, Perseu-Atenas, Aquiles-Quiron. O mentor de Neo é Morpheus. O Guardiã é o responsável pela iniciação do discípulo-herói, ele sugere o caminho que pode ser seguido, prepara-o para a missão que deve ser cumprida, estimula-o a conhecer suas forças e fraquezas. Ele é a representação simbólica da psique total, que supre o ego, dando-lhe a força que necessita.

A Sombra representa os aspectos ocultos, reprimidos e desfavoráveis da própria personalidade do herói. O ego e a sombra estão indissoluvelmente ligados, sempre entrando em conflito, com o ego vencendo a inércia do inconsciente, as tendências regressivas. O dr. Joseph Henderson afirma que “o herói precisa convencer-se de que a Sombra existe e que **dela pode retirar sua força**. Deve entrar em acordo com seu poder destrutivo se quiser estar suficientemente preparado para vencer o dragão – isto é, para que o ego triunfe precisa antes subjugar e assimilar a sombra”. Preciso dizer quem é a sombra de Neo? Acertou quem disse: o agente Smith, que não se cansa de demonstrar que há algum vínculo secreto entre os dois.

Por fim, temos a *Anima*, aquela “mocinha” que sempre precisa ser salva pelo herói. Em **Reloaded**, Neo faz uma difícil escolha, deixando de cumprir o seu propósito de salvar o mundo para salvar a vida de Trinity. A *anima*, diz a dra. Marie Louise von Franz, no texto “O processo de individuação¹⁹”, é a personificação das tendências psicológicas femininas na psiquê do homem abrangendo, dentre outras coisas, o seu relacionamento com o inconsciente. Neo tem que salvar Trinity (*anima*), estar unido a ela, como representação da assimilação dos aspectos “femininos” à sua personalidade.

Assim, seriam quatro os estágios do ego em busca da sua maturidade. No primeiro estágio, ele é instintivo, infantil (criança). É o Mr. Anderson ainda assustado e indeciso, entre a versão da história contada por Smith e a contada por Morpheus. O segundo estágio é o de **fundador de cultura**. Nele, Anderson transforma-se em Neo, abandonando o mundo da **Matrix** (adolescência) e buscando identificar a sua personalidade. No terceiro estágio ele torna-se o **poderoso deus-homem**. É quando “ressuscita” e torna-se consciente dos seus poderes, conseguindo vencer o agente Smith e subindo

¹⁹ idem

aos céus, voando (juventude). O quarto e último estágio é o do exercício do poder, que vemos em **Revolutions**, no seu confronto final com a **Matrix**. A conquista da maturidade é, geralmente, representada com a “morte” do herói, em verdade, a sua transição para um outro nível de consciência e ação.

Parte 6

a dimensão sociopolítica

Neo é um herói no melhor estilo Che Guevara: um *pop star*, o maior marketeiro da revolução. Já idolatrado por alguns em **Reloaded**, funde os papéis ideológico, religioso e político, digno de um líder teocrático e fundamentalista. Afinal, o que se espera dele é que conduza a *Revolution*, que não apenas destrua a Ilusão, mas que também propicie a instauração de uma “nova ordem mundial”. Com Jesus também foi assim. Muitos de seus seguidores viam nele não apenas o Messias que trazia uma nova mensagem de amor, paz e salvação, mas o líder que, com o auxílio dos exércitos celestiais, derrotaria o poder de Roma, libertando-os do jugo, restaurando o Reino de Israel (Sião). O líder religioso é, também, um líder político.

Quando assisti **Matrix** pela primeira vez, imaginei se tudo aquilo não seria uma grande metáfora sobre o sistema capitalista²⁰, ou melhor, ao seu consumismo desenfreado.

A economia de mercado, que aqui prefiro chamar de Sistema (**Matrix**), despreza os valores interiores do Ser Humano, lançando-o em uma estrutura em que o TER vale muito mais do que o SER. A ele, só interessa o que pode dar lucro. A grande maioria das empresas – e os seus proprietários – estão unicamente preocupados em reduzir despesas e aumentar as receitas. Algumas delas investem em “programas sociais”, é verdade, mais por desejarem ter uma boa “imagem” junto aos consumidores do que por terem qualquer preocupação com a qualidade de vida das pessoas ou do ecossistema. Nesse universo, tudo é mídia, tudo é marketing: Ilusão.

Uma diversidade enorme de produtos é desenvolvida para atender todos os desejos imagináveis. E quando todos os desejos foram atendidos, foi inventado o marketing para criar e estimular novos desejos. Exemplo? Primeiro inventaram a TV, depois a TV a cores, depois a TV de 29 polegadas (e maiores!), a TV de tela plana, a TV a cabo, a TV de cristal

²⁰ Sugiro a leitura de Novaes, Carlos Eduardo. Capitalismo para principiantes. São Paulo: Editora Ática, 1990.

líquido... O carro que tem acionado o limpador do pára-brisas quando cai um pingo d'água é o “suprasumo” da comodidade supérflua.

Quando crianças vivemos discutindo com outras crianças: “eu tenho isso, você não tem; meu pai tem aquilo, o seu não tem”. Crescemos e não falamos mais estas frases, mas continuamos agindo da mesma forma. Quando vestimos uma roupa de *griffe* ou compramos o *carro do ano*, estamos dizendo ao outro: “Eu posso! Você pode?” e dizendo ao Sistema: “Eu cheguei lá!” Chegamos aonde, mesmo? Quatro séculos antes de Cristo, quando não havia absolutamente nada do que hoje existe em nossa sociedade de consumo, os gregos sentavam-se nas praças e formulavam as teorias que iriam fundamentar toda a cultura ocidental (helênica). Sócrates, repetindo o Oráculo, dizia: “Conhece-te a ti mesmo”. Hoje, as pessoas não são julgadas pelo que são, mas pelo que têm. Essa “cultura adquirida”, muito bem representada pelo *american way of life* norte-americano, estimula cada vez mais as pessoas a estarem imersas neste mundo de ilusão.

A **Matrix**, para sobreviver, necessita da energia humana, lembram? Com o advento do capitalismo, expropriado dos

meios de produção, que restou ao indivíduo senão vender a sua força de trabalho? Assim é que hoje ele passa, em média, doze horas do seu dia vinculado a um emprego ou trabalho, produzindo para o Sistema, que lhe garante uma renda para suas necessidades básicas: alimentação, vestuário, transporte, moradia, segurança, saúde e educação (quando muito). O Sistema também lhe dá o cheque especial e o cartão de crédito, para que ele possa gastar o que ainda não ganhou, complementando artificialmente a sua renda – à custa de juros – e estimulando-o a comprar aquilo que ele não precisa. O Sistema precisa do seu trabalho, sua energia, sua VIDA para continuar existindo e mantendo a ilusão na qual estamos inseridos.

Muitos são os que não suportam viver nessa estrutura e retiram-se para comunidades alternativas. Alguns tornam-se sociopatas. Outros procuram atenuar, conciliar a dependência ao Sistema com os seus próprios ideais. São os “despertos” dentro da **Matrix**, procurando mostrar aos outros a ilusão. Uns poucos tornaram-se líderes e tanto incomodaram a **Matrix** que acabaram condenados à morte (Jesus, Sócrates, etc).

Confesso que a cena da festa *rave*, em **Matrix Reloaded**, me deixou um pouco assustado. Porque ela repete a mesma

MATRIX REVELATIONS

fórmula dos governantes, desde a Antiga Roma, passando por Maquiavel: pão e circo! Vender promessas, manter as barrigas relativamente cheias e as mentes dos governados ocupadas com trivialidades, para que não pensem nem questionem. Um culto hedonista ao prazer físico, como se nada mais restasse. Tomara que os líderes de Zion não implantem uma nova ditadura, em substituição à anterior, como estamos tão acostumados a ver.

Parte 7

a dimensão literária

Se fosse um livro, **Matrix** pertenceria ao gênero Literatura Fantástica. Este gênero foi muito bem estudado e definido por Tzvetan Todorov²¹: “o fantástico se fundamenta essencialmente numa hesitação do leitor – um leitor que se identifica com a personagem principal – quanto à natureza de um acontecimento estranho”. E é exatamente isto o que acontece em **Matrix**. A identificação do público com o herói Neo é imediata. A “hesitação” constante só é eliminada no último episódio, quando descobrimos o que acontece com a **Matrix**.

De acordo com Todorov, o gênero de Ficção Científica estaria classificado como fantástico-maravilhoso-científico, onde “o sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece.” Na

²¹ Todorov, Tzvetan. Introdução à Literatura Fantástica. São Paulo: Editora Perspectiva S/A, 1975.

simulação neurointerativa que é a **Matrix**, “a literatura ultrapassa a distinção do real e do imaginário, daquilo que é e do que não é, levando-nos muito além da imaginação e provocando um profundo questionamento existencial²².”

Matrix segue a fórmula básica dos filmes de ficção científica (FC) do gênero: ambiente futurista (a guerra contra as máquinas ocorre no ano de 2199), o planeta Terra destruído por mau uso da tecnologia (mito de Atlântida²³), máquinas, naves e armas incríveis, um vilão que domina a humanidade, um herói da resistência que procura libertá-la e a “mocinha” para formar o par romântico-erótico. Isso é tudo o que vê quem vai ao cinema em busca da ação. Nisso, **Matrix Reloaded**, é melhor que o primeiro: alia, ainda, perseguições de carros e motos, cena de sexo *light* e muita pancadaria.

Desde que a FC saiu dos livros e dos quadrinhos (HQ) para as telas, sempre fez o maior sucesso. O cinema é a literatura audiovisual. Vale lembrar que todo filme começa no papel, com

²² Idem, *ibidem*.

²³ Ilha localizada, segundo Platão, no Estreito de Gibraltar e, segundo outros, entre a América do Sul e a África. Segundo a lenda a ilha teria sido fundada pelos deuses, em consequência dos vícios e perversões dos seus habitantes. Segundo outros, os atlantes fizeram mau uso de um misterioso poder ou energia, que teria provocado a destruição da ilha.

o roteiro. Assim, **Matrix** vem se alinhar aos grandes filmes do gênero: *2001, Uma Odisséia no Espaço; Star Trek; Star War; Blade Runner, o Caçador de Andróides; 1984; O Exterminador do Futuro; De Volta para o Futuro* e, mais recentemente, *Homem Bicentenário, Inteligência Artificial (A.I.) e Minority Report (A Nova Lei)*.

A maior parte dos roteiros cinematográficos tem uma grande semelhança com a estrutura do Conto literário: são abstrações, recortes de uma história maior. Não há a preocupação, como em vários romances, de se acompanhar a vida das personagens do nascimento à morte, mas retratar um determinado – e significativo – momento, que pode ser desde algumas horas até alguns anos.

Como na maioria dos contos, o cinema procura apresentar duas ou mais histórias simultaneamente e deixar um clima de expectativa, de apreensão no ar, estimulado ainda mais pelo não-dito.

A figura do *Messias Indeciso*, vivida por Neo, também aparece em obras literárias como *Ilusões*, de Richard Bach e *O Cristo Recrucificado*, de Nikos Kazantzakis. Podemos perceber, ainda, uma estrutura social baseada na manipulação das

pessoas, similar ao *Brave New World* (Admirável Mundo Novo), de Aldous Huxley e a *1984* (o livro do personagem ditador “Grande Irmão” - *Big Brother*), de George Orwell.

Uma das referências mais explícitas e recorrentes dos filmes da série é ao livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, pseudônimo do escritor britânico Charles Lutwidge Dodgson. Logo no início do primeiro episódio é indicado a Mr. Anderson que siga o “coelho branco”: uma tatuagem no ombro de uma moça.

No livro de Carroll, as aventuras de Alice começam quando ela persegue um estranho coelho branco, falante, de colete e relógio de bolso, entrando em sua toca. Carroll dizia que o coelho branco fora imaginado como um “contraste” à personalidade de Alice²⁴. Neo, ao seguir a moça tatuada com o coelho branco, acabou encontrando-se com Trinity, e caindo numa toca muito mais profunda que a de Alice.

Uma curiosidade: a idéia de escrever *Alice no País das Maravilhas*, ocorreu a Carroll em 1862, quando fez um passeio

²⁴ Carroll, Lewis. *Alice* – edição comentada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

com alguns amigos, na cidade de Oxford, onde fica o **Trinity** College.

Matrix ainda absorveu vários conceitos do romance *Neuromancer*, de Willian Gibson. Isaac Asimov e Arthur Clarke, para citar apenas dois nomes, também foram escritores que nos deixaram um legado maravilhoso na literatura de FC. Asimov é o formulador das célebres leis da robótica²⁵ – apenas três - das quais nenhum robô poderia fugir:

1. *Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.*
2. *Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a primeira lei.*
3. *Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a primeira e a segunda leis.*

Infelizmente, foi justamente a desobediência de um robô à primeira lei, como veremos no capítulo que fala da série

²⁵ Asimov, Isaac. *Eu, Robô*. São Paulo: Círculo do Livro S/A. 1976.

MATRIX REVELATIONS

Animatrix, que provocou a guerra entre humanos e máquinas, e a conseqüente dominação destas.

Independente do que nos aguarde daqui para frente, **Matrix** é um divisor de águas na linguagem cinematográfica e certamente uma grande influência para os escritores e roteiristas do presente e do futuro.

Parte 8

com a palavra, a Ciência

Até o século XX estávamos acostumados à idéia de um mundo tridimensional, com altura, largura e comprimento, fundamentados na geometria euclidiana²⁶. Só a partir de 1905, ano em que Einstein apresentou a sua Teoria da Relatividade Especial, é que as coisas começaram a mudar. Einstein introduziu a variável Tempo, propondo a idéia de um espaço-tempo quadridimensional.

No início da década de 1920, os físicos Theodor Kaluza e Oscar Klein deram um passo além, supondo a existência de uma quinta dimensão, ainda com base na Teoria da Relatividade. O físico inglês Paul Wesson e os americanos Lisa

²⁶ Criada pelo pensador grego Euclides (séc III a.C.), é dividida em geometria plana e tridimensional.

Randall e Raman Sundrum também formularam teorias em que consideram a existência de cinco dimensões.

Nos anos 70 e 80 começaram a ser formuladas a Teoria de Supercordas e a Teoria de Supergravidade, que trabalham com a possibilidade de existirem dez ou mais dimensões. Entre os que defendem essa possibilidade está o cosmólogo inglês Stephen Hawking, considerado o maior gênio da Física, depois de Einstein.

Só agora, no século XXI começam a ser feitas as primeiras tentativas de identificar outras dimensões. Pelo visto, a Ciência se aproxima rapidamente da certeza de que estamos muito menos sós no Universo do que supomos. Possivelmente a nossa dimensão, a nossa realidade (ou ilusão?) seja apenas uma, dentre outras, com as quais convivemos.

Stephen Hawking, em *O Universo numa casca de noz*, diz que “do ponto de vista da filosofia positivista, porém, não é possível determinar o que é real. Tudo que se pode fazer é descobrir quais modelos matemáticos descrevem o universo em que vivemos”, e deixa a pergunta no ar: “Então, o que é real e o que é imaginário? A distinção está apenas em nossas mentes?”

Quem sabe não teremos, dentro de algum tempo, a personagem do Keymaker (Chaveiro) representada por algum cientista, que com suas fórmulas fantásticas consiga abrir as portas interdimensionais? Só nos resta esperar.

Parte 9

animatrix

Animatrix é uma série de nove desenhos animados, produzidos por diversos “papas” da animação e comercializados exclusivamente em DVD e VHS. As histórias apresentadas são paralelas ou complementares à trilogia **Matrix**. Se assisti-las é um prazer para os admiradores da série, por enriquecer a discussão, permitir uma ampliação de possibilidades e agregar informações, deixar de vê-las também não prejudica a compreensão da série principal.

Como nem todas as pessoas tiveram a oportunidade de acesso a esses filmes, acrescento algumas informações técnicas sobre eles, sem perder de vista o nosso foco principal, que é o conteúdo, as mensagens, a simbologia.

O primeiro filme da série Animatrix chama-se **O Vôo Final de Osiris**, escrito pelos irmãos Wachowsky (Andy e Larry), dirigido

por Andy Jones e com animação computadorizada e desenho de produção feitos pela Square USA, Inc. O desenho animado é de uma perfeição quase real. As personagens, para um observador distraído, poderiam passar tranquilamente por seres humanos, percebendo-se um trabalho minucioso quanto à silhueta, movimentos do corpo e detalhes do ambiente. Logo no início, a simulação de uma luta de kung-fu com um toque de *strip-tease* entre os contendores – um homem e uma mulher – num salão repleto de faixas com o alfabeto katakana (japonês), semelhante àquele da primeira luta de Neo com Morpheus. O roteiro mostra a tripulação da aeronave Osíris precisando transmitir uma mensagem para Zion. Para tanto, eles precisam “driblar” um exército de sentinelas.

Osíris²⁷ é o deus supremo do Egito, filho de Seb (Saturno), fogo celeste, e de [Neith](#), matéria primordial e espaço infinito. Os quatro aspectos principais de Osíris eram: Osíris Ftah (Luz), o aspecto espiritual; Osíris-Hórus (Mente), o aspecto intelectual monástico; Osíris-Lunus, o aspecto "lunar" ou psíquico ou astral; Osíris-Tífon, o aspecto demoníaco ou físico, material, e por conseguinte passional, turbulento. Nestes quatro aspectos, Osíris simboliza o Ego dual, isto é, o divino e o humano, o cósmico-espiritual e o terrestre.

²⁷ <http://www.geocities.com/egiptologiabr/osiris.htm>

Osíris, o Sol, esposo de Ísis, a Lua, é, também, o deus da vegetação, soberano do mundo dos mortos, deus da fecundidade, a divindade que representa e sustenta a continuidade da natureza, quem faz nascer a semente. É renovação e destruição, simbolizava na sua morte a estiagem anual e no seu renascimento, a cheia periódica do Nilo e o desabrochar do trigo. Dessa forma, associa-se ao deus hindu Shiva, do qual já falamos, comparando-o a Neo.

A ação do animé se passa num espaço de tempo entre o primeiro e o segundo filme da série Matrix. As sentinelas (lulas mecânicas) estão penetrando o subsolo, indo em direção a Zion, estando a cerca de quatro quilômetros de lá. O deslocamento é percebido pelos tripulantes da Osíris, que tentam fugir e transmitir a informação da aproximação dos inimigos. Eles conseguem atingir seu objetivo, ainda que sacrificando suas próprias vidas.

Os segundo e terceiros filmes chamam-se **O Segundo Renascer – Partes I e II**, também escrito pelos Wachowsky, dirigido por Mahiro Maeda, com animação do Studio 4°C, de Tóquio. Esses dois episódios mostram a origem da **Matrix**, como as máquinas conquistaram o mundo, a guerra contra os humanos, o controle total do planeta. Logo na abertura da

história, muitas mandalas, representando portais que levam aos arquivos visuais. A história é toda contada por uma personagem que simboliza uma divindade feminina, muito similar a um Buda tibetano, numa narrativa parecida com a da Gênese de Moisés, inclusive com várias intertextualidades com aquele texto bíblico.

Uma das cenas iniciais representa a questão do trabalho escravo. Nela, os andróides trabalham numa construção semelhante à das pirâmides do Egito, onde Moisés também viveu e foi escravo. O estopim do conflito entre homens e máquinas ocorre quando o andróide **B166ER** (que também poderia ser lido como **BIGGER**, o Maior), violando as leis da robótica, assassina um ser humano. Ele é julgado, condenado e é ordenada a sua destruição e a de todos os seus semelhantes, ou seja, de todas as máquinas. Nesse momento, foram introduzidas várias imagens fortes, que imitam cenas de genocídios humanos do século XX, como os assassinatos a sangue frio na Guerra da Coreia e o massacre de jovens na Praça da Paz Celestial, em Pequim.

Os andróides que sobrevivem ao androicídio (genocídio de andróides) refugiam-se em um local do Oriente Médio (Babilônia?), onde criam a sua nação, chamada **01 (Zero Um)**,

A Cidade das Máquinas, que tem como “bandeira” dois quadrados, um branco e um preto, numa evidente alusão à linguagem binária, base de todo computador. A nação prospera, passa a negociar com os humanos e chega a tentar sua adesão à ONU. Em vão. Os humanos aniquilam os embaixadores de **01** e declaram guerra aos andróides. Atacam, sem conseguir seu intento; as máquinas contra-atacam causando grandes baixas. Os humanos decidem escurecer o céu, com o objetivo de esgotar a fonte de energia solar das máquinas, mas de nada adianta. Elas vencem e passam a utilizar os humanos como sua fonte primária de energia. O primeiro episódio mostra como os humanos tratavam os andróides como objetos; o segundo episódio mostra exatamente o inverso. Um símbolo sempre recorrente neste filme é a **MAÇÃ**. Enquanto símbolo bíblico ela representa o “pecado original”, desejo, tentação. Esotericamente representa o conhecimento. Geograficamente, simboliza a cidade de New York, a *Big Apple*, ícone da cultura e economia norte-americanas. A maçã representada junto ao Cristo é um símbolo de redenção.

Os seis demais curtas-metragens procuram, em sua maioria, apresentar personagens comuns, humanos, que vivem na **Matrix** e que, por algum fator aleatório, descobrem como é

falsa aquela realidade. **Era Uma Vez Um Garoto** foi igualmente escrito pelos Wachowsky, dirigido por Sinichirô Watanabe e também animado pelo Studio 4°C. Apresenta um garoto – Michael Karl Popper - que é convidado por Neo (voz do próprio Keanu Reaves) para fugir da **Matrix**. Esse garoto terá um papel importante em **Matrix Revolutions**, na batalha final contras as sentinelas.

Já **Um Coração de Soldado** foi escrito por Yoshiaki Kawajiri e animado pela Madhouse Studios, de Tóquio. Nele, em uma simulação de treinamentos no mundo dos samurais, com uma total ambientação japonesa (inclusive com uma grande estátua de Buda), Cis, uma mulher, soldado de Zion, é forçada a escolher entre o seu amor, Duo, e seus camaradas do mundo real. Mas tudo não passa de um teste de sua dedicação à causa.

O Recorde Mundial também foi escrito por Kawajiri e animado pela Madhouse, mas dirigido por Takeshi Koike. Mostra um atleta velocista, Dan Dennis, recordista mundial, que tenta sair da **Matrix** e ter uma breve visão do mundo real, intuito que consegue ao fazer os cem metros rasos em menos de nove segundos, apesar dos danos físicos que sofre. O estádio onde se dá a corrida foi desenhado inspirado em uma obra

arquitetônica chamada Sagrada Família (que também tem três elementos), que fica em Barcelona, idealizada por Gaudí. Se Dan conseguiu seu intento de fugir da **Matrix** ou não, cabe ao espectador decidir.

Além da Realidade foi escrito e dirigido por Koji Morimoto, animado pelo Studio 4°C e mostra uma menina, Yuku, que ao procurar a sua gatinha, Yuki, descobre uma falha na **Matrix**, em uma mansão abandonada, onde as leis da gravidade não são válidas. Mas logo os agentes descobrem a falha, isolam a área e reparam o defeito na programação.

Uma História de Detetive foi escrito e dirigido por Shinichirô Watanabe, animado no Studio 4°C e produzido em preto-e-branco. É um dos animés mais simbólicos desta série. Ele mostra um investigador, Ash, que é contratado pelos agentes para encontrar Trinity (voz de Carrie-Anne Moss). Mais uma vez, neste filme, são feitas várias alusões ao filme Alice no País das Maravilhas. A gata de estimação do detetive chama-se Dinah, o mesmo nome da gata de Alice. Ao marcar um encontro com Trinity, ela sugere que ele “pule o primeiro dos seis córregos”, imagem do livro de Carrol. Para encontrar Trinity na rede de computadores, Ash busca pessoas que tenham nicks (apelidos) relacionados com o jogo de xadrez e

com aquele livro, até encontrar uma tal *Red Queen* (Rainha Vermelha). Ao encontrar-se com um outro detetive, que enlouquecera na busca a Trinity, mais duas referências: a frase “Find the Red Queen” (Encontre a Rainha Vermelha) pintada na parede do quarto e a alusão ao Jaguadarte, monstro surreal de um poema de Lewis Carrol, segundo o louco, semelhante a Trinity, pelo aspecto imaginário:

O Jaguadarte

Era briluz.

As lesmolisas touvas roldavam e reviam nos gramilvos.

Estavam mimsicais as pintalouvas,

E os momirratos davam grilvos.

"Foge do Jaguadarte, o que não morre!

Garra que agarra, bocarra que urra!

Foge da ave Fefel, meu filho, e corre

Do frumioso Babassura!"

Ele arrancou sua espada vorpal e foi atrás do inimigo do Homundo.

Na árvore Tamtam ele afinal

Parou, um dia, sonilundo.

E enquanto estava em sussustada sesta,

Chegou o Jaguadarte, olho de fogo,

Sorrelfiflando através da floresta,

E borbulia um riso louco!

Um dois! Um, dois! Sua espada mavorta

Vai-vem, vem-vai, para trás, para diante!

Cabeça fere, corta e, fera morta,

Ei-lo que volta galunfante.

"Pois então tu mataste o Jaguadarte!

Vem aos meus braços, homenino meu!

Oh dia fremular! Bravooh! Bravarte!"

Ele se ria jubileu. Era briluz.

As lesmolisas touvas

Roldavam e relviam nos gramilvos.

Estavam mimsicais as pintalouvas,

E os momirratos davam grilvos.

(Tradução do "Jabberwacky" por Augusto de Campos)

Jabberwocky

'Twas brillig and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe.
All mimsy were the borogroves
And the mome raths outgrabe.
"Beware the Jabberwock my son!
The jaws that bite, the claws that catch!
Beware the Jubjub bird
And shun the frumious Bandersnatch!"
He took his vorpal sword in hand
Long time the manxome foe he sought
So rested he by the Tumtum tree,
And stood awhile in thought.
And, as in uffish thought he stood,
The Jabberwock, with eyes of flame,
Came whiffing through the tulgey wood,
And burbled as it came!
One, two! One, two! And through and through
The vorpal blade went snicker snack!
He left it dead, and with its head
He went galumphing back.
And hast thou slain the Jabberwock?
Come to my arms my beamish boy!
O frabjous day! Callooh! Callay!
He chortled in his joy.
'Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe.
All mimsy were the borogroves,
And the mome raths outgrabe.

MATRIX REVELATIONS

A última história, **O Robô Sensível** mostra como um grupo de rebeldes reprograma um robô para servir à sua causa. Foi escrito e dirigido por Peter Chung e animado pela DNA, de Seul, Coréia do Sul. O robô chega a apaixonar-se por uma humana e tenta salvá-la da morte certa.

Parte 10

a revolução

As grandes revoluções da Humanidade implicaram em grandes transformações: a Revolução Industrial, que iniciou a extinção do feudalismo e da escravatura, redesenhando o sistema produtivo; a Revolução Francesa, com seus princípios igualitários, que influenciaram os demais países da Europa e da América; a Revolução Russa, que implantaria o sistema socialista pela primeira vez em um país; a Revolução Chinesa de Mao-Tsé-Tung, que daria o primeiro passo para transformar a China numa potência econômica e militar; a Revolução Cubana, que primeiro implantou o comunismo nas Américas, e assim por diante.

Possivelmente por não gerar uma mudança tão drástica é que **Matrix Revolutions** tenha desagradado a tantos espectadores. Acostumados que estão aos finais felizes, muitas pessoas

esperavam a vitória incontestável dos humanos sobre as máquinas, a destruição total da **Matrix**, com um *happy end* entre Neo e Trinity e a instauração de uma nova ordem mundial. O “acordo final” entre Neo e o Arquiteto soa muito mais como um armistício, onde a **Matrix** ainda detém o controle, libertando os humanos gradualmente. As máquinas fizeram uma “concessão”, porque sem os humanos elas não têm nenhuma razão de existir. Isto já era insinuado no *Animatrix O Segundo Renascer I e II* quando, após a fuga das máquinas para a sua cidade e a construção do seu império econômico e tecnológico, são enviados andróides “embaixadores” para negociar com os humanos que recusam suas propostas e fazem uma escolha pela guerra. Escravizar-nos foi a opção das máquinas, por puro princípio de sobrevivência.

Não fosse por um programa, a dominação das máquinas continuaria ainda por muito tempo: Smith, um programa que também decide fazer as suas próprias escolhas, fugindo ao controle. E, para destruí-lo, a **Matrix** precisou contar com a ajuda do Predestinado e do programa destinado a monitorar os humanos: o Oráculo.

Assim como Neo e Smith, homens e máquinas são complementares, precisam uns dos outros para sobreviver, chegados àquele estágio avançado de desenvolvimento tecnológico. A convivência harmônica é a única alternativa possível.

Apesar de todas as referências gnósticas e religiosas, **Matrix** é um filme agnóstico. O cenário onde se desenrola é uma abstração do Universo: ele se situa no planeta Terra, é um período específico. As máquinas exercem o controle apenas sobre este planeta, em sua dimensão real e naquela dimensão criada por elas. Nada se fala da imortalidade da alma ou da vida após a morte. Sob o enfoque religioso, era inevitável que Neo desse a sua vida pela salvação da Humanidade, derrotando Smith que queira transformá-la no “seu” mundo. Sob essa mesma ótica religiosa, devemos acreditar que a sua morte não seja mais do que o retorno à fonte que o originou, seja ela Deus, Alah, Brahma ou o Nirvana (ver o apêndice *A única coisa que morre é a Morte*). Seus últimos momentos de vida foram de intenso aprendizado: lições sobre o desapego, o amor, o carma, a redenção, a compaixão. Ele sai da *Mobil Ave* pronto para cumprir a sua missão, ou seja, a missão que escolheu. Como aquele herói da Caverna de

Platão (ou de Sócrates), ele desvenda aos homens a realidade, ele traz de volta a luz, simbolizada pelo Sol que volta a brilhar, ao final de **Revolutions**.

Neo superou a sua Sombra (Smith) e deixou-se conduzir pela sua Anima (Trinity). Seguindo o Mito do Herói, sacrificou-se na luta contra as forças do Mal, para que o Bem vencesse. Atingiu a sua maturidade ao estar cômico das suas capacidades e da destinação que a elas deveria dar.

Felizmente, o final da série não descambou para nenhum frustrante final extremamente *cult* (daqueles que ninguém entende nada, nem sabe o que aconteceu), o que seria ainda mais difícil de aceitar. O seu final era parcialmente previsível.

Acredito que a grande revolução provocada por **Matrix** tenha sido a grande provocação acerca do mundo em que vivemos e da superficialidade das nossas existências. Com o terceiro episódio, exibido simultaneamente em dezenas de países, sedimentou uma pequena egrégora (ou uma grande comunidade) de pessoas que agora se voltam, com mais intensidade, a buscar maiores informações sobre estes assuntos e a debatê-los. Esse é, certamente, o maior objetivo deste livro: prover com mais alguns subsídios aqueles

interessados em discutir com maior aprofundamento a Realidade e a Ilusão nas quais estamos inseridos.

Bem-vindo ao universo do Real.

Isto não é um apêndice

Em 2000 escrevi dois artigos intitulados: *E o Oscar vai para... a Realidade Aparente* e *A única coisa que morre é a Morte*. Acredito que algumas das idéias apresentadas neles sejam de interesse para a presente abordagem, por isso, transcrevo-os a seguir.

A Realidade Aparente

Maya é uma divindade hindu que, com o seu véu, encobre a Realidade. O seu nome significa, entre outras coisas, Ilusão. Segundo a tradição vedanta, o nosso universo visível é caracterizado pela impermanência. Tudo passa, tudo sempre passará. Esta frase não é de

Lulu Santos, mas do filósofo grego Heráclito, aquele, do vir-a-ser, que afirmava que ninguém se banha duas vezes no mesmo rio... porque tudo muda.

O que a filosofia hindu preconiza, com a sua mensagem cifrada, é a necessidade de vermos o nosso universo não como realidade última, mas como apenas uma delas, efêmera, temporária. Indo um pouco mais além é interessante notar como, contemporaneamente, cada vez mais as pessoas tendem a compreender a Realidade como relativa, e não mais como absoluta, o que está influenciando bastante o convívio social e as relações interpessoais.

O que seria um louco, senão alguém que deixou de viver a realidade coletiva para viver a sua, íntima, particular, com regras próprias? A rede mundial de comunicação, Internet, vem demonstrando que, muito mais do que julgávamos, a particularização é uma necessidade e uma condição para a convivência em harmonia. Porque se a minha realidade, o meu mundo, me satisfaz, em que ela seria melhor ou pior que a sua?

MATRIX REVELATIONS

Maya está suspendendo o seu véu. O que percebemos, através dos cinco sentidos, é uma realidade aparente. O trabalho, a escola, o clube, a necessidade de ascensão social, o jornal das oito, a novela das sete, o jogo da seleção, a Igreja, fazem parte de um universo comum a todos (ou quase). São pontos de interseção entre pessoas que decidiram viver próximas para viver melhor (sic!). Estão fora de nós e, para que possamos entendermo-nos, exigimos um conceito comum. Quando eu digo "cadeira", é imprescindível que você saiba que estou falando de algo que tem quatro hastes apoiadas no chão, um encosto para as costas, um descanso perpendicular para as nádegas, perpendicular e na qual podemos sentar. Esta é a realidade aparente, comum a todos. Mas a sua "cadeira" pode ter pernas de dois metros e, a minha, de vinte centímetros. Se você já se sentiu um alienígena andando pela rua, sabe bem o que é isso. Onde estavam todos estes prédios, automóveis e pessoas há dez anos? Onde estarão daqui a vinte? Que diferença faz, existirem ou não, para a minha existência?

O mais interessante é como o cinema e a televisão, dois símbolos inquestionáveis da realidade aparente, enquanto socializadoras de ilusões, têm explorado

ricamente este assunto nos últimos anos. Na entrega do Oscar 2000, nove estatuetas ficaram com dois filmes que exploram, cada um à sua maneira, este filão.

Em *Beleza Americana*, uma ácida sátira ao modelo de sociedade americana, todas as personagens estão representando, são intérpretes de si mesmas. Ninguém é o que aparenta ser: o velho nazista que é homossexual; o rapaz bem comportado que vende drogas; os tigrões que querem ser gatinhos... Cada um projeta uma personalidade na realidade aparente, ou seja, no modo como querem que os outros os vejam, seu estereótipo social (em *Matrix* isso é chamado de *Imagem Residual*), apesar de intimamente serem bem diferentes.

Já *Matrix* tem um enredo kafkaniano. Não há ali apenas uma mera ficção científica ou um monte de efeitos especiais. A mensagem é bem mais profunda. Ele nos mostra como nos envolvemos de tal forma com a realidade aparente, que ela se torna única, anulando-nos como seres que tem a capacidade de pensar, questionar e, o que é principal, sonhar. O filme contrapõe o mundo das aparências, o mundo de Maya - das TV a cabo,

aparelhos celulares, fornos de microondas e homepages - onde temos que estudar, trabalhar, competir e consumir (o mundo do "ter") à tomada de consciência de como e do quanto estamos por ele envolvidos. A passagem mais metafórica é aquela em que um dos personagens explica que a "máquina" precisa da energia, do sangue humano para sobreviver. Qualquer semelhança com "ganharás o teu pão com o suor do teu rosto" não é mera coincidência. É a mesma máquina que nos faz acordar a cada dia para alimentá-la, produzindo para ganhar, ganhando para consumir, consumindo para que haja produção... e lucro para alguns, que também realimentam a "máquina", com seus investimentos. No filme, a grande ameaça à estrutura é a tomada de consciência de uns poucos, de que esta realidade é, apenas, aparente.

O filme *O Show de Truman*, anterior aos outros dois, também é outro bom exemplo. Toda uma realidade aparente foi maquiavelmente construída para que o personagem central, interpretado por Jim Carey, nela acreditasse. Até o momento em que surgem os seus questionamentos íntimos e os sinais externos, levando-o à inevitável ruptura. Truman poderia até ter optado em continuar fazendo parte daquele mundo fictício, criado à

nossa imagem e semelhança, mas preferiu seguir e conhecer outras realidades.

Mesmo no universo infantil, este tema é habilmente abordado, como no caso dos famigerados pokémons. O desenho animado apresenta-nos um mundo completamente surreal, onde humanos, animais, vegetais, fantasmas, minerais e outros seres convivem no mesmo espaço, cada um com suas próprias características pessoais. É admirável como as crianças têm esta facilidade natural de conceber e assimilar a possibilidade de mundos completamente distintos do que estão habituadas a ver, dispostas a aceitar outras realidades, que não a imposta, e respeitá-las.

O véu de Maya começa a se erguer quando tomamos consciência de que ele existe, quando contemplamos a efemeridade da vida e o quanto ela pode ser aproveitada não apenas com a conquista e manutenção da nossa subsistência, através da obtenção de bens materiais ultramodernos, mas com a compreensão de que eles são meios para lançarmo-nos a vôos mais altos, para a conquista de outros valores, invisíveis e não-comercializáveis.

MATRIX REVELATIONS

Valores que nos reafirmam em nossa individualidade, pelo que sabemos, pelo que somos (e não pelo que temos), pelo quanto amamos e podemos contribuir para o desenvolvimento intelectual, moral, emocional e espiritual (para quem acredita) da coletividade. Como diria o Mestre Nazareno, aqueles bens que a traça não come e a ferrugem não corrói, muito, muito além do que convencionou-se chamar, pelas aparências, de realidade.

A Única Coisa Que Morre é a Morte

Não é simplesmente notável que povos das mais antigas civilizações acreditassem que há vida após a morte? Certamente um agnóstico e admirador de Milan Kundera – autor do excelente livro "A Imortalidade" - diria que tal fato se deve à nossa humana e inconsciente necessidade de nos tornarmos imortais.

É verdadeiro que a idéia de, um dia, desaparecer completamente, ter a nossa consciência desintegrada ou fundida a algo inimaginável, a perda da nossa individualidade (por pior que seja ela), assusta-nos. Que adiantaria, então, tudo que sofremos, aprendemos, ensinamos, construímos, vivenciamos, se tudo, tudo, se diluísse no Nada? Esforço inútil! Mas não percamos tempo (e laudas), aqui, a querer convencer ninguém.

Dois dos mais antigos livros do mundo, que felizmente sobreviveram à queima da Biblioteca de Alexandria, são verdadeiros guias, seguros e precisos (para os povos de então) de como "sair dessa para uma melhor", ou

seja, de como "morrer": um chama-se Bardo Thodol, o Livro Tibetano dos Mortos, e o outro, o Livro dos Mortos do Antigo Egito.

Sigamos, então, pela maioria. Maioria esta que congrega fiéis tão opostos quanto cristãos e muçulmanos; hinduístas e umbandistas; budistas e espíritas. Todos, todos eles são uníssonos em pelo menos uma opinião, cada um à sua maneira: há vida após a morte!

E não apenas isto. Em outro ponto também há um bom senso comum: Justiça. Recompensa para os justos; penas para os pecadores.

Então, de onde viria o medo da morte? Seria da visão dantesca, herdada da mitologia greco-romana, de um ser de negras vestes, ossos à mostra, foice amolada à mão? Poderíamos simplificar e encerrar este artigo com uma saída psicológica: o medo não seria da morte, mas do desconhecido! Afinal de contas, a gente nunca sabe se foi bom o bastante para merecer o paraíso... e se o paraíso é mesmo assim tão bom. Para o poeta e pensador árabe Omar Khayyám, o paraíso só seria perfeito se lá houvesse vinho e mulheres!

Mas, voltando ao corpo frio (digo, às vacas frias), costumo observar que a idéia da morte está, não raro, associada a duas outras: Castigo e Fim. A idéia de castigo é contraditória. Para idosos ou enfermos, dizem ser a morte um "descanso" (certamente um descanso para as pessoas que deles tomavam conta); já para os jovens, uma tragédia: "morreu tão jovem!". Ambas as considerações são estreitas, limitadas.

Em princípio, não se deve confundir Vida com Existência. Vida é o curto prazo, uma parte (com maior ou menor duração) da Existência. Sim, porque continuamos a existir após a morte, acredite-se em múltiplas encarnações ou não. Existência é o longo prazo (lembrem daquele economista que dizia que no longo prazo todos estaremos "mortos"?), ela se perpetua indefinidamente, além desta vida. Sob este ângulo, a "morte" passa a ser vista apenas como mudança de estado, de situação, de condição, de energia. Não esqueçamos de Einstein: matéria é energia condensada! A "morte", então, deixa de ser castigo para ser um momento (ou movimento) natural, como o nascimento, de um plano existencial para outro.

Conseqüentemente, o "fim" chega ao fim. Nada disso de "dar adeus" ou "fazer uma última homenagem" ao "falecido". Se acreditarmos na vida além da vida (e o que é essencial: no "Amor Além da Vida") retiramos o ponto final da história e colocamos reticências. É lógico que o apego, a saudade, a ausência serão sentidas, mas não mais com o sentimento do mal irremediável. O "fim" torna-se sinal da etapa concluída, do degrau ultrapassado, do desafio vencido e da certeza que a única coisa que morre é a Morte.

SOBRE O AUTOR

GOULART GOMES nasceu em Salvador, Bahia, em 1 de maio de 1965. Administrador de Empresas, pós-graduado em Literatura Brasileira (UCSAL) e em Gestão de Comunicação Integrada (ESPM-RJ). Atua na área de Comunicação Empresarial. É espiritualista e pesquisador de ficção científica. Fundador do Grupo Cultural Pórtico (1995) e criador da linguagem poética Poetrix (1999). Obteve 67 prêmios em concursos de poesia, prosa e festivais de música e participou de 54 coletâneas publicadas no Brasil, Cuba, Espanha, USA, Itália, França e Coréia do Sul e tem trabalhos divulgados em vários outros países. Atualmente é o Coordenador do Movimento Internacional Poetrix e do Grupo Cultural Pórtico. Como editor alternativo propiciou a publicação de 56 livros e coletâneas de novos autores.

Homepages:

www.goulartgomes.com

www.movimentopoetrix.com

grupoportico.blogspot.com

MATRIX REVELATIONS

Outros Livros de Goulart Gomes:

POESIA

Anda Luz (1987)

Todo Desejo (1990)

Sob a Pele (1994)

LinguaJá, o Território Inimigo (2000)

Esfinge Lunar e Outros Enigmas (2001)

POETRIX

Trix, Poemetos Tropi-kais (1999)

Minimal, dos males o menor (2007)

TEATRO

A Greve Geral (1997)

CORDEL

A Divina Comédia (1989)

CONTOS

Todo Tipo de Gente (2003)

ENSAIO

Matrix Revelations – Tudo o que Você Queria Saber sobre o Filme (2005)

ROMANCE

Deixando de Existir (2009)

Este livro foi publicado em primeira edição no ano de 2004,
com tiragem de 300 exemplares, pelo selo editorial alternativo

Pórtico Edições