

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
GERALDO DE LIMA**

**MUNDO PARALELO VIRTUAL NO CINEMA
Um estudo do espaço em “*Matrix*”**

**SÃO PAULO
2009**

GERALDO DE LIMA

MUNDO PARALELO VIRTUAL NO CINEMA
Um estudo do espaço em “*Matrix*”

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico.

SÃO PAULO
2009

L696 Lima, Geraldo de
Mundo paralelo virtual no cinema: um estudo do espaço
em "Matrix"/ Geraldo de Lima. - 2009.
124 fl.: Il.; 30 cm

Orientador: Luiz Antonio Vadico.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade
Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.
Bibliografia: f. 109-112.

1. Comunicação. 2. Cibercultura. 3. Mundos Paralelos.
4. Cinema. 5. Virtual – comunicação. I. Título.

CDD 302.2

GERALDO DE LIMA

MUNDO PARALELO VIRTUAL NO CINEMA
Um estudo do espaço em “*Matrix*”

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Luiz Antonio Vadico.

Aprovado em ----/-----/-----

Nome do orientador

Nome do convidado

Nome do convidado

A minha linda Dani,
Pelo carinho e incentivo
incondicionais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente ao professor Luiz Vadico pela orientação paciente e prestativa ao longo destes anos, difíceis, mas deliciosos de pesquisa. Ele realmente me ensinou a pesquisar, a tomar as próprias decisões, ajudando na escolha do melhor caminho, mas “o meu melhor caminho”. Isto foi fundamental.

Agradeço muito a professora Bernadette Lyra pelas aulas maravilhosas e pelo apoio como coordenadora do curso em diversos momentos desta trajetória.

Aos professores Gelson Santana e Alfredo Suppia pelas valorosas contribuições que propiciaram uma melhora relevante neste trabalho.

Aos professores Vicente Gosciola, Luiz Vadico e Rogério Ferraraz que me ensinaram a amar “outros tipos de cinema” através de suas aulas tão ricas e apaixonantes.

Aos colegas de mestrado, Igor Alonso e Marcio Fernandes pela amizade e troca de conhecimentos e pela maravilhosa experiência de produzir o filme “*Cyberdoom*” em pleno desenvolvimento de um mestrado. Uma “loucura” saudável e necessária.

Por fim, um agradecimento especial a minha mãe, que sempre esteve ao meu lado para incentivar os estudos e nunca deixou de acreditar em minha capacidade criativa.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo estudar os espaços dos mundos paralelos virtuais no cinema, tendo como base a análise da obra cinematográfica de *Matrix*. Pretende entender o significado dos mundos virtuais no cinema, diante de algumas teorias filosóficas contemporâneas, como o movimento da cibercultura, através de Francisco Rüdiger, dos espaços poéticos de Gaston Bachelard, dos estudos de Margaret Wertheim sobre a história do espaço, do conhecimento sobre o que é imaginário sociológico de Patrick Legros e ainda das teorias de Jean Baudrillard sobre o simulacro e o conhecimento de Mircea Eliade sobre mitologia. Serão analisados também os espaços de *Matrix* e comparados com outros filmes que também participam deste momento histórico da evolução da tecnologia, como *Zardoz* (1974), *Cidade das Sombras* (1998), *Westworld* (1973), *eXistenZ* (1999), *Tron* (1982), *Videodrome* (1983), etc. A idéia é considerar *Matrix* um “*pano de fundo*” provocador das idéias da cibercultura, desde as discussões a respeito do poder da máquina sobre o homem como também, outros pontos tangentes a este movimento histórico, como as aspirações e reflexões espirituais do homem dito pós-moderno, seus desejos de imersão em outros mundos, seus pontos de vista espaciais renovados e até mesmo as conseqüências práticas de um novo modo de visualizar e produzir filmes que foram criadas ou aperfeiçoadas em *Matrix* diante da realidade questionadora do final do século e do milênio.

PALAVRAS-CHAVE: Matrix, Cibercultura, Mundos Paralelos, Cinema, Virtual.

ABSTRACT

This work has for objective to study the spaces of the virtual parallel worlds in the movies industry, based in the analysis of the cinematographic workmanship of *Matrix*. It intends to understand the meaning of the virtual worlds in the cinema, in the presence of some philosophical contemporary theories, as the movement of *cibercultura*, through Francisco Rüdiger, the poetical spaces of Gaston Bachelard, the studies of Margaret Wertheim on the history of space, the knowledge on what is the sociological imaginary of Patrick Legros and still the theories of Jean Baudrillard on the simulacrum and the knowledge of Mircea Eliade on mythology. I will also analyze *Matrix's* spaces and compare them with other films that also participate of this historical moment of technology's evolution, as *Zardoz* (1974), *City of the Shades* (1998), *Westworld* (1973), *eXistenZ* (1999), *Tron* (1982), *Videodrome* (1983), etc. The idea is to consider *Matrix* a "deep cloth of" provoker on the ideas of *cibercultura*, since the quarrels on the power of machine on man, as well as other tangent points to this historical movement, as the aspirations and spiritual reflections of man who is said post-modern, his desires of immersion in other worlds, his space points of view renewed and even though the practical consequences of a new way to visualize and produce films that had been created or perfected in *Matrix* in the face of the questioning reality of the end of the century and the millennium.

KEYWORDS: Matrix, Cibercultura, Parallel worlds, Cinema, Virtual.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
Delimitação do corpus	5
A escolha de <i>Matrix</i> : metodologia e gênero.....	8
Mundos Paralelos Virtuais	10
Referências e imaginários.....	11
Breve história do espaço.....	13
Espaços da Cibercultura	14
CAPÍTULO 1 - O QUE É A <i>MATRIX</i> ?.....	16
Significado.....	16
O útero	16
Função da Matriz: a reprodutibilidade inesgotável	22
Origens da <i>Matrix</i>	25
Cidades: a “sem nome” e a “prometida”	26
Energia fundamental.....	27
CAPÍTULO 2 - ESPAÇOS FÍSICOS E VIRTUAIS: A REALIDADE EM TRANSFORMAÇÃO	31
Espaços em <i>Matrix</i>	31
Mundo real.....	32
Mundo virtual	35
Fronteiras espaciais: o limite entre o real e o virtual.....	41
Camadas em <i>Matrix</i>	48
Espaços em transformação	51
Escatologia pós-moderna.....	57
Matriz espacial: influências e imaginários	59
<i>Zardoz</i> e <i>Matrix</i>	59
<i>Matrix</i> e outros filmes	64
CAPÍTULO 3 - TECNOLOGIA EM <i>MATRIX</i>	73
“Bom-Bom & Mau-Mau”: Antagonismos ciberculturais.....	73
Nomenclaturas em <i>Matrix</i> : uma analogia da técnica.....	74
Evoluções de um imaginário: o pós-humanismo.....	78
CAPÍTULO 4 - BASTIDORES ESPACIAIS	91
Desejo realizado	91
Anamorfose cronotópica e <i>Matrix</i>	92
<i>Bullet-time</i> : imersão digital no cinema.....	99
CONCLUSÃO.....	107
BIBLIOGRAFIA	109
Webgrafia	112
ANEXOS	113
Filmografia	113
Tabela de filmes para o estudo do virtual (classificada por título).....	115

INTRODUÇÃO

O ser humano é essencialmente um ser criador. E toda ação de criatividade nasce diante de uma necessidade humana, seja ela qual for. Como salienta o professor de religiões do Extremo Oriente James L. Ford, da Universidade Wake Forest na Carolina do Norte (EUA): “Os humanos são criaturas mitificadoras e, pode-se dizer, ‘construtora de mundos’. Criamos narrativas épicas para demonstrar autoconhecimento e tentar dar sentido a vida”¹.

Desta forma, além das técnicas de criação para sua sobrevivência, como as técnicas de cultivo de alimentos, de armas para defesa (e ataque) e das técnicas aplicadas às ciências de todo tipo que ajudam o homem a compor seu mundo real, existem outras onde ele também desenvolve técnicas que o ajudam a compor outros mundos, para expor seus desejos, medos e realizações, como a pintura, a escrita, as artes plásticas, a fotografia, o cinema e outras. Dentro deste universo criativo escolhi o cinema como instrumento da comunicação de massa para esta pesquisa com todo seu potencial de criação de “construtor de mundos”.

A Idéia básica é explorar os *espaços dos mundos paralelos* criados pelo cinema, usando os filmes e sua carga de imaginário social, a qual, através das décadas, foi se alterando, modificando conceitos da real representação dos espaços no cotidiano da vida moderna e pós-moderna. Assim, o foco desse trabalho é uma análise fílmica que visa um levantamento dos espaços apresentados dialogando com algumas teorias da formação do espaço através da história da humanidade, sua representação através dos diversos imaginários criados pela técnica dentro do universo da *cibercultura*, pela mitologia, pelas religiões e diversos outros fatores que podemos encontrar pelo percurso.

Questionar a criação de alguns “*porquês*” destes mundos paralelos, motivações históricas dessa criação, se existem modelos mitológicos, espirituais, filosóficos ou mesmo cinematográficos por trás dessas criações, a evolução

¹ FORD, James L. Budismo, mitologia e *Matrix*. Em YEFFETH, Glenn (Org). A Pílula Vermelha. São Paulo:Publifolha, 2003, p. 139

comparativa dos seus espaços representativos com diversos filmes do mesmo gênero e quais as conseqüências para a sociedade contemporânea.

A pesquisa começou com uma análise de cada grupo de filmes que tratam de mundos paralelos, agrupando e relacionando-os de acordo com a perspectiva espacial que cada um enfatiza, com base nas teorias na formação do imaginário contemporâneo, da mitologia, da espiritualidade e da história da formação do espaço. A seguir teve sua limitação apenas aos *mundos paralelos virtuais*, dentro do gênero cinematográfico da ficção científica tendo base a análise fílmica da obra *Matrix*.

Delimitação do corpus

Ao iniciar este trabalho, houve certo exagero de minha parte pois buscava aglutinar diversas visões de mundos paralelos distintos e complexos. O corpus inicial desta pesquisa começou vasto. Apesar de restringir a escolha de filmes a partir da década de setenta, foi preciso uma categorização, mesmo que superficial, dos grupos de filmes a serem analisados. Usando conceitos simples de identificação do espaço, onde cada mundo fílmico era construído, identifiquei oito categorias como seguem:

Mundo paralelo virtual: Neste mundo existe a questão da virtualidade do espaço, no qual a tecnologia é parte do processo de criação do mesmo e há uma imersão dos personagens do mundo real no virtual, como nos filmes *Matrix (1999)*, *eXistenZ (1999)*, *13º andar (1999)*, *Passageiro do futuro (1992)*, etc.

Mundo paralelo da fantasia: Estão presentes a fantasia e a magia de poderes além da compreensão humana dos “mortais” como nos filmes *O Mágico de Oz (1939)*, a série *Harry Potter (de 2001 a 2007)*, *O labirinto do fauno (2006)*, etc.

Mundo paralelo mental: Criado no interior da mente humana; porém não com características de sonho, mas como construção de um mundo apartado do real sendo explorado de forma consciente. Exemplos que se enquadram nessa categoria: *A cela (2000)*, *Identidade (2003)*, etc.

Mundo paralelo espiritual: Existe num plano espacial chamado “espiritual”. Não é o mesmo da fantasia, pois discute a questão da vida após a morte e lugares onde estes espíritos habitam e como se relacionam com o mundo real. Podem ser exemplificados em: *Os outros (2001)*, *Constantine (2005)*, *O chamado 2 (2005)*, etc.

Mundo paralelo dimensional: Encontrado nesta pesquisa em apenas um filme: *O confronto* (2001), na qual mostra a existência de outros mundos paralelos em outras dimensões dentro do universo. Esta teoria chamada “*teoria das cordas*” é discutida nos meios acadêmicos da física quântica.

Mundo paralelo isolado: São os filmes que apresentam um espaço geográfico específico, no qual os habitantes permanecem isolados do mundo real, acreditando na ilusão daquele mundo físico alternativo. Exemplos: *O show de Truman* (1998), *A ilha* (2005), *Zardoz* (1974)².

Mundo paralelo midiático: São mundos paralelos que usam as mídias como televisão e o cinema para criar seus espaços de interlocução com o mundo real. Exemplos: *A Rosa púrpura do Cairo* (1985), *O último grande herói* (1993), *A vida em preto e branco* (1998), etc.

Mundo paralelo temporal: A viagem no tempo como a criação de “um outro mundo” só foi analisada pelo contexto de filmes que criam um mundo novo a partir de uma alteração feita na viagem ao tempo passado a qual altera o futuro, criando um mundo paralelo ao original. Seria a teoria de diversos universos potenciais decorrentes de alguma alteração do mundo original. Exemplos: *De volta para o futuro II* (1989), *Efeito borboleta* (2004), etc.

Diante das oito categorias citadas e um número aproximado de setenta filmes analisados³ superficialmente, decidi restringir o universo da pesquisa, cujos fatores decisivos para tanto foram: o tempo e o foco da pesquisa. Em primeiro lugar, não seria possível, no tempo previsto desta pesquisa, apurar tantos dados sobre o espaço diante de diversos filmes tão diferentes entre si e fazer devidamente as comparações e pontuações teóricas a respeito destes mundos paralelos. Em segundo, uma pesquisa com maior aprofundamento teórico e de análise fílmica necessita de um foco mais restrito que possibilite um aprofundamento das questões levantadas inicialmente e que seu recorte específico traga contribuições ao mundo acadêmico.

² Esta categoria foi agrupada dentro da seleção de filmes da categoria de mundos paralelos virtuais, visto que a virtualidade de um espaço não está restrita ao interior de um computador, como veremos mais adiante.

³ Nos anexos deste trabalho existe uma tabela com a relação completa da categoria de filmes relacionada ao Mundo Paralelo Virtual com informações importantes sobre a ficha técnica de cada filme.

Dessa forma, a restrição do corpus se deu com a escolha de apenas uma categoria: dos “*Mundos Paralelos Virtuais*” e os espaços que envolvem estes mundos, sejam ciberespaços, hiperespaços ou espaços históricos que evoluem constantemente em busca da satisfação e do conhecimento humano.

Além da restrição das categorias, também restringi o número de filmes a ser aprofundado na análise fílmica que, inicialmente eram 26 na categoria do virtual e posteriormente limitado a apenas cinco. Parafraseando o próprio filme, “o escolhido”⁴ foi a obra completa de “*Matrix*”.

A escolha da série *Matrix* não foi emocional, mas por centralizar vários conceitos pós-modernos, filosóficos, científicos e de inovação cinematográfica, como veremos nos demais capítulos deste trabalho. Mas é bom destacar que, ao dizer “*Matrix*”, não me refiro somente ao primeiro filme da trilogia, que em inglês tem o título de “*The Matrix (1999)*”, mas ao conjunto dos três filmes da série, somadas as animações do filme *Animatrix (2003)*, e o documentário *Matrix Revisited (2001)*⁵. Assim, temos o conjunto de filmes analisados como: *Matrix (1999)*, *Matrix Reloaded (2003)*, *Matrix Revolutions (2003)*, *Animatrix (2003)* e o documentário *Matrix Revisited (2001)*⁶.

A proposta é criar também um diálogo entre a obra de *Matrix* e diversos filmes com os quais podemos fazer algum comparativo espacial, fílmico ou filosófico, justamente para identificar o imaginário por trás das referências e o poder de sua influência. Serão utilizados também alguns referenciais de filmes como *Zardoz (1974)*, *Tron (1982)*, *Videodrome (1983)*, *eXistenZ (1999)*, *Westworld (1973)*, *o Vingador do Futuro (1990)*, *Cidade das Sombras (1998)* e vários outros que contribuam na análise dos espaços dos mundos paralelos virtuais.

⁴ No filme *Matrix*, o protagonista chamado Neo, é tido como “O escolhido”, aquele que veio para salvar a humanidade do controle da máquina “*Matrix*”.

⁵ Em português o filme recebeu o título de *Matrix Os Segredos da Produção (2001)*, no qual são mostrados os bastidores da gravação do primeiro filme e os preparativos para a gravação dos demais.

⁶ Além destes filmes, obtive muitas informações através dos DVD’s Extras que acompanharam os filmes *Matrix Reloaded (2003)* e *Matrix Revolutions (2003)*.

A escolha de *Matrix*: metodologia e gênero

Abordarei *Matrix*⁷ e o gênero cinematográfico da *ficção científica* no estudo dos mundos paralelos virtuais ali representados. *Matrix* foi desenvolvida pelos irmãos Andy Wachowski e Larry Wachowski⁸. Foram responsáveis pela direção, o roteiro e a produção executiva de toda a série, com produção da Warner Bros.

A trilogia básica conta a história do programador de computadores Thomas Anderson (Keanu Reeves) que trabalha em uma grande empresa de softwares durante o dia e à noite é um *Hacker*⁹ conhecido como “Neo” e procurado por seus crimes virtuais. Ele sente que algo está errado com o mundo que vive e ajudado por um grupo de rebeldes liderados por *Morpheus* (Laurence Fishburne) e *Trinity* (Carrie-Anne Moss), descobre que tudo o que vê não passa de uma ilusão virtual criada pela máquina. Esta rede virtual onde toda a humanidade está é “*Matrix*”. O filme tem como enredo a descoberta e a luta dos rebeldes para libertar a humanidade da escravidão das máquinas, ao mesmo tempo em que mostra a trajetória particular de Neo em busca da verdade enquanto “o escolhido”, um ser com poderes superiores vive um conflito interno pelas escolhas que precisa fazer.

O primeiro filme da série foi um sucesso de bilheteria, de público e de crítica. David Gerrold, autor de ficção científica, cita alguns dos motivos desse sucesso na introdução do livro “*A Pílula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix*”. Há o seguinte comentário:

Matrix pegou de surpresa o público de cinema, assim como *Guerra nas Estrelas* fizera com a geração anterior, por vários dos mesmos

⁷ Adotarei o termo *Matrix* para referenciar a obra completa, com os cinco filmes já citados. Quando a citação for de algum filme específico, o mesmo descrito pelo seu nome original, em vez de citar apenas o nome *Matrix*.

⁸ Conhecidos no meio cinematográfico como os Irmãos Wachowski, eles são fãs de histórias em quadrinhos, de filosofia e jogos de videogame. Fizeram referências no filme a diversas obras literárias, conceitos filosóficos, religiosos e mitológicos, além de obras cinematográficas ligadas à ficção científica (animações como *Ghost in the Shell*) e ao cinema de hong-kong com suas lutas e coreografias de kung-fu, inspirados pelo diretor John Woo (*Fonte: Matrix Revisited (2001)*).

⁹ *Hacker* é um nome em inglês que significa uma pessoa que tem grande conhecimento sobre computadores, redes sistêmicas e sistemas operacionais. Geralmente são autodidatas e usam seus conhecimentos para benefício próprio, invadindo sites de empresas públicas ou privadas.

motivos. Tem ritmo alucinante, visual impressionante, senso de aventura mítica e sensibilidade mordaz¹⁰

Matrix também se utiliza de diversas referências de filmes de ficção científica e de alguns romances importantes do gênero, como Gerrold também comenta:

Também como *Guerra nas Estrelas*, *Matrix* baseou-se nos principais argumentos da ficção científica. Os leitores assíduos do gênero reconhecem no filme o toque de George Orwell, Harlan Ellison, Philip K. Dick e Willian Gibson: Um futuro opressivo dominado por máquinas e habitado por forças implacáveis e identidades descartáveis; uma instituição de monstros industriais que subjuga a humanidade no rolo compressor do tempo¹¹

Os autores citados já haviam questionado a ocupação do espaço da terra pela máquina e sua supremacia perante uma humanidade oprimida e sem fuga das ações de sua própria criação. Mas em *Matrix* existem diversas outras “camadas” que pude perceber. Como as matrioscas¹², vários elementos pediam um estudo mais aprofundado como alguns símbolos religiosos, mitológicos e tecnológicos ali presentes e da proposta de uso dos espaços que a narrativa e a estética do filme puderam colocar em foco. Espaços virtuais, reais e imaginários povoam a narrativa de forma concreta e representam uma coletânea de inspirações filosóficas, teológicas e fílmicas. Erick Felinto, doutor em literatura comparada pela UERJ e pesquisador da cibercultura, destaca a importância deste filme quando diz:

(...) minha intenção é mostrar que *Matrix* pode, de fato, ser lido como uma síntese conflitiva de certos elementos estruturais da cultura “pós-moderna” (se é que realmente existe tal coisa): a ascensão de formas de religiosidade não tradicionais, o culto da tecnologia, o domínio de filosofias e visões de mundo relativistas¹³

A cada camada analisada surge outra a ser pesquisada, como a filosofia do domínio da máquina sobre o homem, que veremos através dos pensamentos dos filósofos Flusser, Heidegger e McLuhan, a história do espaço pela análise da

¹⁰ GERROLD, David. A Pilula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em *Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003, p. 7.

¹¹ GERROLD, idem.

¹² Chamada também de bonecas russas é um brinquedo tradicional da Rússia, constituída por uma série de bonecas, feitas de diversos materiais, ainda que o mais frequente seja a madeira, que são colocadas umas dentro das outras, da maior (exterior) até a menor (a única que não é oca). A palavra provém do diminutivo do nome próprio *Matryona*.

¹³ FELINTO, Erick. A Religião das Máquinas: Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005. Pag. 13.

escritora científica Margaret Wertheim, a discussão do que é simulacro com as teoria do filósofo Francês Jean Baudrillard, o que é virtual pelo filósofo Pierre Lévy, os espaços mitológicos e alguns conceitos escatológicos de *Matrix* pelo mitólogo Mircea Eliade, a poética do espaço pelo filósofo Gaston Bachelard, conceitos de imaginário pelas interações com os filósofos Michel Vovele, Wolfgang Iser e o professor de filosofia Jean-jacques Wunenburger (discípulo de Gaston Bachelard), o entendimento de *Matrix* diante de algumas teorias da Cibercultura com a ajuda do Doutor em Ciências Sociais pela USP, Francisco Rüdiger e do Doutor em literatura comparada Erick Felinto e alguns conceitos levantados por diversos filósofos, cientistas e pesquisadores na coletânea intitulada “A pílula Vermelha – Questões da Ciência, Filosofia e religião em *Matrix*”, organizada por Glenn Yeffeth.

Mundos Paralelos Virtuais

A identificação e atenção aos espaços reais e virtuais destes “mundos construídos” no cinema e os imaginários que eles abordam é que deu origem aos levantamentos e a elaboração desta pesquisa. É evidente que se colocarmos a questão pura de “*mundos criados no cinema*”, qualquer filme poderia ser objeto de nosso estudo, esvaziando assim a idéia de uma dissertação acerca de uma monografia restrita e aprofundada. Assim, a exploração deste trabalho começou com a proposta de levantamento sobre *mundos paralelos virtuais no cinema*.

A linguagem cinematográfica já tem por sua própria concepção a característica básica de representação de “*outro mundo*”. Nosso mundo “*real*” é representado e passa a ser um “*outro*” mundo, um mundo paralelo ao que vivemos.

Desta forma, o conceito de mundo paralelo no cinema tem como base uma comparação do mundo “*real*” representado e de outro mundo virtual que venha a surgir no enredo do filme (geralmente criado pela máquina ou por algum cientista que vive no mundo real). Esse mundo paralelo precisa ser identificável de alguma forma, seja pela viagem entre os dois mundos ou pela apresentação de um mundo de maneira objetiva ou subjetiva e que seja claro para o espectador que houve uma imersão neste outro mundo paralelo ao mundo “*real*”. Ele pode ter um espaço específico, regras próprias ou habitantes que não pertencem ao mundo real conhecido.

Outra característica importante e uma premissa dessa pesquisa é a existência de uma viagem entre os mundos reais e paralelos e uma vivência mínima nos espaços de ambos. Assim como exemplo, temos um mundo paralelo virtual em filmes como *Matrix* (1999), *13º andar* (1999), *Avalon* (2001), *eXistenZ* (1999), etc. Em todos eles existe a apresentação do mundo “real” seguida do mundo paralelo (ou vice-versa) e nem sempre o “real” é o mundo que se parece com o nosso (onde o espectador vive). Em *Matrix* o mundo “real” se passa no futuro (2199) e foi destruído na guerra entre homens e máquinas. Não se assemelha ao mundo criado virtualmente pela máquina, a *Matrix* (este sim que se parece com o mundo do espectador e representa virtualmente o ano de 1999).

Mundos paralelos que não possuem as características citadas acima representadas no filme, não podem ser descritos na pesquisa como sendo mundo paralelo. Como também os filmes que mostram do início ao fim apenas um mundo identificável, como *Guerra nas estrelas* (1977)¹⁴, onde não existem dois mundos distintos mas apenas um universo identificável.

Outro ponto importante é a questão da virtualidade destes mundos criados. Abordaremos alguns conceitos descritos pelo filósofo Pierre Lévy e colocaremos esses conceitos em questionamentos sobre a criação cinematográfica contemporânea, com o uso desse virtual para a construção do simulacro descrito em teorias da cultura pós-moderna, principalmente nas formuladas pelo filósofo Jean Baudrillard, que pragmático, já não acreditava na capacidade humana de se desvencilhar do simulacro, pois segundo ele vivemos num “deserto do real” onde “o mapa precede o território”¹⁵.

Referências e imaginários

Os mundos paralelos povoam a memória de povos distintos através de imaginários, de legados mitológicos e crenças religiosas e são referenciados nas telas cinematográficas desde a época do cinema mudo. Os filmes são feitos por

¹⁴ Filme de ficção científica dirigido por George Lucas e que mostra uma batalha nas estrelas, entre um império dominante e dirigido pelas forças do mal, chamado o “lado negro da força” e os rebeldes que apoiados pela filosofia chamada “Gedi” aprendem e usam o lado “bom da força”.

¹⁵ Veremos mais aprofundado esta análise de Baudrillard em outro capítulo, onde o professor de ficção e cinema Andrew Gordon, nos ajudará a refletir seus pensamentos a cerca de *Matrix*.

pessoas que querem expor sua criatividade através de imagens representativas positivas ou negativas de sua realidade.

De acordo com o filósofo Jean-Jacques Wunenburger o termo “*imaginário*” é usado para ilustrar diversos “*componentes*”, como a fantasia, a lembrança, o sonho, etc. Ele cita que o termo ganhou importância no século XX, diante de um desagrado em relação ao termo mais comum utilizando anteriormente: a *imaginação*. Esta, segundo Wunenburger, está ligada a uma faculdade psicológica de utilização das imagens e não a um conceito mais amplo do que seria o “*imaginário*”. Ele diz:

Com o declínio de certa psicologia filosófica (em meados do século XX) e sob pressão das ciências humanas, o estudo das produções imagéticas, de suas propriedades e de seus efeitos, isto é, o imaginário, suplantou progressivamente a questão clássica da imaginação¹⁶

Para nossa análise de *Matrix*, ter a compreensão do que é um imaginário é fundamental, pois esta obra está repleta de imagens simbólicas e referenciais fílmicos e narrativos que formam um imaginário rico e com diversas interpretações. Assim, o imaginário é definido por Wunenburger como:

Conviremos, portanto, em denominar imaginário um conjunto de produções, mentais ou materializadas em obras, com base em imagens visuais (quadro, desenho, fotografia) e lingüísticas (metáfora, símbolo, relato), formando conjuntos coerentes e dinâmicos, referentes a uma função simbólica no sentido de um ajuste de sentidos próprios e figurados¹⁷

Assim, *Matrix* representa seu imaginário pelo conjunto de referências vindas dos romances da ficção científica através de obras como *Neuromancer*, de William Gibson, em que a palavra “*Matriz*” é usada para descrever a rede de computadores e o modo que as pessoas se plugam num processo de inserção dentro da máquina.

Matrix também tem um forte referencial nos quadrinhos e seus ângulos que “*congelam a ação*”. Este referencial fez os diretores de efeitos especiais do filme pesquisarem uma forma de representar o que os roteiristas queriam com este congelamento da ação e demonstração desta ação de diversos ângulos¹⁸. Esta adaptação do enquadramento dos quadrinhos para o cinema foi feita através de

¹⁶ WUNENBURGER, Jean-Jacques. O imaginário. São Paulo:Edições Loyola, 2007, p. 8

¹⁷ Ibid., p. 11

¹⁸ Visto no DVD *Matrix Revisited*, onde aparece entrevistas com os técnicos, produtores e diretores/Roteiristas e onde eles contam quais as referências usadas para o filme.

complexos processos de produção e pós-produção computadorizadas e que foi dado o nome de efeito “*Bullet-time*”¹⁹. Estes e outros tantos referenciais criaram um imaginário específico desta obra, como diz Wunenburger, “*só há imaginário se um conjunto de imagens e de narrativas forma uma totalidade mais ou menos coerente, que produz um sentido diverso do local ou momentâneo.*”²⁰.

Somente através da formação deste imaginário, é que foi possível a criação de tantas ramificações do produto “*Matrix*”, que se propagou em três filmes, mais as animações em formato “*mangá*”²¹ na coletânea do filme *Animatrix (2001)*, e o jogo de vídeo-game “*Enter The Matrix*”, que é uma extensão da própria trilogia, com personagens próprios e enredo escrito pelos próprios diretores do filme. Além de tudo isto, o filme produziu um imaginário repetido em diversos canais de comunicação (como propagandas na televisão, filmes como *Shrek (2001)*, etc.), da moda (como os óculos chamados “*Matrix*”) e nos meios acadêmicos, através de diversas publicações e debates filosóficos a respeito das “verdades” de *Matrix*, como as coletâneas: “*Matrix: Bem-Vindo ao Deserto do Real*” organizada por Willian Irwin e “*A Pílula Vermelha: Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix*” organizada por Glenn Yeffeth.

Breve história do espaço

Para que possamos identificar em *Matrix* os espaços e seus significados busco a ajuda de Margaret Wertheim e seu histórico sobre o *espaço*, da idade média até nossos dias. Ela discorre de maneira simples e objetiva sobre esta evolução dos “*espaços*” do homem, tanto fisicamente quanto espiritualmente e os valores a ele atribuídos em cada época.

Vejo através de sua análise, que definir espaço não é uma tarefa fácil, pois é um substantivo que está relacionado a ausência e ao mesmo tempo à presença de determinada substância material. Sua maior expressão pode estar ligada ao significado de vazio, presente em determinada comparação entre objetos, lugares ou pontos geométricos. No cotidiano usamos “*espaço*” para definir que entre nós e o

¹⁹ Veremos o que é este efeito chamado *Bullet-time* detalhadamente no capítulo 4.

²⁰ WUNENBURGER, op. cit., p. 11

²¹ Mangá é um formato de desenho japonês, onde os personagens tem características físicas específicas, com olhos grandes e arredondados, com o uso de lutas marciais e muita violência.

“outro”²² existe um intervalo, que pode ou não estar preenchido, e que pode ter milímetros ou anos luz de distância.

Segundo Wertheim “(...) as concepções de ‘espaço’ sofreram contínua transformação ao longo de toda a história, tendo cada era definido ‘espaço’ de maneiras radicalmente diferentes”²³. Para Wertheim trata-se de uma transformação, nos alertando para a evolução do significado de espaço, começando como algo “efêmero” na idade média e se tornando “um pilar capital da moderna visão científica do mundo”²⁴ após a teoria da relatividade de Einstein. Ela classifica esta evolução passando pelos espaços da alma, físicos, celestes, relativísticos, hiperespaciais e ciberespaciais.

Entre eles veremos, com maior ênfase, os espaços do virtual que são apresentados no *Ciberespaço da Matrix*.

Analisarei também os espaços construídos artificialmente para a inserção de personagens reais, no processo chamado de “cinematografia virtual” e dos efeitos especiais que registram o tempo no espaço, através dos estudos de Arlindo Machado chamado de “*anamorfose cronotópica*”.

Espaços da Cibercultura

O objetivo maior deste trabalho é identificar, dentro de *Matrix*, alguns dos espaços percorridos pela pós-modernidade e pontuá-los diante do movimento histórico chamado *cibercultura*. Este movimento, que segundo Rüdiger, “*não é uma coisa, uma emanção da máquina, nem a totalidade dos conteúdos agenciada pelos maquinismos informacionais de vanguarda*”²⁵, Rüdiger nos mostra que em *Matrix*, podemos identificar traços não somente do poder da máquina que controla as ações humanas, mas que todo esse processo de informatização e evolução tecnológica é reflexo do próprio processo evolutivo e transformador do homem. Em resumo, ele define Cibercultura como:

A cibercultura é o movimento histórico, a conexão dialética, entre o sujeito humano e suas expressões tecnológicas, através da qual

²² O “outro” poder ser qualquer coisa, um objeto, uma pessoa, um sentimento, um astro, etc.

²³ WERTHEIM, Margaret. Uma história do espaço de Dante a Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001, p. 22.

²⁴ Ibid., p. 130

²⁵ RÜDIGER, Francisco. Introdução às teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2007, p. 71.

transformamos o mundo e, assim, nosso próprio modo de ser interior e material em dada direção (cibernética)²⁶

Entender esse movimento com foco nos filmes, que de certo modo o representa, é uma oportunidade de conhecer um pouco mais os próprios desejos da humanidade, seus medos e frustrações diante da tecnologia e de sua própria condição humana e limitada.

²⁶ Idem.

CAPÍTULO 1 - O QUE É A MATRIX?

Significado

Esse capítulo tem início com a pergunta e a metodologia usadas pelo crítico cultural e de mídia norte-americano, Read Mercer Schuchardt, feita no ensaio do livro “A Pílula vermelha²⁷”. Read busca a descrição da palavra Matriz no dicionário (em inglês) para ajudá-lo na tentativa de responder a questão título. Fiz o mesmo e busquei o termo “matriz” no dicionário Michaelis da língua portuguesa e encontrei os seguintes sentidos: *sf(lat matrice) 1 Órgão musculoso feminino, oco, piriforme, onde se desenvolve o feto; útero. 2 Lugar onde alguma coisa se gera ou cria. 3 Aquilo que gera. 4 Fonte, manancial. 5 Molde em que se funde uma peça metálica. 6 Igreja (católica) principal de uma localidade. 7 Mat Número complexo cujos termos, agrupados em quadro retangular, permitem operações algébricas, aplicáveis sobretudo à teoria do átomo²⁸*. Existem outros significados para matriz, mas esses sete significados iniciais bastam para começar a análise sobre “o que é a Matrix?”.

Como diz Read, “*Em Matrix, vejo que os cineastas tiveram como intenção quase todos esses significados e alguns mais²⁹*”. A meu ver, temos alguns sentidos que se sobressaem na comparação com o filme. Analisarei a seguir alguns destes sentidos de maneira mais aprofundada visando a exploração dos espaços orgânicos, maquínicos, numéricos, geográficos e vários outros que se destacam no filme.

O útero

A palavra Matriz tem o sentido de geração da vida, o útero, a fonte, a criação ou geração de vida e o sentido matemático que nos dá a idéia de números e cálculos complexos. Assim, unindo esses dois sentidos na análise do filme, temos uma fusão entre o orgânico que gera vida e o digital que a controla. A máquina e o homem profundamente ligados a uma espécie de útero virginal digital na qual existe

²⁷ SCHUCHARDT, Read Mercer. O que é a *Matrix*? Em YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo:Publifolha, 2003.

²⁸ DICIONÁRIO MICHAELIS Português Online. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/>>, acessado em 10 nov. 2008, 20:00.

²⁹ SCHUCHARDT, *Ibid.*, p. 21.

uma simbiose máquina-homem dependente e, ao mesmo tempo, dominadora. Mas essa função de geração é apropriada no filme para que a máquina, a IA³⁰, seja geradora e receptora de energia gerada por essa vida.

O filme não comenta como as pessoas são concebidas, mas existe uma cena onde aparece um feto, ainda em formação, já conectado a *Matrix*, e em outro estagio da “linha de produção” da máquina (Figura 1). Devido às evidencias, não é leviano considerar que o feto nasça de alguma inseminação artificial, na qual o feto é gerado nessa incubadora tecnológica (Figura 2) até o ponto de ser conectado no “ventre” da máquina (Figura 3).

³⁰ Abreviatura para Inteligência Artificial. A máquina autônoma que pensa por si só constrói outras máquinas. Ela se diferencia de outras máquinas por ter o poder da *consciência* ou muitas vezes a imitação da mesma.

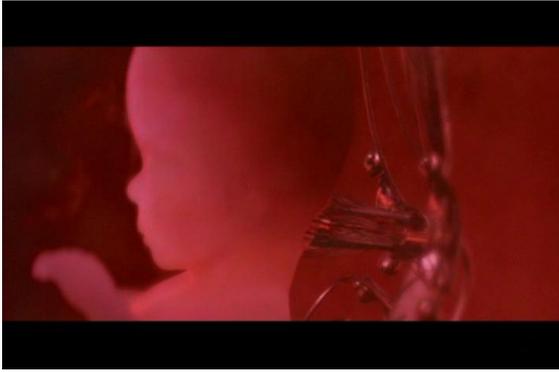


Figura 1 – Feto em crescimento fora do casulo

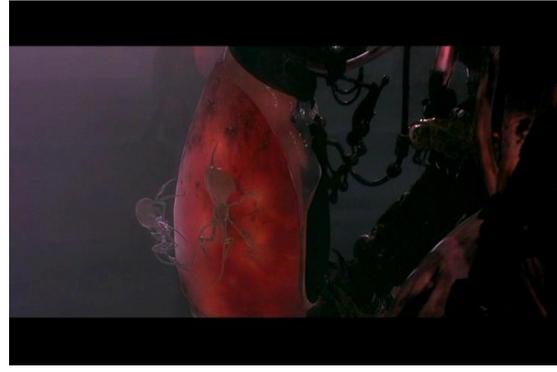


Figura 2 – Feto sendo transportado para o casulo definitivo

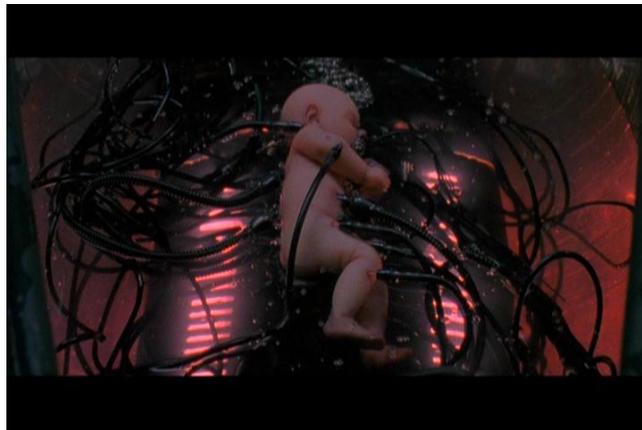


Figura 3 – Bebe já colocado no casulo com todas as ligações com a máquina

Em *Matrix* vejo Morpheus, líder dos rebeldes, que busca libertar a humanidade, explicar a Neo como as máquinas dominaram a terra e escravizaram a humanidade para torná-la fonte de energia para as IA's. Morpheus conta para Neo como se dá este processo de incubação da humanidade. Vejo um bebê com todos seus cabos conectados, mostrando que desde seu nascimento o ser humano já vive confinado a um casulo e com a mente presa ao mundo virtual.

Essa explicação do nascimento acontece no filme, logo após a libertação da mente e corpo de Neo dos grilhões físicos e virtuais que o prendiam à *Matrix*.

Retrocedendo, Neo toma uma pílula vermelha e escolhe descobrir a verdade sobre *Matrix*. Toca em um espelho que se liquefaz e isso começa a tomar conta de seu corpo o qual é sugado por uma “garganta” que o leva a uma queda livre para acordar dentro de um casulo semelhante a um útero.

O mitólogo Mircea Eliade, nos ajuda sobre o conceito mitológico de retorno ao útero quando diz:

Todos esses rituais iniciatórios envolvendo um retorno ao útero – tanto os rituais “primitivos” como os indianos – têm, evidentemente, um modelo mítico. Contudo, mais interessantes ainda que os mitos relacionados aos ritos iniciatórios de *regressus ad uterum*, são os mitos que relatam as aventuras dos Heróis ou dos mágicos e xamãs que realizaram o *regressus* em carne e osso, e não simbolicamente. Em grande número de mitos, são ressaltados os seguintes pontos: 1) um herói sendo tragado por um monstro marinho e emergindo vitorioso depois de evadir-se vitorioso do ventre do monstro; 2) a travessia iniciatória de uma *vagina dentata* ou a descida perigosa numa caverna ou greta, assemelhadas a boca ou ao útero da Mãe-Terra. Todas essas aventuras constituem de fato provas iniciatórias, após as quais o herói vitorioso adquire um novo modo de ser³¹

A “garganta” mencionada seria então a “vagina dentata” ou a “descida perigosa em uma greta” e quando acorda vê-se preso no útero da “Mãe-Máquina”, cheio de um líquido gelatinoso e com diversos plugues em seu corpo³² (Figura 4). Olhando para o lado e para baixo vê milhares de casulos iguais (Figura 5 e Figura 6), onde em cada um, há pessoas deitadas num cenário digno das melhores literaturas de “horror científico”.

A cena remete diretamente ao nascimento de Neo, diante da “mãe” máquina. Os tubos que o prendem à máquina na verdade é seu cordão umbilical, cortado por uma máquina “parteira” que mais se parece com um besouro gigante.

O cenário construído reflete um ambiente hostil aos humanos, com maquinário repleto de tubos, conexões, cabos, de forma aparente, na cor chumbo, e sem acabamento. Torres gigantes com milhões de casulos ao seu redor soltando cargas elétricas o tempo todo.

O entorno do casulo lembra o chão de fábrica de indústrias metalúrgicas mais rudimentares, escuras e insalubres e em nada se parece com outros filmes de ficção com cenários claros, muito vidro e aço inoxidável brilhante.

³¹ ELIADE, Eliade. Mito e realidade. São Paulo:Perspectiva, 2006, p. 76

³² Para explicar o roteiro e mostrar como queriam as cenas de ação e os conceitos gráficos do filme os diretores chamaram o desenhista Geof Darrow, um lendário desenhista de quadrinhos extremamente detalhista e com talento para mostrar uma tecnologia orgânica da máquina. Ele tinha desenhado a revista “*Hard boiled*” uma revista importante para os aficionados (fonte: *DVD Matrix Revisited* (2001))

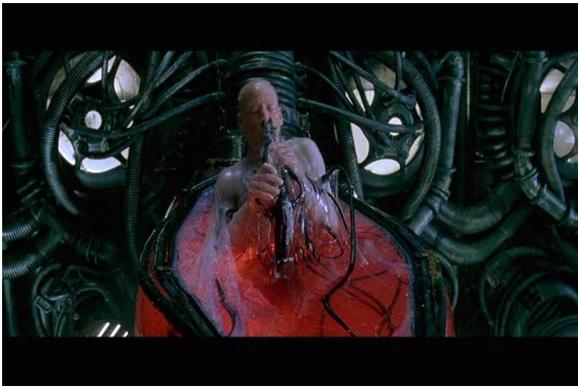


Figura 4 – Neo acorda dentro do casulo após tomar a pílula vermelha

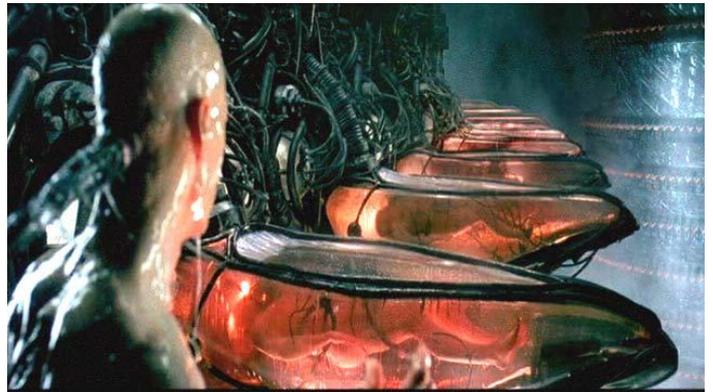


Figura 5 – ainda plugado na máquina ele vê o mundo real a sua volta

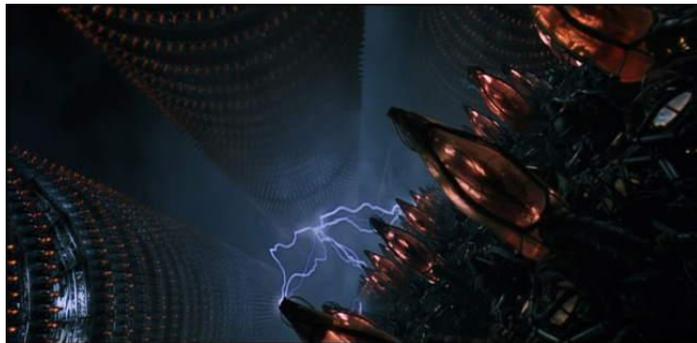


Figura 6 – Torres gigantes com milhares de pessoas em casulos

O casulo também lembra uma crisálida, onde podemos usar uma metáfora do “escolhido”, Neo, renascendo renovado e evoluindo (como uma borboleta) até alçar vôo no final do filme *Matrix* (1999).

Em outro detalhe existe uma plantação de “seres humanos” com máquinas fazendo o trabalho de cultivo de seu “alimento” (Figura 7). Gigantescos robôs com tentáculos e uma cabeça enorme em movimentos lentos. Esta imagem remete a diversos robôs e monstros no imaginário da ficção científica e particularmente, destaque sua semelhança com a obra *Guerra dos Mundos*, como a capa do livro de H.G. Wells, feita em 1913 (Figura 8) e as mesmas naves robôs no filme de Steven Spielberg, de mesmo nome em 2005 (Figura 9).

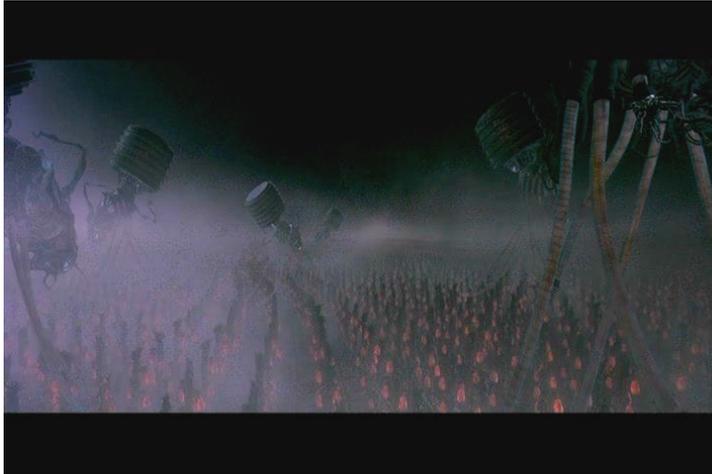


Figura 7 – “Plantações” de seres humanos cultivadas pela máquina

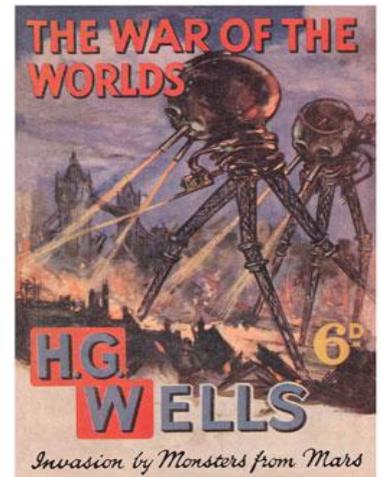


Figura 8 – Capa do livro de H.G. Wells de 1913



Figura 9 – Cena do filme *Guerra dos Mundos* de 2005

A obra *Guerra dos Mundos* pode ter sido referenciada propositadamente, por ser um marco da ficção científica, mas independente da vontade ou não de homenageá-la, a questão da guerra entre o mundo do homem e o da máquina, ativa o imaginário latente sobre este universo da ficção científica e que pode ser identificado em qualquer que seja o motivo da referência.

Apesar da obra *Guerra dos Mundos* ter o foco nos alienígenas invasores, a imagem que ativa este imaginário ainda é o da máquina que persegue os humanos, os destrói e os usa como uma forma de tipo de alimento.

Todas estas imagens que representam o casulo e o maquinário em torno dele nos remetem a outro referencial físico da vida moderna: a indústria do século XX, que produz nossos alimentos, nossos utensílios domésticos, nossos aparelhos

eletrônicos e tudo mais que a sociedade de consumo é capaz de criar e distribuir. Só que neste cenário futurista distópico, o que vejo é o homem como produto de consumo da máquina. Existe uma inversão de papéis, o que causa medo e desconforto quando vejo a máquina “descartar” Neo, pois ao ser acordado já não é mais útil enquanto produto de consumo.

Assim, como “frangos pendurados nas esteiras de um abatedouro”, uma humanidade nua, plugada em cabos frios e sem segurança física alguma, pois a qualquer defeito poderá ser sugada pela “descarga” da máquina e lançada aos esgotos.

Assim é feito com Neo após seu despertar, como um bebê que acaba de abrir os olhos para um mundo novo que ele não conhece, para o qual é literalmente sugado por uma descarga que o joga no esgoto das máquinas para morrer. Isto só não ocorre, pois a nave de Morpheus consegue localizá-lo e retirá-lo dos esgotos.

Em resumo, a cena da libertação de Neo da máquina seria uma grande referência a um “nascimento novo”, pois ele, literalmente, não havia nascido para o mundo real, não havia sido liberto de um “útero” que o alimentava e no qual estava imerso em um universo lúdico de sonhos.

Esse mito está claro dentro de *Matrix*, tanto que, após seu (re)nascimento, Neo precisa aprender tudo, desde andar, enxergar, movimentar-se, como uma criança em evolução. Quando alcança a “idade adulta”, Morpheus o leva para alguns rituais de iniciação dentro do simulacro da máquina, Neo evolui e consegue se destacar como o “herói” da trama.

Função da Matriz: a reprodutibilidade inesgotável

Um dos termos usados para definir Matriz, está vinculado ao significado de “*molde*”, ou seja, uma peça única para ser usada como “matriz” geradora de outras peças similares. O nome determina a unicidade de algo, aquele que gera uma série, um molde que tem como função a replicação de outro artefato que nasce para ser cópia. Ela é única para ser geradora de muitos.

Dentro deste conceito de replicação e multiplicação, vejo que na época pós-moderna, não há mais limites para a reprodução da imagem e de outros artefatos da técnica em nossos dias. Na visão de Walter Benjamin, um dos fundadores da escola

de Frankfurt, em seu ensaio da reprodutibilidade da técnica³³, que a obra de arte, única e com o glamour artístico, perdeu seu encanto e vejo que o foco se tornou a linha de montagem, onde tudo é construído em larga escala para o consumo das massas.

Em *Matrix* essa reprodutibilidade é vista de maneira virtual e material em diversos momentos. Com esta análise, minha pretensão não é restringir o universo de *Matrix* a uma mera descrição de cenas redundantes na qual existe a cópia em larga escala empregada como ponto de partida para um determinado assunto no filme. Minha preocupação é mostrar que a réplica que ocorre no filme de diversos modos é um reflexo da condição pós-moderna na qual o filme foi produzido no final da década, do século e do milênio.

Por exemplo, o agente Smith é o elemento duplicado com maior relevância, tanto na representação da sua reprodutibilidade técnica, como no enredo da história. Ele é único no primeiro filme, apesar de se parecer com os demais agentes, todos com ternos pretos e óculos escuros, semelhantes aos do filme *Homens de Preto (1997)*. Do segundo filme em diante ele consegue se duplicar, no momento em que toca sua mão no meio do peito de outro *avatar*³⁴ que existe em *Matrix* e esse se transforma em outro agente Smith.

A função de se transformar em outro avatar, já é uma característica de qualquer agente, mas com o agente Smith não há limites para isso. Ele pode se duplicar infinitamente, enquanto houver outro avatar para se conectar, inclusive outros programas mestres da *Matrix*, como o Oráculo e até mesmo os rebeldes, como Neo e Morpheus.

No final do terceiro filme todos os avatares de *Matrix* se transformaram numa cópia do agente Smith, a ponto de Neo negociar com o “Deus-máquina”, o programa principal da *Matrix*, uma trégua na guerra entre a máquina e os homens, para que ele lute e destrua o agente rebelde.

O efeito da multiplicação é visto pelo estudioso do cinema e professor da Universidade de São Paulo, Arlindo Machado, dentro do contexto da evolução

³³ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas*. Volume I. São Paulo: Brasiliense, 1985.

³⁴ Avatar: 1 Rel No hinduísmo, encarnação (literalmente descida) de uma divindade sob a forma de um homem ou de um animal, sobretudo de Vixenu, segunda pessoa da trindade indiana. 2 Transformação, metamorfose. (Dicionário Michaelis online. Disponível em <http://biblioteca.uol.com.br>, acessado em 20 de out. de 2008, 22:00.

constante da tecnologia. Ele cita o escritor italiano Ítalo Calvino, segundo o qual a idéia de multiplicidade pode ser definida como “*Redes de conexões entre fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo*”³⁵.

A visão do mundo da *Matrix* populada por milhares de “agentes Smith’s”, com o céu negro e a chuva torrencial é a demonstração de que a cópia dominou o mundo virtual. O “vírus” no qual Smith se transformou duplicou-se e tomou conta do corpo virtual da máquina.

Lyotard, filósofo que analisa a pós-modernidade, também coloca a questão da complexidade como um dos componentes da pós-modernidade que trazem ao homem contemporâneo um “voraz apetite” pelo consumo do que é complexo e tecnológico. Ele diz: “*tornar a humanidade apta a adaptar-se a meios de sentir, de compreender e de fazer muito complexos que excedem o que a humanidade procura*”³⁶.

Machado também participa deste sentimento do “complexo pós-moderno” e da multiplicidade das coisas visto em Lyotard, quando cita eventos “mutantes” como vimos no caso do agente Smith, que determina através de imagens replicadas que se multiplicam sem fim para gerar controle e poder. Diz ele:

Se for possível reduzir a uma palavra o projeto estético e semiótico que está pressuposto em grande parte da produção audiovisual mais recente, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo. O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos e tudo isto ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações³⁷

A cópia venceu a *Matrix*, enquanto cidade virtual, e a própria Matriz, enquanto avatares que existiam únicos, pois não sabemos no filme quem é o verdadeiro agente Smith, e isto se torna claro e irrelevante, pois o foco é que qualquer cópia seja tão importante quanto um possível original. Isto reflete o que vimos em Baudrillard. O simulacro tomou conta do território, a cópia sem original é quem tem

³⁵ MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997, p. 238

³⁶ LYOTARD, Jean-françois. *Bilhete para um novo cenário*. Em: *O pós-moderno explicado as crianças*. Lisboa: Dom Quixote, 1987, p. 104.

³⁷ MACHADO, Op. cit., p. 238.

importância, pois o desejo implantado pelas mídias nos faz acreditar que ter uma cópia “é ser igual” e importante como os ícones que as representam.

Origens da *Matrix*

Em 2001 os criadores de *Matrix* foram ao Japão e reuniram um time de animadores. A idéia era que através de pequenos filmes curta-metragem em desenho animado do tipo *Mangás*, contassem histórias da criação e da vida cotidiana que envolvesse a *Matrix* e seus segredos. Da necessidade de contar as origens de *Matrix* nasceu o filme chamado *Animatrix* (2001).

Essa animação criada pelos Irmãos Andy e Larry Wachowski conta em um de seus sete episódios, a história “antes” do filme *Matrix* (1999). No segundo episódio, a história da criação das máquinas com IA que foram criadas imagem dos homens para servi-los em tudo o que precisassem. Com o passar do tempo, essas máquinas começam a ser desrespeitadas pelo homem e se negam a morrer. Nasce então o conflito entre “Homem versus Máquina”.

Inicialmente, existe apenas um isolamento das máquinas em uma ilha onde elas criam a cidade das máquinas chamada de “01”, que prospera em oposição ao mundo dos humanos, que está em franca decadência.

Na animação, a inveja e a ambição sem limites do homem tornam o conflito suicida e para destruir as máquinas, o homem destrói seu próprio mundo, bloqueando a luz do sol na terra. As máquinas mesmo assim não morrem e conseguem aprisionar o homem em casulos para fornecer energia, como baterias vivas. Para manter os homens vivos, suas mentes são “plugadas” na *Matrix*, uma rede de computadores que simula uma cidade virtual sem nome e que na verdade é um ciberespaço que ilude o homem nos seus anseios de vida comum.

A humanidade vive no ano de 1999 (pois no mundo “real” fora da *Matrix* ela está em 2199 aproximadamente), com cidades inteiras construídas através do simulacro, com trabalhadores, estudantes, conflitos, sucessos, vida e morte. Tudo como era em 1999 mas que, na verdade, não passa de uma vida totalmente virtual.

Cidades: a “sem nome” e a “prometida”

Já no primeiro filme da série, *Matrix* (1999), existe uma conversa entre Neo e o operador da nave Tank (Marcus Chong), sobre um lugar fora do domínio da *Matrix* chamado Sião³⁸. Sião, uma cidade rebelde que fica nas entranhas do mundo onde os nascidos lá não têm plugues e são chamados de “*humanos 100% puros à moda antiga*” como diz Tank, que é um desses sem conectores pelo corpo. A menção de que Sião fica no interior da terra, “*onde ainda é quente*”, faz crer que a superfície do planeta é gelada, talvez devido a uma guerra nuclear que encobriu o sol e fez tudo morrer.

Sião não aparece no primeiro filme. É apenas mencionada como esta “*nova Jerusalém*” paradisíaca e que segundo Tank, “*se a guerra entre homens e máquinas terminasse agora a festa seria em Sião*”. Nos demais filmes da série ela aparece com mais detalhes e lá podemos ver o mesmo ambiente da nave *Nabucodonosor*³⁹, pobre e cinzento, com máquinas ultrapassadas e habitantes vestindo as mesmas roupas, como sacos de estopa rústicos e sem cor.

Em Sião, existe uma estrutura de sociedade que apresenta famílias, sistema político hierárquico, festas e uma vida cotidiana. A população é extremamente jovem e composta de diversas etnias, principalmente os nascidos em Sião. Isto nos mostra que a cidade é nova. Diferentemente de Sião, no mundo da máquina, que usa a humanidade como serviçal, não são mostradas famílias, não existem laços de sangue, pois indiretamente todos são filhos da mesma mãe, a máquina.

Ainda olhando para a cidade sem nome, uma cidade vazia de vida, não existe interação dos personagens principais com outros secundários, mesmo em cenas onde esses figurantes são usados (os moradores de *Matrix*). Apenas pequenas participações e geralmente com funções secundárias, como porteiros, policiais de baixo escalão, garçons, recepcionistas, etc. Somente os programas são importantes, como os Agentes, o Oráculo, o Merovíngio, o Guarda-trilhos, etc. O filme nos dá o sentido que o controle absoluto daquela cidade é da máquina em absoluto. Ficou para os humanos ainda presos na *Matrix*, o papel de manequins sem expressões, vazios e totalmente controlados, numa cidade que nem nome tem.

³⁸ No filme o nome da cidade é *Zion*, que traduzido para o português ficou Sião.

³⁹ Sião e *Nabucodonosor* são palavras extraídas da Bíblia Judaico-cristã .

Algumas representações dos habitantes da *Matrix* são bastante distintas. Como, por exemplo, a dos Agentes. Homens brancos e de boa feição, com dentes perfeitos e roupa impecável. Essa aparência remete aos estereótipos que temos de agentes que impõem medo perante aqueles que são dominados. Um imaginário que remete a soldados nazistas, ou agentes secretos impiedosos como a série cinematográfica de “007”.

Vejo também diferenças representativas quando analisamos os dois programas mais poderosos de *Matrix*: o “Pai” e a “Mãe” de *Matrix*, respectivamente o Arquiteto e o Oráculo. Ele: homem branco, vestes sofisticadas e vocabulário apurado. Ela: mulher negra, roupas humildes e linguajar simples. Os dois protagonizam lados opostos diante da luta pela libertação da humanidade diante da máquina. Um antagonismo até paradoxal se visto pelo lado histórico da criação da *Matrix*, pois ambos participaram efetivamente de sua criação.

Outro paradoxo são os rebeldes como Neo, Morpheus e Trinity e sua violência demasiada. Os próprios rebeldes, que dizem querer a liberdade da humanidade do domínio da máquina, usam da violência sem limites e matam qualquer um que atravessar seu caminho, sem demonstração de remorso. Como um universo de videogame, matar os policiais em *Matrix* é como “ganhar pontos” para conseguir vencer o jogo.

Há uma banalização completa da vida, como se apenas algumas vidas fossem importantes e o bem maior, que é o fim da guerra, justificasse as execuções sumárias de pessoas que na verdade estão em seus casulos em estado de imersão e vivendo uma ilusão.

Energia fundamental

Além de ser pouco importante para a trama, ser morta pelos rebeldes e pelos agentes, essa mesma humanidade, acima de tudo, está sendo enganada. A ilusão vivida na *Matrix* impede a todos os “não libertos” de verem a realidade do mundo que habitam e por conseqüência, não buscam a libertação. Como salienta Read em seu ensaio:

Na analogia feita por Morpheus, a intenção da *Matrix* é transformar os seres humanos em baterias (isto é, fontes de energia) para que as

máquinas executem o seu trabalho. Qual é o trabalho delas? Manter a nós, humanos, escravizados pelas nossas ilusões, a principal das quais é que a tecnologia não os escraviza, e sim nos liberta⁴⁰

Essa afirmação nos faz questionar o porquê a máquina usa seres humanos para gerar energia (segundo Morpheus) e não outro animal mais fácil de iludir e com maior “carga de bateria”, como o gado por exemplo. Essa análise foi feita pelo escritor de ficção-científica Robert Sawyer onde ele diz:

Se só desejam baterias biológicas, gado seria uma escolha muito melhor: provavelmente os bovinos nunca notariam nenhuma incongruência nos pastos falsos que seriam criados para eles e, mesmo que notassem, nunca fariam um complô para derrubar os seus amos de IA⁴¹

Então, descartando por enquanto a explicação de Morpheus, para que a IA precisaria de nós, seres humanos? Morpheus, durante sua apresentação do mundo de *Matrix*, diz que a máquina encontrou um meio de ter energia ilimitada através de uma nova *fusão*. Ele não detalha qual tipo de fusão e nem como funciona, mas segundo Swyer, está na física quântica e no poder da mente humana:

O que as IA's de *Matrix* precisam mesmo é não da energia dos corpos humanos, mas sim do poder da mente humana – da consciência real. Segundo algumas interpretações da mecânica quântica, é somente o poder de observação de observadores qualificados é que dá forma a realidade; sem ele, nada existiria, a não ser possibilidades sobrepostas⁴²

Sendo assim, nosso computador cerebral seria o real “alimento” das máquinas e conseqüentemente, este mesmo cérebro seria responsável pelas operações matemáticas complexas que fazem a máquina controlar a fusão nuclear, que segundo a análise do tecnólogo e filósofo Peter Lloyd, é usada para fornecer energia suficiente para a máquina:

Evidentemente, a fusão (nuclear) é a fonte real de energia que as máquinas utilizam. Então de que servem os humanos na usina? A fusão controlada é um processo complexo e delicado, que requer acompanhamento constante e gerenciamento preciso. Por outro lado,

⁴⁰ SCHUCHARDT, op cit. p. 21.

⁴¹ SAWYER. Robert. Inteligência artificial, ficção científica e *Matrix*. Em YEFFETH, Glenn (Org). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003, p. 63.

⁴² Idem.

o cérebro humano é um computador paralelo extraordinário. Mais provavelmente as máquinas aproveitam a capacidade cerebral humana não-utilizada, como um processador múltiplo colossal, para controlar as reações de fusão nuclear⁴³

A máquina evoluiu e suplantou o criador, e repete com ele, o princípio da dominação de uma espécie mais evoluída sobre uma menos evoluída, como faz o ser humano com as outras espécies que habitam a terra. A máquina, de certa maneira, é até mais complacente do que o homem, pois não o mata, apenas o ilude e usa de seus atributos para poder sobreviver.

Além de tudo, ainda cria um universo lúdico virtual para que o homem se sinta bem e não morra em depressão ou de inanição. Já a relação do homem moderno com o meio ambiente é predadora, tanto de sua quanto as demais espécies, em prol, muitas vezes, de sua ganância comercial e lucrativa.

Este primeiro capítulo apenas nos orienta no caminho sobre “O que é a *Matrix*”, pois não conseguiremos exaurir neste pequeno preâmbulo todos os espaços e significados contidos desta obra e nas conexões que ela faz com o espaço e com o movimento da cibercultura na realidade contemporânea.

Essas conexões serão analisadas mais detalhadamente nos demais capítulos. Destaco assim, a essência de *Matriz* registrada numa frase do pensador da comunicação Marshall McLuhan, citado pelo crítico Read:

A instrução contínua sendo ainda hoje, a base e o modelo de todos os programas de mecanização industrial. Ao mesmo tempo, porém, aprisiona a mente e os sentidos de quem a usa na *matriz* mecânica e fracionária tão necessária à manutenção da sociedade mecanizada⁴⁴

Será que *Matrix* é “*simplesmente a realização plena da Sociedade Tecnológica*” como cita Read? E caso isto seja parcialmente verdadeiro, onde esta sociedade poderá chegar? O pós-humano⁴⁵ pode estar neste caminho?

⁴³ LLOYD, Peter B. Falhas na *Matrix*...e como repará-las. Em YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003, p. 122

⁴⁴ MCLUHAN apud SCHUCHARDT, op. cit. p. 25

⁴⁵ O pós-humano é um conceito filosófico onde a simbiose homem máquina poderá ser possível a níveis extremamente comprometedores. Veremos esta análise do pós-humano através dos pensamentos do professor Francisco Rüdiger e pelo filósofo Nick Bostrom.

Estas questões não visam fazer futurologia da cibercultura, mas vislumbrar os espaços humanos, virtuais ou atuais demonstrados na obra de *Matrix* e até onde minha análise poderá responder algumas dessas dúvidas.

CAPÍTULO 2 - ESPAÇOS FÍSICOS E VIRTUAIS: A REALIDADE EM TRANSFORMAÇÃO

Espaços em *Matrix*

Existem diversos espaços importantes numa análise detalhada da obra do porte de *Matrix*. A obra lida com espacialidades territoriais, tanto no seu mundo dito “real” quando no virtual e além dele, temos associado ao virtual o mundo simbólico, que é uma espacialidade representativa maior e mais complexa que a do virtual.

Assim podemos dividir, a grosso modo, os espaços de *Matrix* em três: O *mundo real*, representado pelo planeta Terra no ano de 2199, destruído pela guerra do homem contra a máquina, a *Matrix virtual* e sua cidade sem nome que representa uma prisão ilusória para milhões de seres humanos simulada no ano de 1999 e o *mundo simbólico digital*, com seus códigos verdes bidimensionais que escorrem pelas telas do operador e que mostram de forma simbólica tudo o que acontece dentro da *Matrix*, como um grande “*Big brother*”⁴⁶ a observar tudo e a todos no mundo virtual.

Cada espaço tem suas características enquanto construção física e simbólica e podemos dizer que, em cada um, existe uma breve história dentro da própria narrativa da série.

Matrix é isto: uma verdadeira “matriz” de significados e referências, alguns com conteúdo explanatório saudável à pesquisa acadêmica e outros com certo desvio de veracidade e que precisam ser questionados com o devido cuidado, pois o próprio conceito de pós-moderno contido no filme, trás dentro de si algumas armadilhas ligadas a sua flexibilidade em tudo poder, ou tudo estar contido, sem limites ou com misturas fragmentadas e sem sentido.

A própria inspiração religiosa aparente no filme pode ser desconstruída, com base em uma citação de Mircea Eliade, sobre o “Sagrado e o Profano”:

⁴⁶ *Big Brother* é uma referência ao livro “1984” de George Orwell, onde militantes de um partido de ultra-esquerda são observados dia e noite por câmeras que os observam e controlam. Este termo foi apropriado no uso de programas “*Reality-shows*”, que observam seus jogadores o tempo todo através de ambientes controlados por diversas câmeras para o deleite de espectadores curiosos de todo o mundo.

A grande maioria dos “sem-religião” não está, propriamente falando, livre dos comportamentos religiosos, das teologias e mitologias. Estão às vezes entulhados por todo um amontoado mágico-religioso, mas degradado até a caricatura e, por esta razão, dificilmente reconhecível. O processo de dessacralização da existência humana atingiu muitas vezes formas híbridas de baixa magia e de religiosidade simiesca⁴⁷

Dessa forma, não aprofundei os estudos sobre a religiosidade aparente em *Matrix*, visto que, carregado de uma característica pós-moderna de hibridação recortada e sem limites, não apresentava nada que não fosse um “amontoado de entulho” religioso, como diz Mircea. Em *Matrix* existem fragmentos do cristianismo, do budismo e do gnosticismo, mas nada que se complete e nos dê uma margem para aprofundar uma análise mais verossímil de sua religiosidade.

Mundo real

O espaço físico do mundo real aparece na trilogia em praticamente três cenários: na nave *Nabucodonosor* (principalmente no primeiro filme), na cidade de Sião (a partir do segundo filme) e a cidade das máquinas (que aparece apenas no terceiro filme). O planeta destruído aparece como um quarto cenário, mas num plano que poderia ser chamado de “pano de fundo” dos três filmes, pois não existe um aprofundamento dos espaços desse mundo destruído, além da indicação de que as naves navegam dentro daquilo que, um dia, foi esgoto das grandes cidades humanas.

A distinção dos ambientes do mundo real (fora da *Matrix*) e virtual (dentro da *Matrix*) é sensível. Cada ambiente tem sua representação característica, como a cor, as roupas, a tecnologia aparente, a representação da figura humana e da máquina, etc.

A análise do mundo real descrito em *Matrix* começa pelo tom da cor dada às cenas do mundo de 2199, com uma tonalidade azulada, ambientes mais escuros e aparentemente mais frios. Não existem cores fortes, nem luzes claras e pontuais. Todos os cenários aparecem em tons cinza chumbo e preto, como já dissemos, lembrando o interior de indústrias metalúrgicas. Existem cabos aparentes nas cores

⁴⁷ ELIADE, Mircea. O Sagrado e o profano. São Paulo: Martins Fontes, 1992, p. 167.

vermelho e azul, remetendo, de certa forma, a artérias que fazem da nave uma entidade quase “viva”, uma personagem a mais dentro do enredo.

Além da cor, temos os materiais apresentados neste mundo destruído e em guerra, como as roupas usadas pela tripulação da nave e pelos moradores de Sião. São roupas que aparentam ser feitas a mão, de panos rústicos e mais “humanas”, em tons pastéis e com pouco acabamento. A maquiagem dos atores também é mais simples, os cabelos desarrumados, não há uma preocupação estética de beleza. A comida é sintética e apenas “nutritiva”, sem sabor e pouco atraente. O mundo real não tem prazeres, apenas um mundo rústico que luta para se libertar. Esses elementos somados mostram um espaço distópico, como diz o filósofo Lyle Zynda em sua análise de *Matrix* sobre “a natureza da realidade e o que isto importa”:

Em *Matrix*, o mundo real é mundano, sujo, deprimente. É uma distopia – uma antiútopia corriqueira da ficção científica. A maioria dos humanos é de escravos inconscientes., usados como fonte de energia. A comida, para aqueles que estão fora da *Matrix*, não é saborosa, luxuriante, prazerosa; é apenas nutritiva⁴⁸

Assim, vejo dentro do mundo “real deprimente” mostrado em *Matrix*, um desejo paradoxal, pois, ao mesmo tempo que temos elementos que demonstram a vontade de se desligar da máquina, sair do útero, onde Neo e tantos outros ainda estavam “acorrentados”, existe uma vontade de se “iludir” com os prazeres que ela oferece no mundo virtual. Como a discussão sobre o gosto da comida ser pouco saboroso fora da *Matrix*, no momento que Neo tinha sua primeira refeição “material” dentro da nave.

O personagem Mouse discute qual o verdadeiro gosto de alguns alimentos e questiona se a máquina não poderia ter errado e trocado o gosto de alguns deles. Outros tripulantes caçoam de Mouse dizendo que a comida sintética é tudo que eles precisam para sobreviver, pois tem os nutrientes necessários. Mouse rebate dizendo que é preciso mais que isto para se sentir humano, é preciso ter o “prazer” para isto acontecer plenamente. Mouse ainda cita o prazer sexual, como a possibilidade de Neo ter um “encontro íntimo” com sua criação virtual, “a garota de vermelho”.

⁴⁸ ZYNDA, Lyle. *Cypher estava certo?* Em YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula Vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003, p. 50.

No momento seguinte a esta cena, outro membro da equipe de Morpheus, Cypher, se vender por “um pedaço de carne”⁴⁹ e cometendo uma traição que poderá levar à destruição a cidade rebelde de Sião. Ele está cansado da vida fora da *Matrix* e faz um acordo com o programa de segurança da máquina chamado “agente Smith” para levá-lo de volta a ser conectado definitivamente à *Matrix*, retornando ao “útero” da máquina, ao espaço seguro e sem lembranças do caos do mundo real. Quer ser rico e famoso, tendo muitos bens materiais, fugir do espaço cinzento e pobre que vive e ter na ilusão da máquina os prazeres que lhe foram “roubados” com a liberdade.

Parece-me que essa alusão ao retorno para a máquina, onde o sonho pode ser mais prazeroso que o caos do mundo real, tanto Cypher quanto Mouse reconhecem o mundo virtual como um local de prazer, de sonhos que a realidade do mundo físico limitado não consegue alcançar sem a imersão total na máquina. Dessa constatação podemos citar a análise de Rüdiger sobre a capacidade humana de criar instrumentos e simbolizá-los. Ele cita Ortega y Gasset:

A capacidade técnica do homem tem como missão inventar os procedimentos mais simples para conseguir [atender] as necessidades do homem. Mas estas são também uma invenção; são o que em cada época, povo ou pessoa o homem pretende ser; há, pois, uma primeira invenção pré-técnica, a invenção por excelência, que é o desejo original [de ser algo humano]⁵⁰

Assim, o desejo de união à máquina, que é demonstrado pelos personagens é paradoxal ao desejo de liberdade deste mundo maquínico, para retornar ao “desejo original” de “ser humano”. Mas eles têm para onde fugir da máquina e do simulacro que ela produz, em qualquer que seja a escolha da cor da “pílula” a ser tomada⁵¹?

Para responder esta questão precisamos da ajuda do filósofo Jean Baudrillard e sua visão pragmática da técnica e seu poder de simulação. Ele faz uma comparação metafórica do que seria esta dominação e ilusão causada pela técnica.

⁴⁹ Referência ao jantar que *Cypher* esta tendo com o agente Smith dentro da *Matrix* e onde ele levanta o garfo com um pedaço de carne espetado, dizendo que adora aquela ilusão e que pretende continuar se iludindo.

⁵⁰ ORTEGA Y GASSET Apud RÜDIGER, op. cit., p. 27.

⁵¹ Referência a cena que Neo precisa escolher entre duas pílulas (que na verdade são programas de computador): a vermelha que representa a fuga da *Matrix* e a azul que representa a continuidade na ilusão da máquina.

Imaginemos que existe um território que precisa ser mapeado, e que o mapa para demonstrar este território seja do tamanho do próprio território, cobrindo-o todo. Agora, imaginemos que a técnica seja este mapa e o mundo real o próprio território. Para Baudrillard, já não conseguimos ver o território por completo, mas apenas o mapa que recobre este território. O Mapa é o simulacro, e mostra um território que já não existe. O especialista em pós-modernismo, Dino Felluga, cita Baudrillard sobre a questão do simulacro:

O território não mais precede o mapa, nem sobrevive a ele. É o mapa, todavia, que precede o território – a precedência dos simulacros -, que engendra o território, e, se é necessário retornar a fábula, hoje são os fragmentos do território que lentamente apodrecem na superfície do mapa. São os vestígios do real, e não do mapa, que persistem aqui e acolá nos desertos que não mais são os do Império, mas os nossos, O próprio deserto do real⁵²

Existe uma fuga real deste contexto da técnica? Ambos os mundos, real e virtual, são dependentes da técnica e do simulacro. Esta metáfora é uma representação da vida pós-moderna que os espectadores do filme vislumbram no dia-a-dia. Talvez um dos motivos que fez *Matrix* se sobressair perante outros filmes de ficção, em termos de sucesso, seja esta alusão ao domínio da técnica embutida através de uma fantasia tecnológica virtual, mas que na verdade é mais real e palpável do que podemos imaginar.

Veremos mais adiante na análise do movimento da cibercultura, um aprofundamento da questão da ilusão tecnológica e do poder real da técnica na interação com o homem contemporâneo.

Mundo virtual

Em *Matrix* existe um mundo paralelo ao real que é virtual. Como Baudrillard explica, este mundo é apenas um mapa, com alguns vestígios de realidade. É virtual e existe através de uma complexa rede de computadores sofisticados e inteligentes, a IA, que dominou o homem e o conectou involuntariamente a esta rede. Mas como aparecem os espaços no mundo virtual simulado do filme e qual sua referência no imaginário tecnológico do mundo contemporâneo?

⁵² BAUDRILLARD Apud FELLUGA, *Matrix* paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? Em YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula Vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003, p.82.

Começamos pelo significado da palavra virtual, que vem do latim “*virtualis*” e tem no dicionário Michaelis a seguinte tradução: “*Que não existe como realidade, mas sim como potência ou faculdade*”⁵³. Esta definição dos dicionários atende ao senso comum, mas como veremos neste trabalho, não atende a um senso um pouco mais apurado e com foco na tecnologia, no imaginário e na representação cinematográfica.

Pelo senso comum, a palavra “virtual” pode ser empregada em diversos sentidos. Geralmente está associado a outros substantivos que tem significado no mundo “real”, como “empresa virtual”, “biblioteca virtual”, “livro virtual”, etc. e que de alguma forma foi colocado no “mundo virtual” da máquina. Também existe uma associação ao termo real, com o sentido de oposição ao real.

Segundo Pierre Lévy, “*A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização*”⁵⁴. A atualização, na visão dele, seria: “*(...) criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração de forças e de finalidades*”⁵⁵. O virtual está dentro do mundo real e dele participa como outra dimensão, cada vez mais e com fronteiras que são quebradas diariamente.

o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização⁵⁶

O virtual que nos fascina no mundo contemporâneo tem sua expressão no uso de computadores, da lógica digital, que consegue transformar elementos analógicos (como a imagem, a voz, papéis, etc) em objetos digitais (dígitos binários⁵⁷) que se propagam pelo ciberespaço e alcançam qualquer lugar do planeta em apenas alguns segundos. Ao mesmo tempo, podemos acessar este elemento

⁵³ DICIONÁRIO MICHAELIS Português Online. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/>>, acessado em 15 nov. 2008, 22:00.

⁵⁴ LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996, p. 17.

⁵⁵ LÉVY, *ibid.*, p.16.

⁵⁶ *Idem.*

⁵⁷ A lógica digital é composta em sua base pelos algarismos “0” e “1”, onde “0” seria desligado, ou sem corrente elétrica atravessando o circuito do chip em determinado ponto e “1” seria ligado, ou com corrente elétrica no circuito (a grosso modo). Estes impulsos elétricos dá-se o nome de Bit e uma seqüência de oito bits podemos ter um byte, que é mais conhecido por todos e que se multiplicado pode gerar os *Mega-bytes* (milhões de bytes) ou *Giba-bytes* (bilhões de bytes) ou *Tera-bytes* (trilhão de bytes), Cada byte representa um símbolo, uma letra, um número que conhecemos e que acionam os mecanismos de diversas máquinas que lêem estes códigos.

digital que nos é enviado e compartilhar com outros milhões de pessoas o mesmo elemento (na verdade uma cópia do mesmo) e dessa forma (e até um paradoxo), o elemento está em todo lugar (onipresença) e ao mesmo tempo não está em lugar algum, como expressou Lévy, “o *virtual*, com muita frequência, ‘não está presente’”⁵⁸.

Quando em *Matrix* o operador da nave encontrar os tripulantes dentro de uma localização “geográfica” na *Matrix*, ele cita nome de lugares, ruas, edifícios, salas, onde existe um telefone fixo e sem ninguém ao redor, para que possa ser feito a conexão e o retorno para o mundo real. A presença geográfica da informação nada significa em termos físicos, pois na verdade são informações digitais. Existe uma tradução do símbolo visto pelo operador em realidade virtual inteligível para a pessoa que está plugada na *Matrix*. O telefone na verdade pode ser identificado como uma porta de saída e entrada da *Matrix* para os rebeldes (veremos esta análise da simbologia das portas mais adiante).

Por que é necessário um telefone fixo para esta passagem entre os mundos ser aberta? Por que não poderiam ser usados os celulares ou simplesmente outro aparelho que ajudasse nessa viagem? O filósofo e tecnólogo Peter Lloyd nos ajuda a refletir sobre os espaços da *Matrix*, em seu ensaio “*Falhas na Matrix...e como repará-las*” . Em primeiro lugar ele nos orienta a refletir sobre a comunicação dos espaços virtuais com os espaços materiais. No caso dos telefones, existem os celulares e os fixos, mas nenhum deles são caminhos que o corpo virtual se utiliza para a viagem, segundo ele podemos pensar nestes equipamentos, que são também virtuais, em localizadores do avatar dentro da *Matrix*.

A *Matrix* é um gigantesco banco de dados, onde cada componente virtual representado, cada objeto ou corpo de um avatar é cadastrado neste banco de dados. Segundo Lloyd, existem regras no mundo virtual, semelhantes às regras do mundo físico, visto que apesar de ser virtual, o processo do cadastro obedece a regras de lógica computacionais de certa maneira físicas, pois lidam com energia e localização binária. Ele diz:

⁵⁸ LÉVY, *ibid.*, p. 19.

O acesso à entrada e saída de um mundo virtual é um problema, porque a materialização e a desmaterialização infringem a conservação da massa e da energia⁵⁹

A intenção não é usar um silogismo do termo virtual relacionado ao entendimento dos espaços de *Matrix*, mas observar como pode existir um significado racional dentro daquilo que não foi claramente explicado dentro do filme.

Baseado nesta premissa de evitar criar artefatos não pertinentes a esta análise, colocarei a discussão do espaço ocupado no mundo virtual, como uma maneira de avaliar quais regras observáveis existem e se elas relacionam com a imagem mostrada nas telas. O principal deles é a transformação dos espaços virtuais e físicos diante da realidade da cibercultura. Essa análise será feita em detalhe em outro tópico.

Para fechar a idéia da localização espacial em *Matrix*, vejo claramente que os avatares dos rebeldes só são materializados nos espaços não observados de *Matrix*. Isto ocorre devido ao poder do ambiente virtual ser monitorado por programas que varrem seus espaços e identificam locais onde existem pessoas conectadas que se relacionam de alguma forma nestes espaços. Os rebeldes sabendo desta monitoração, e sabendo que qualquer um plugado a *Matrix* pode se tornar um Agente se materializam onde não tem nenhum outro avatar cadastrado naquele espaço do virtual. Os bancos de dados da Matrix são varridos pelo computador central da Nabucodonosor o qual fornece exatamente o local que pode ser usado para esta transferência. Esse fato é de suma importância na trama, pois em diversos momentos os protagonistas fogem dos agentes buscando um telefone fixo dentro de um lugar abandonado, sem nenhum outro avatar para vigiar a rede.

Tal questão me remete a indagar o quanto somos observados em nosso mundo físico, pela virtualidade de uma câmera de segurança, de um show de variedade⁶⁰, ou pela câmera de um celular de algum amigo ou estranho. Praticamente estamos rodeados de tecnologias capazes de gravar nossa imagem e disponibilizá-la ao mundo em questão de instantes. A meu ver, uma busca de encontrar lugares “vazios” para podermos aparecer, como em *Matrix*. A utilização

⁵⁹ LLOYD, op. cit., p. 122.

⁶⁰ Os *Realities-show* que colocam as pessoas em lugares fechados ou limitados para serem observados dia e noite por espectadores curiosos.

das mídias como um potencializador dos desejos de propagação na rede via internet é algo que preocupa e permeia uma boa parte da população jovem mundial.

Outro dado importante dentro do tema do virtual que abordaremos será a questão do ciberespaço.

O ciberespaço é a união do prefixo “ciber”⁶¹ mais a palavra “espaço”, que poderíamos definir como controle ou domínio do espaço pela máquina. Esse controle ou domínio numa maior amplitude nos remete a um criador e a uma criatura, onde o virtual se faz presente e novos mundos são criados a todo instante, construídos pela lógica digital.

No filme *Matrix*, o ciberespaço é usado para uma luta entre a humanidade e as máquinas, ambas disputando “byte” a “byte” o espaço de um território muitas vezes hostil para ambos. Como diz Margaret Wertheim:

Num sentido muito profundo, esse novo espaço digital está ‘além’ do espaço que a física descreve, pois o ciberdomínio não é feito de forças e partículas físicas, mas de bits e bytes⁶²

Diante desse novo mundo, muitas pessoas buscam relacionamentos pessoais e espirituais, criando neste novo espaço uma nova forma de viver, sem os limites do espaço físico e temporal que vivemos, onde até mesmo a tão buscada imortalidade pode se tornar “real”. Termos como a “*Tecnognose*”, “Religião das Máquinas”, “Nova Jerusalém” estão sendo empregadas para este novo cenário tecnológico, onde o homem se “desmaterializa” de seu corpo físico e “vive” dentro deste novo espaço, desta nova dinâmica do conhecimento.

Para exemplificar melhor o uso do ciberespaço em *Matrix*, vamos nos ater a cena do segundo filme *Matrix Reloaded* (2003), onde os comandantes das principais naves dos rebeldes fazem uma reunião para traçar estratégias sobre a guerra.

Essa reunião não é feita no mundo real, mas no mundo virtual da *Matrix*. Eles se reúnem dentro de um armazém abandonado e conversam como se estivessem

⁶¹ Que é baseado na palavra Cibernética, que pelo dicionário Michaelis temos: Estudo e técnica do funcionamento e controle das conexões nervosas nos organismos vivos, máquinas de calcular e dos comandos eletromagnéticos em autômatos, cérebros eletrônicos, aparelhos teleguiados etc. (Fonte: DICIONÁRIO MICHAELIS Português Online. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/>>, acessado em 16 nov. 2008, 23:00.

⁶² WERTHEIM, Op.Cit., p. 167.

no mundo real, mas cada um está plugado em sua nave, com seu corpo físico inerte numa cadeira, apenas a mente está dentro do “chat”⁶³ virtual da *Matrix*.

O conceito de *chat* no mundo atual é o inverso do que vejo em *Matrix*, pois no *chat* tradicional temos apenas troca de mensagens ou imagens dentro do universo binário da máquina, enquanto na *Matrix* existe um espaço (mesmo que virtual), no caso o armazém, onde a reunião é feita como se estivéssemos no mundo real.

Existe então a definição do espaço virtual (o armazém) como centralizador das conexões vindas dos espaços físicos reais (nas naves). No caso do *chat* tradicional não existe um centralizador com o sentido de espaço definido, pois as mensagens são postadas e replicadas em diversos “nós” virtuais e que não há uma exatidão onde foi colocada e acima de tudo, não existe a presença espacial (mesmo que virtual) da pessoa dentro do espaço determinado, pois está fisicamente e mentalmente fora da rede. O *chat* atual não depende de espaços para acontecer a comunicação, pois poderia ser feito por telefone, com uma conferência com diversos ramais, sem a necessidade de um mundo virtual construído.

Lugares construídos na rede como o “*Second life*”⁶⁴ talvez estejam mais próximos desta construção virtual do espaço para uma comunicação mais efetiva dentro do ciberespaço. Mas mesmo assim o conceito de imersão, como ocorre em *Matrix*, não pode ser aplicado a ele, pois estar imerso é estar “dentro” do espaço proposto, seja real ou virtual e enquanto estivermos sentados na frente da máquina, mas sem nenhuma ligação direta dos nossos sentidos com ela, não é possível afirmar que estamos “imersos” na rede computacional.

É claro que a visão de *Matrix* não reflete a realidade atual, mas a questão aqui não é esta, mas uma análise espacial das potencialidades mostradas em *Matrix* e como o imaginário tecnológico influenciou o filme no sentido de extrapolar os conceitos da técnica atual na construção de um mundo virtual totalmente imersivo.

⁶³ Discussão ou conversa pela Internet. Tem origem na palavra *chatting*, nome dado pelos soldados ingleses nas trincheiras da primeira guerra, às reuniões que faziam para retirada de piolhos (*chats*) da roupa e do corpo. Um *chat*, que em português significa “conversa”, é um neologismo para designar aplicações de conversa em tempo real. Esta definição inclui programas de IRC, conversa em sítio web (*webchat*) ou messageiros instantâneos (Dicionário de informática e programação. Disponível em <<http://www.aoli.com.br/dicionarios.aspx?id=IN&palavra=Chat>> , acessado em 12 de jan. de 2009, 20:00.

⁶⁴ Mundo virtual no ciberespaço onde existem verdadeiras cidades construídas pelos usuários. Existem diversas empresas que produzem o avatar e os espaços dentro de determinados sites que tem acesso ao mundo do *Second-life*.

Fronteiras espaciais: o limite entre o real e o virtual

Em *Matrix* (1999), Morpheus pergunta a Neo se ele já não teve um sonho do qual acordou acreditando ser real? Esta mesma sensação de continuidade da ilusão do sonho ou simulacro no mundo real é representada em alguns filmes e suscita a mesma dúvida (nos filmes): Estamos vivendo um mundo real e palpável ou tudo não passa de uma enorme simulação que nos ilude e faz crer em algo que apenas desejamos ou que foi programado por outra entidade, máquinas ou deuses?

Para analisar alguns limites entre o real e o virtual dentro do cinema contemporâneo, vamos fazer uma pequena análise com base nos seguintes filmes: *O Vingador do Futuro* (1990), *Assassino Virtual* (1995), *Cidade das Sombras* (1998), *Matrix* (1999), *13º andar* (1999), *eXistenZ* (1999) e *Nirvana* (1997).

Esses filmes pontuam a existência de um limite entre o real e o virtual, visível ou não e um pequeno comparativo entre alguns deles nos ajudará a ver uma evolução do imaginário tecnológico diante dos espaços percebidos (que muitas vezes se repetem). Assim, o foco principal é analisar a importância do espaço diante desse reconhecimento dos limites entre o real e o virtual.

Esse limite muitas vezes começa a ser delineado a partir de um momento de surpresa que acaba por gerar uma mudança na trama, levando o protagonista da dúvida inicial (que na verdade sempre o persegue) para uma mudança radical de postura dentro do mundo virtual no qual vive. Essa dúvida, às vezes, está refletida do lado de fora da tela, pois existe em alguns desses filmes uma provocação para que o espectador fique sem saber se o personagem está dentro ou fora do mundo virtual.

O filme *O Vingador do Futuro*⁶⁵ (1990) conta a história de um homem comum, Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger), que trabalha em construção, civil e que sonha em conhecer o planeta Marte. A História se passa em 2084, onde viagens pelo espaço são possíveis e existem diversas colônias em outros planetas, inclusive no planeta Marte. O desejo de conhecer Marte o leva ao desejo de fazer uma

⁶⁵ O filme foi baseado no conto de Philip K. Dick chamado “*We Can Remember It for You Wholesale*”, publicado em 1966. Dick foi precursor no movimento *Cyberpunk* e se inspirava em doutrinas budistas e Gnósticas para seus contos e romances, vários deles sendo inspiração para Hollywood até os dias de hoje, como *Blade Runner*, *Minority Report*, *O Pagamento*, etc.

implantação de memórias virtuais diretamente no seu cérebro, como se realmente ele estivesse ido até lá e desfrutado vários dias de descanso e prazer. Em certo momento do filme a realidade virtual é transferida da máquina para dentro do cérebro através do implante de memórias e não uma imersão em tempo real no mundo virtual, como a maioria dos demais filmes que tratam do assunto.

Existe também a preparação do momento da revelação, pois o personagem Douglas Quaid de alguma maneira sonha com Marte e deseja muito ir para lá, a ponto de ir contra os conselhos da esposa e amigos que tentam dissuadi-lo da idéia. Como em *Matrix*, onde Neo tem “*uma farpa na mente*” que o incomoda o tempo todo sobre o mundo em que vive, Quaid também deseja muito algo sem uma explicação racional.

Na verdade tudo não passa de uma trama para esconder dele a “verdade”, que ele não é um simples homem comum, mas um agente especial com muitas habilidades e conhecimentos e que teve sua memória apagada para uma missão e uma nova identidade implantada em sua memória. No momento do implante da “viagem para Marte”, ele começa a se recordar de quem realmente é: o libertador (algo parecido com o “escolhido” de *Matrix*), que vai libertar um povo do sofrimento e da escravidão em Marte.

Nesse filme, não existe um universo virtual onde o universo real fica em “*stand by*”, com os plugados sentados em uma máquina enquanto sua mente esta dentro do mundo virtual (como em *Matrix*, *EXistenZ*, *13º andar*, etc). Nele há uma nova modalidade de imersão no espaço físico, que de certa maneira é a potencialidade do virtual dentro do mundo real. Mas como pode ser isto?

Vimos no tópico anterior deste trabalho na definição de Pierre Lévy, que o virtual seria o inverso de atual, ele existe enquanto potência e não materialização. Quando se materializa (ou se atualiza), o virtual se transforma em atual. Mas questiono se no caso do filme *Vingador do Futuro*, o protagonista não vive em um simulacro virtual em sua mente pelo implante de memória que foi feito. Ele vive no mundo real e atual, mas está cercado pelo virtual de sua mente, enquanto sua condição de não percepção do espaço real e verdadeiro.

O termo virtual pode ser usado como uma condição que constrói o simulacro dentro da mente, seja com o protagonista sentado numa cadeira e plugado no mundo virtual ou o protagonista em ação num mundo real, mas com implantes

virtuais na mente. Isso faz com que ele interaja com o mundo real de forma que o seu mundo virtual mental seja o verdadeiro para ele, como no *Vingador do Futuro*. Os dois existem enquanto potência dentro da mente, pois nenhum deles é atualizado no sentido de que existe uma atualização da realidade.

Vejo então que, *acreditar* nesta atualização ou virtualização dos mundos é o que difere seu momento de ativação do virtual ou do atual. Sobre esta atualização constante do virtual, o filósofo Gilles Deleuze nos diz:

A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete a virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, nos quais o virtual se atualiza; ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos nos quais o virtual cristaliza com o atual.⁶⁶

Diante da questão de materialidade ou virtualidade dessas realidades construídas, a idéia de que os espaços digitais são “a morada única do virtual” é apenas uma conseqüência do mundo tecnológico que vivemos e uma aplicação mais corriqueira do termo pela quantidade de referências que são usadas na mídia e na vida cotidiana. O virtual pode ser aplicado em qualquer descrição daquilo que ainda não se tornou o atual. Como o feto sendo o virtual de um bebê, a árvore o virtual da semente ou o velho o virtual da criança.

A questão dos limites do virtual e do atual, pode ser vista em um outro momento do *Vingador do Futuro*, quando Quaid é perseguido pela corporação que quer continuar a dominar Marte. Ele é colocado em cheque diante da realidade e questiona se o que está vivendo não passa de um implante virtual do computador.

Neste pequeno trecho do filme, vejo detalhes que podem ter inspirado outros filmes de ficção, ou melhor, uma ativação do imaginário coletivo tecnológico. A cena começa com Quaid dentro de um apartamento de um hotel, alguém bate a porta e um homem denominando-se médico diz a Quaid que tudo que ele está vivendo não passa de uma ilusão (*Matrix* - 1999) e que ele foi implantado em sua mente para ajudá-lo a acordar (*Vanilla Sky* - 2001). O médico continua sua história e diz para Quaid que para voltar à realidade ele precisa tomar uma pílula (*Matrix*). Quaid

⁶⁶ DELEUZE, Gilles. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, E. *Deleuze filosofia virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 49.

percebe que o homem está suando (com medo) e o mata, vendo que realmente era tudo uma armadilha.

O espectador fica em dúvida do que é real, pois houve momentos anteriores que mesclaram a realidade com o virtual (pela visão do protagonista) tornando confusa a identificação do atual e virtual dentro da trama⁶⁷.

O mundo paralelo virtual criado na mente de Quaid (através de memórias implantadas) fez dele um prisioneiro de um mundo real “simulado”, de uma realidade “armada” pela “Corporação”. Neste caso a simulação acontece no mundo “real” e não no mundo da máquina virtual, deixando claro que o simulacro não é exclusivo dos mundos virtuais do computador.

Em *Matrix*, as máquinas fazem o mesmo com a população da terra que é prisioneira sem ter conhecimento disto. As memórias implantadas pela máquina na origem do mundo virtual de *Matrix*, somadas à interatividade e poder de decisão entre as pessoas nela plugadas (mesmo dentro de certos limites e regras do mundo virtual) criaram uma prisão perfeita, onde não existe o desejo de fuga, visto que não há consciência de que se está preso.

Neo e Quaid são prisioneiros que se libertam das amarras de suas prisões virtuais e tentam salvar o mundo, libertando outras pessoas do mesmo “domínio do virtual”. Eles rompem com o limite entre o espaço atual e o virtual, visualizam suas fronteiras e assim conseguem rompê-las, criando o circuito entre atual e virtual, como vimos em Deleuze.

Em outro filme chamado *Assassino Virtual (1995)*, podemos destacar o processo inverso de imersão entre virtual e atual. O enredo descreve um programador que quer ver sua criatura virtual “viva” no mundo atual (real) e acaba sabotando uma pesquisa e colocando “em liberdade” um perigoso assassino virtual.

Existe uma inversão do caminho entre o real e o virtual, no qual a identidade virtual ganha vida física semelhante a de um ser humano, graças a um processo complexo descrito no filme com base na nanotecnologia⁶⁸.

A história é de um policial honesto, Parker Barnes (Denzel Washington), que vai preso por matar o assassino de sua família. Ele participa de um projeto do

⁶⁷ Estou usando o termo atual no lugar do termo “real”, visto que tudo é real e o virtual é apenas uma dimensão deste real.

⁶⁸ A nanotecnologia é a base para produzir aparatos tecnológicos em escala molecular e que tem aplicações na medicina, na indústria bélica e na produção de alimentos.

governo que estuda o ambiente de simuladores virtuais para treinamento de seus agentes. Para o treinamento ser eficaz eles criam um assassino virtual com a somatória de diversos perfis de assassinos, chamado SID 6.7 (Russell Crowe).

Esse assassino existe no mundo virtual, mas seu programa avançado faz com que ele comece a pensar por conta própria, se tornando uma entidade de Inteligência Artificial (IA) nunca imaginado no mais perfeito teste de Turing⁶⁹.

No filme também existe uma pesquisa em paralelo à da IA que cria um corpo físico com base em uma identidade virtual (um chip com as características de uma pessoa, uma IA, se transforma em um ciborgue). Em dado momento o assassino SID 6.7 é trazido ao mundo real através dessa tecnologia, na qual o corpo se constrói e cria independência (ao contrário do filme *Tron*, onde o corpo se desmaterializa e vai para dentro do computador). No mundo real, SID ganha poderes além do imaginado, pois ele não enfrenta mais os limites da realidade virtual e que haviam sido programadas para controlá-lo.

Existe aí um paradoxo do entendimento dos limites entre o virtual e o real, pois o senso comum (e mesmo de alguns entendidos) diz que o mundo virtual é que não tem limites. Que podemos fazer o que quiser neste universo e nada pode nos controlar. No filme esses controles são feitos pelos criadores dos programas e servem para limitar o poder da IA que criaram. Ditando-lhe regras para que seu funcionamento seja adequado às expectativas do criador.

Segundo o filme, quando SID esta fora das regras do mundo virtual, ele se torna uma ameaça muito maior para o mundo real. Podemos pensar então que os limites do mundo virtual são criados por nós mesmos, enquanto criadores desses programas e que sempre temos como restrição nossas próprias bases filosóficas, éticas e pessoais?

No final do filme SID faz uma menina de refém e ninguém sabe de seu paradeiro, somente SID. Para ele contar a verdade, seu chip de memória (sua CPU principal) é colocada novamente no computador. Uma nova simulação é feita para enganar a própria máquina e conseguir a revelação do paradeiro da refém.

⁶⁹ O Teste de Turing é um teste proposto por Alan Turing em 1950, para se determinar se um programa é ou não inteligente. Assim, o programa é inteligente se a pessoa que participa no teste não for capaz de dizer se foi o programa ou o ser humano que respondeu às suas perguntas. A evolução do teste de Turing veio em 1966 no MIT, com a invenção dos *chatbots*, programas desenvolvidos para interagir com usuários humanos através de diálogos em linguagem natural, na modalidade escrita. Esse nome (*chatbot*) vem da junção de duas palavras inglesas: *chat* (conversar, bater papo) e *bot* (abreviação de *robot*, robô).

A simulação engana o virtual, na figura do IA SID. A fronteira do real e virtual também passa a ser duvidosa para a própria máquina. No filme, SID descobre que foi enganado e colocado novamente no universo do ciberespaço. Furioso por ser enganado, ele controla o mundo virtual para destruir seu oponente. Ele grita que agora seu oponente está na realidade virtual e como um deus faz de Parker um fantoche. A mente de Parker é bombardeada de informações e ilusões virtuais que o levam a uma aceleração de seu pensamento e conseqüente sofrimento. No filme, o cérebro humano é mais fraco que o mundo virtual quando este é colocado à prova e a máquina sobrepuja o homem em seu mundo, o ciberespaço.

Esse mesmo tipo de experiência com IA aconteceu em *Nirvana (1997)*, quando o personagem virtual do jogo descobre que é “virtual” e tenta contar a verdade para outra personagem. Ele abre um armário e lá dentro existe um buraco interestelar. Mesmo assim ela “finge” nada ver e prefere ir embora dali o mais rápido possível (Como disse Morpheus em *Matrix*: “*existem pessoas que não estão preparadas para a verdade*”).

No filme *13º andar*, existe também uma ilusão que engana a própria realidade virtual. O filme foi veiculado em 1999 (ano de muitas produções virtuais, como *Matrix*, *eXistenZ*, etc.) e tem como enredo a história de dois pesquisadores em realidade virtual, Douglas Hall (Craig Bierko) e Hannon Fuller (Armin Mueller-Stahl).

Eles criam um universo totalmente virtual com programas que representam pessoas, tudo num ambiente da década de 30 (seria uma *Matrix*, mas sem humanos plugados nela, apenas os programas (as IA's) vivendo suas vidas).

O conflito principal do filme começa quando o sócio de Hall, Fuller, morre misteriosamente, deixando apenas algumas pistas sobre um misterioso segredo sobre suas pesquisas com o mundo virtual. Após várias incursões dentro deste universo, Hall descobre a verdade: O universo no qual vive também é um simulador virtual e ele apenas um programa dentro deste mundo. A cena mostra Hall dirigindo para fora da cidade até se deparar com um vazio virtual, onde apenas riscos verdes aparecem no horizonte, delimitando o final daquele mundo.

Em informática existe um termo bastante objetivo para o método aplicado neste filme, chama-se “*método recursivo*”. *Recursividade* é um método de programação onde um programa passa a chamar a si mesmo para realização de uma tarefa que se repete, mas com alguma variação. Desta forma no filme *13º*

*andar*⁷⁰ um programa chama a si mesmo e cria com pequenas mudanças outro universo. Em programação, esse método é bastante utilizado em jogos de computador, que trabalham com camadas, ou “pilhas” de informações sobrepostas. Quando é preciso voltar no caminho, o programa “desempilha” as informações e consegue ser mais eficiente e rápido na tomada de decisões.

O conceito de “camadas” de informações sobrepostas é claramente vista neste filme. Cada camada seria um mundo virtual criado (e pode haver centenas deles) para divertir as pessoas do mundo “real”, que seria a primeira camada. As descobertas dos limites entre o real e o virtual geram o suspense no enredo, tornando a surpresa um elemento essencial do filme e como vimos em Deleuze, o uso dos circuitos entre o virtual e o atual, como neste caso, faz a dramaticidade aumentar e gerar uma trama mais complexa.

Num outro momento a figura da mulher pela qual Hall se apaixonou, Jane Fuller (Gretchen Mol) e que na verdade é uma “jogadora” vinda do mundo “real” que entrou naquele mundo virtual como filha de Fuller para se aproximar de Hall (porque ela também se apaixonara por ele). O real se apaixonando pelo virtual e vice-versa. O limite entre estes mundos se torna tênue na medida em que os dois se aproximam em termos de serem reais.

O virtual passa a ser um espaço para se admirar e fazer morada. Margaret Wertheim discursa esta ciberutopia, onde nos diz:

Os MUDs podem não ser o paraíso, mas para um número cada vez maior de jovens americanos o ciberespaço parece um lugar mais atraente do que a realidade de suas vidas físicas. Como um espaço livre do declínio da classe média, e imune aos problemas de deterioração urbana e da desintegração social que afligem tantas comunidades da “vida real”, o ciberespaço acena como um domínio sem dúvida mais utópico⁷¹

O filme mostra na verdade uma evolução do MUD⁷² atual, com os avatares sendo incorporados por pessoas do mundo real e que se divertem com as outras figuras do mundo virtual, as IA´s.

⁷⁰ O filme tem este nome devido ao andar no qual o laboratório das experiências está localizado.

⁷¹ WERTHEIM, op. cit., p. 211.

⁷² MUD (sigla de *Multi-user dungeon, dimension*, ou por vezes *domain*) é um RPG multi-jogadores, que normalmente é executado em um servidor na Internet.

Camadas em *Matrix*

Em *Matrix*, existe uma possibilidade de que o mundo real descrito na série, onde vivem os moradores de Sião, seja na verdade outra camada de simulação da máquina. Existem alguns indícios que podem corroborar com esta afirmação na trama.

O primeiro indício é a colher recebida por Neo de um garoto que foi libertado da *Matrix*, com a mensagem de que ele entenderia o porquê. Esta cena se passa no segundo filme, *Matrix Reloaded* (2003), e é pouco explorada pelo enredo, ficando fora do contexto que estava acontecendo e não existe uma retomada da idéia com intuito de explicar o porquê daquilo.

Analisarei esta cena confrontando-a com a cena vista em *Matrix* (1999), onde Neo visita o Oráculo e conversa com um garoto na sala de espera. Na cena que segue, o garoto com roupas de monge budista fala sobre o poder para entortar as colheres, dizendo que é a pessoa que entorta e não a colher, pois a colher não existe. A colher dos dois filmes é a mesma e ambas não existem enquanto materialidade, mas apenas enquanto virtualidade.

Outro indício que pode ajudar é a atribuição de poderes à Neo no mundo fora da *Matrix*. Ele consegue “sentir as máquinas” e destrui-las apenas impondo as mãos. No primeiro filme, os poderes foram conquistados por ele na *Matrix*, através de sua libertação da mente, pois com isto ele consegue enxergar os códigos da máquina e manipulá-los a seu gosto e necessidade.

Fora dela qual seria esta explicação? Como ele também está conseguindo “enxergar” as máquinas no mundo fora da *Matrix*, como na cena em que fica cego e “vê” o agente Smith e a cidade das máquinas sem precisar usar os olhos.

Abaixo duas figuras, cada uma com sua visão do que Neo enxerga dentro de cada mundo, o virtual (Figura 10 – Visão de Neo em *Matrix* (1999) – os agentes e o corredor são códigos da máquina) e o real (Figura 11 – Visão de Neo em *Matrix Revolutions* (2003) – a cidade das máquinas e suas luzes:

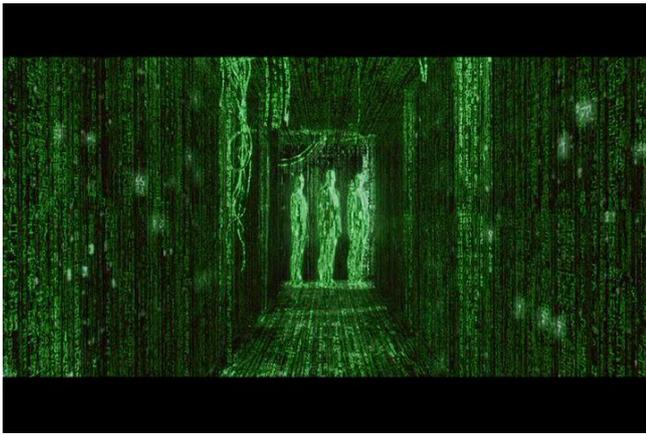


Figura 10 – Visão de Neo em *Matrix* (1999) – os agentes e o corredor são códigos da máquina



Figura 11 – Visão de Neo em *Matrix Revolutions* (2003) – a cidade das máquinas e suas luzes

Vejo que a visão de ambos é semelhante, pois o que realça em cada visão é o brilho da energia que trafega pelos circuitos de ambos. Se Neo pode ver os dois, o princípio de seu poder pode ser o mesmo: enxergar mundos virtuais construídos pela máquina.

Abro aqui um parêntese para uma comparação sobre esta visão subjetiva do calor emanado pelos corpos, que traz uma referência entre *Matrix* e o filme *Westworld*, onde o robô assassino *Gunslinger*⁷³ persegue suas vítimas. Esta cena de *Westworld* tem uma câmera subjetiva que simula a visão do robô com tons laranja e a forma do contorno do corpo humano (Figura 12). Em *Matrix Revolutions*, temos Neo em uma cena com uma câmera subjetiva e a sua visão, também alaranjada mostra os contornos do rosto do agente Smith (Figura 13).

⁷³ Gunslinger: é um jargão em inglês que poderia ser traduzido como “homem rápido no gatilho”.



Figura 12 - Cena de *Westworld* - Visão do Robô assassino em câmera subjetiva



Figura 13 - Cena de *Matrix Revolutions* - Visão de Neo em câmera subjetiva

A cena que mostra Neo destruir as sentinelas no final do filme *Matrix Reloaded* (2003) ele desmaia e sua mente se conecta a um lugar dentro da máquina, uma estação de trem chamada “*Mobil Ave*”. O problema desta conexão é que ele não está plugado por nenhum cabo que leve a *Matrix*. Mas em outra cena uma tripulante de uma das naves rebeldes, que acompanha a recuperação de Neo (que ainda está desacordado), diz que o padrão mental dele é de quem está plugado na *Matrix*.

A estação de trem é uma espécie de “limbo” entre o mundo dos homens (real) e o mundo da *Matrix* (virtual). É lá que os programas fugitivos (que não querem ser deletados) se refugiam e pedem abrigo a programas poderosos como o Merovíngio⁷⁴. O próprio nome da estação remete a este Limbo, pois “*Mobil*” é um anagrama de “Limbo” e “*Ave*” seria abreviação (em Inglês) de avenida (*Avenue*). Mas como Neo se conecta a esse “Limbo” sem estar ligado fisicamente à máquina? O filme deixa lacunas nesta questão e não mostra como Neo acorda depois de ser resgatado por Trinity da estação.

Todas essas evidências dão indícios de que algo está errado dentro da *Matrix* e fora dela também. Pois *Matrix* pode ter o mesmo referencial tecnológico de sobreposição de camadas feitas em *13º andar* (1999) e em *eXistenZ* (1999). Todos esses filmes foram feitos no mesmo período e têm as mesmas características de exploração do mundo virtual, como a imersão completa dentro da máquina através

⁷⁴ O *Merovingio* é um programa poderoso dentro de *Matrix*, que pelos diálogos que vemos é um dos fundadores da *Matrix*, junto com o Oráculo e o Arquiteto. Ele é inimigo de todos e protege programas exilados, as “anomalias”, que querem fugir da *Matrix* para não serem “apagados”.

de algum dispositivo, controle e criação da máquina, camadas da visão da realidade e da virtualidade que inicialmente não são percebidas pelos personagens e nem pelos espectadores, etc.

No caso de *eXistenZ*, a relação com o limite entre o real e o virtual é ainda mais provocativa, pois o filme termina com uma pergunta de um personagem dizendo “*ainda estamos jogando?*”.

Tanto em *eXistenZ*, quanto em *13º andar* não podemos assumir categoricamente que as camadas eram limitadas àquelas mostradas, pois a premissa de que poderia haver mais camadas ficou em aberto, não houve uma limitação das possibilidades de existir outras camadas além daquelas. *Matrix* não abre essa questão no primeiro filme, mas pela minha percepção ela não pode ser descartada nos demais filmes da trilogia.

Essa metodologia fílmica pode ser associada à cultura dos games que prevalece no universo do imaginário tecnológico atual. Vários jogos são construídos em camadas, os chamados “níveis”, por onde o jogador precisa alcançar determinados objetos ou pontos para que o protagonista vença aquela etapa e mude de nível ou camada de jogo.

Além de toda estética dos jogos estar associada a esse tipo de filme, como as lutas mirabolantes, os efeitos especiais, etc, a disposição do fluxo da informação nos filmes têm as características dos processos lógicos e de entretenimento criados a partir do advento dos PC's.

As fronteiras não são limitadas apenas pelo modo como vejo o real ou o virtual dentro dos filmes, mas pela maneira como associamos esses mundos ao “*nosso mundo real*” e suas transformações a partir do momento que são observados. O poder de transformação dos espaços nos mundos paralelos é o que veremos no tópico seguinte.

Espaços em transformação

No filme *Westworld* (1973)⁷⁵, existe um parque temático de mesmo nome e que transforma pessoas normais em personagens de mundos criados artificialmente,

⁷⁵ *Westworld* teve uma continuação em 1976, chamada *Futureworld* e estrelado por Peter Fonda e Yul Brynner (como o robô assassino de *Westworld* chamado *Gunslinger*). Esta continuação não teve

com cenários e robôs perfeitos e que imitam o ser humano. Os andróides fazem seu papel nos três cenários criados, *O Velho Oeste, a Época Medieval e Roma Antiga*. A imersão é feita de maneira atual e não virtual, pois os andróides e os cenários são feitos de matéria física. Mas o conceito de imersão pode-se dizer que é “virtual”, visto que na mente daqueles que estão no parque, a vivência é real para cada cenário de interação, mas não se atualiza enquanto verdade temporal, que é uma simulação de um local e de um tempo que já se foi. Mas essa discussão sobre os limites do virtual já foi feita em outro tópico e o que nos interessa agora são as transformações que o mundo da máquina precisa fazer para garantir sua credibilidade, tanto virtual quanto atual.

Em *Westworld* a manutenção das máquinas é feita durante a noite, quando todos dormem. Algumas máquinas, caminhões e funcionários do parque recolhem os entulhos e os andróides defeituosos ou avariados pelos visitantes durante o dia. Eles são levados para uma oficina, onde técnicos e cientistas consertam todos os equipamentos. No filme existe uma necessidade de manutenção periódica da máquina, pois esta gera defeito, quebra e precisa de conserto. Os mesmos defeitos que geram o ponto de virada do filme, onde os andróides descontrolados começam a matar os visitantes⁷⁶.

A questão não é propriamente analisar a manutenção técnica do equipamento, mas saber que existe uma necessidade de transformação. Primeiro a da pessoa que se veste para ficar imersa naquele mundo, depois a do equipamento que foi avariado em algo “normal” novamente e ainda, a transformação dos andróides em armas assassinas dos visitantes. O espaço virtual, assim como o espaço atual estão em constante transformação, mas quais são essas variações do espaço e da tecnologia associadas a ele e como refletem nossos imaginários?

Em *Matrix* existe a manutenção do mundo virtual, com a mudança do espaço vivido pelos avatares e que pode ser observável quando temos um efeito “*Déjà vu*”⁷⁷. Quando Neo retorna para o hotel abandonado, após seu encontro com o Oráculo, ao

tanta expressão e nenhuma novidade em relação à *Westworld* e, portanto, não foi analisada neste trabalho.

⁷⁶ O principal robô assassino é o *Gunslinger*, interpretado por Yul Brynner. Como curiosidade, existe uma cena no filme onde o *Gunslinger* (homem rápido no gatilho) persegue uma de suas vítimas e “enxerga” apenas o calor que emana do corpo da vítima. Considero que estas imagens ajudaram a compor cenas do filme *Matrix* (como já vimos antes) e do filme *Exterminador do futuro (1984)* onde o andróide enviado do futuro (Arnold Schwarzenegger) seria uma homenagem ao *Gunslinger*.

⁷⁷ *Déjà vu* é um termo em francês que significa “já visto” e é usado para uma impressão psicológica de que já estivemos em um lugar ou algo acontece repetidas vezes.

subir as escadas vê um gato preto que aparece duas vezes na sua frente. Ele diz a frase “*Déjà vu*” e Trinity se volta preocupada para ele e explica que um *Déjà vu* pode ser sinal de mudança na *Matrix*. A mudança ocorreu para que eles fossem capturados, visto que Cypher os havia traído.

Essa mudança ocorreu sem efeitos especiais no filme. Eles apenas abrem portas e janelas e por trás delas existem paredes. De certa forma, o que foi alterado foi o bando de dados do computador. A memória de localização do que estava representado é que sofreu alteração. Como os avatares enxergam o que estava gravado neste banco de dados, eles interagem com a memória da *Matrix* e sabem que algo foi alterado.

No filme *Cidade das Sombras* (1998) existe uma cidade que vive num ambiente *noir* e onde à meia noite todos seus moradores dormem onde estão, nos bares, ao volante, nos trens, etc. A cidade é controlada por alienígenas que fazem experiências com os seus habitantes usando implantes de memória para poder alterar o mundo real⁷⁸. Como em *Matrix*, existe uma alteração do espaço, mas com base na implantação de novas memórias de determinadas pessoas escolhidas em cada noite. Assim existe uma “manutenção” da realidade.

Assim como *Matrix*, também existe o controle das pessoas através do controle do espaço no qual estão imersas, pois com os diversos implantes de memória eles não sabem que são cobaias de uma experiência extraterrestre e nem percebem que não existe o dia, apenas a noite e que a cidade está sobre uma nave espacial (ou é parte integrante dela).

Um ponto em comum entre *Westworld*, *Matrix* e *Cidade das Sombras* é que o espaço só se transforma quando não é observado. A transformação ocorre somente quando ninguém tem consciência dela. Entre *Matrix* e *Cidades das Sombras*, outro ponto em comum, Neo (Keanu Reeves em *Matrix*) e John Murdoch (Rufus Sewell em *Cidade das Sombras*) são quem percebem estas transformações e conseguem alterar os espaços, da mesma forma que a máquina ou os alienígenas fazem. Existe uma evolução dentro da trama de ambos os filmes, onde quanto mais o

⁷⁸ Veja no tópico anterior “*Fronteiras espaciais: o limite entre o real e o virtual*” o mesmo processo de implante de memórias no filme o Vingador do Futuro. Podemos ver que o imaginário de Philip K. Dick ainda continua sendo utilizado e é fundamental nos estudos de um universo que se apodera de uma tecnologia para satisfazer os desejos humanos, como nos casos da utilização da memória para garantir a imersão em um novo espaço desejado.

personagem está consciente de seu estado de dominação, mais ele consegue dominar este espaço.

Poderíamos dizer que esta evolução do poder da mente sobre o espaço é um reflexo da própria condição humana de força transformadora dos espaços em que vive?

Como já vimos na introdução deste trabalho, existe uma evolução da visão e do entendimento do espaço na história da humanidade. Segundo Margaret Wertheim, a partir de René Descartes o dualismo mente e corpo (matéria) foi decisivo para a evolução de uma ciência mecanicista. Diz ela:

Na transição da visão do mundo medieval para o mecanicista, ocorreu uma mudança crucial, pois, enquanto o universo medieval era finito, o novo mecanicismo sugeriu que ele poderia ser infinito⁷⁹

Diante dessa afirmação, posso analisar que até hoje os filmes refletem esta mudança, pois em todos, temos uma visão de mundo virtual ou atual que pode ser modificado na medida em que a mente se expande. Esta expansão física dos espaços reflete também a visão modernista após Descartes que faz o homem ver apenas a ciência física das coisas. Como continua Wertheim “*Nossas mentes foram tão adestradas – nossos cérebros tão lavados – para pensar o espaço em termos puramente físicos que nos é quase impossível pensar de outra maneira*”⁸⁰.

Em nenhum desses filmes analisados existe um diálogo com os espaços fora da realidade física das ciências, seja ela promovida pela máquina ou por mentes extraterrestres. O espaço da alma não tem mais lugar, como se não houvesse mais uma alma para ser exibida e alocada em lugar comum.

Outro ponto importante dessa análise é descobrir qual o papel da transformação dos espaços nesses filmes que lidam com a “virtualização da realidade”. Qual seria o sentido de moldar o espaço sem que isto seja percebido?

Desde a escola de Frankfurt existe este questionamento do poder dos meios de comunicação de massa e do controle que exercem sobre a humanidade. Assim, vejo que esconder a verdade é um dos princípios para garantir a perpetuação do simulacro. Manipular as memórias humanas também garante que a transformação

⁷⁹ WERTHEIM, Op. Cit., p. 26.

⁸⁰ Ibid, p. 53.

espacial não seja questionada, pois a memória está intrinsecamente ligada ao espaço. Bachelard, filósofo e poeta dos espaços, diz a este respeito:

Em suma, na mais interminável das dialéticas o ser abrigado sensibiliza os limites do seu abrigo. Vive a casa em sua realidade e em sua virtualidade, através dos pensamentos e dos sonhos⁸¹

Somos de certa maneira influenciados pelos meio espaciais em que vivemos, e esta é a questão abordada por *Cidade das Sombras* e *Matrix*. Em *Cidade das Sombras*, em determinada cena existe uma família de classe media jantando num local simples, quando é meia-noite eles adormecem e são implantadas novas memórias em suas mentes. O espaço a sua volta se modifica com base no que foi implantado na memória deles e quando acordam, sem perceber a alteração, já não estão mais num simples local, mas numa sala de jantar sofisticada e grandiosa. Eles enriqueceram em alguns minutos e sua mente se apoderou daquela memória implantada com toda naturalidade que um simulacro controlado requer. Sobre isto Bachelard nos diz “*Nossa alma é uma morada. E, lembrando-nos das ‘casas’, dos ‘aposenos’, aprendemos a ‘morar’ em nós mesmos*”.

Neo, em *Matrix*, mora em si mesmo, visto que apenas sua mente vive na máquina e seu corpo repousa em um útero sem sentido. A ilusão do simulacro faz esta “morada” ser aquilo que a mente quer que ela seja e não o que ela é realmente. Memórias são matérias-primas para construção de qualquer espaço de simulacro, como fez a máquina em *Matrix* e os alienígenas em *Cidade das Sombras*. Eles moldaram as lembranças do homem em objetos físicos ou virtuais para conseguirem seus objetivos. Não é isto que faz o cinema e a Televisão? Manipular a memória e um imaginário específico para garantir, como finalidade industrial, lucro ou poder?

Esta análise não é um aprofundamento político da questão, mas algumas provocações em torno de como são importantes estes detalhes da transformação espacial ao longo da história da humanidade e da história cinematográfica recente.

Vejamos outro exemplo de transformação, que exemplifique um pouco mais a questão. O filme *Matrix* (1999) começa com uma provocação. Ele mostra o logo da empresa produtora do filme, a Warner Bros, com tom verde e com o fundo negro

⁸¹ BACHELARD, Gaston. A Poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 1993, p. 25.

repleto de nuvens, semelhante ao céu que aparece no filme (Figura 14 e Figura 15 - Logo Warner transformado)

Como disse na introdução dessa pesquisa, *Matrix* possui diversas camadas e nenhuma imagem, som ou termo foi colocado ao acaso. Este logo adulterado pode ter vários significados, mas a meu ver, dois se sobressaem. O primeiro e mais óbvio é colocar a própria identidade visual da empresa com os elementos visuais do filme para associá-la ao próprio filme, como se ela também fizesse parte deste universo da *Matrix*. O outro é baseado num comentário de John Gaeta, supervisor de efeitos especiais de *Matrix*, reproduzido no ensaio do professor de inglês e crítico literário Dino Felluga:

(...) pegue a explicação de John Gaeta para o motivo de os criadores do filme terem se sentido obrigados a alterar o logotipo da Warner Bros., na primeira cena do filme: “A importância da abertura do filme está no fato de que queríamos modificar os logos do estúdio, principalmente porque achamos que ele era um império do mal, disposto a conter a criatividade de um diretor ou escritor comum. Então, sentimos que a profanação dos símbolos era uma mensagem importante para o público, de que essencialmente, rejeitamos o sistema”⁸²

A idéia dos realizadores em criticar o sistema usando uma imagem transformada com alguns valores identificáveis remete ao uso do espaço público (o filme é um espaço público?) para crítica e arte, como fazem os grafiteiros e “pichadores”, estes últimos marginalizados pelo “sistema”⁸³.

⁸² FELLUGA. Op.cit., p. 94.

⁸³ Na bienal de arte na cidade de São Paulo em 2008, vários pichadores foram presos por “danificarem” algumas obras, onde colocavam a sua marca registrada (Fonte: Revista Bravo Online Disponível em: http://bravonline.abril.com.br/conteudo/assunto/assuntos_402501.shtml, acessado em 10 de dez. 2008).



Figura 14 - Logo Warner Normal



Figura 15 - Logo Warner transformado

A transformação de elementos comuns que formam o imaginário em outro que associamos a este elemento original, gera um novo imaginário, que pode ser questionador e elucidativo. Assim como “o escolhido” dos filmes em questão podem ver além do que o simulacro representa, nós podemos ver além do que um símbolo de uma entidade pode representar.

Escatologia⁸⁴ pós-moderna

No filme *Tron* (1982) o programa *Master Control* quer assumir o controle do Pentágono e do Kremlin⁸⁵ para construir um novo mundo, um mundo melhor. A destruição do mundo e a recriação do mesmo de forma melhor é um pensamento arcaico do imaginário mítico, como diz o escritor e historiador romeno Mircea Eliade:

Em suma, esses mitos do Fim do Mundo, implicando mais ou menos claramente a recriação de um novo Universo, exprimem a mesma idéia arcaica e extremamente difundida da ‘degradação’ progressiva do Cosmo, requerendo sua destruição e sua recriação periódicas⁸⁶

Muitos dos filmes Analisados contêm em seu enredo a destruição do mundo vigente (ou a intenção de) para o renascimento de um novo, sem “pecados” e com uma sociedade evoluída. Como em *Matrix*, quando o agente Smith explica a

⁸⁴ Escatologia aqui descrita é no sentido de mitos do fim dos tempos, segundo Mircea Eliade.

⁸⁵ A época em que o filme foi criado ainda o mundo estava em plena guerra fria entre URSS e EUA, que se confrontavam indiretamente através de territórios estrangeiros, através de apoio antagônico aos países em conflitos por meio de armas e dinheiro.

⁸⁶ ELIADE, Mircea. Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva, 2006, p. 58.

Morpheus a origem da *Matrix* atual, dizendo que a primeira *Matrix* construída era perfeita, mas foi um fracasso, com milhões de vidas perdidas.

Ele comenta que a espécie humana é um vírus que destrói o meio no qual se encontra, sendo uma espécie parasita. Podemos dizer que o referencial arcaico dos mitos de origem está presente nestas afirmações? Que o pecado de ser “parasita” faz parte da necessidade de reconstruir o mundo a cada ciclo? Mircea também diz: “(...) a idéia de uma punição dos ‘pecados’ implica geralmente a criação ulterior de uma nova humanidade⁸⁷”. Essa destruição do mundo dos pecadores e reconstrução de um novo mundo “paradisíaco” é algo familiar em diversas religiões e mitos de origem de diversos povos arcaicos e os filmes usam desta representação desejada do homem para atrair o público.

Em *Matrix*, como em *Tron* e mesmo no *Vingador do Futuro*, a destruição do mundo vigente aponta para o mundo real, não para o virtual. O virtual é “um outro lugar” onde repousa a esperança de um mundo novo e paradisíaco. Como Margaret Wertheim comenta:

No céu, temos a promessa de que os ‘pecados da carne’ serão apagados e os homens serão como anjos. Entre muitos paladinos do ciberespaço, encontramos também um anseio de transcendência em face das limitações do corpo. Também aqui testemunhamos um desejo da aniquilação da dor, da restrição e até da morte⁸⁸

Em *Matrix Reloaded* (2003), quando Neo adentra o núcleo da *Matrix*, chamado de “A fonte”, nos dá a impressão que ele se dirige ao “Céu” do imaginário cristão, com luzes envolventes e uma porta que se desmaterializa, transformando tudo num ponto do universo. Este ponto aumenta até vemos a imagem de inúmeros monitores ligados.

Uma caneta é tocada na ponta como um controle remoto e mostra a imagem de Neo em todos os monitores. A caneta esta na mão de um homem sóbrio de barbas brancas e terno também branco que está sentado em uma poltrona usada por altos executivos⁸⁹. Ele menciona que seria o “Pai” da *Matrix* e o Oráculo a “Mãe”,

⁸⁷ ELIADE, *Ibid.*, p. 56.

⁸⁸ WERTHEIM, *Op. cit.*, p. 15.

⁸⁹ Vemos aí também uma referência aos meios de comunicação com o homem de branco representando um alto executivo, detentor de todo poder da matriz midiática na qual vivemos, com poderes de mudar o mundo virtual da televisão de acordo com seus interesses.

pois ela conseguiu fazer a humanidade acreditar que tinha o livre arbítrio e com isto não se incomodava em estar presa dentro do mundo virtual.

Como Mircea nos diz, as recriações cíclicas do mundo são mitos necessários para a renovação da vida atual. No filme, aparecem nos monitores diversos “outros” Neo’s que se rebelaram e foram destruídos e conseqüentemente renovados. A renovação é parte integrante também dos sistemas de controle da *Matrix*, como vimos no tópico anterior, e de diversos outros imaginários que refletem produtos da condição mutante do homem.

Matriz espacial: influências e imaginários

Matrix é um agrupamento de diversos símbolos, ideologias, religiões e mitos, mas além da mistura ideológica e simbólica, coisa comum no pós-modernismo, há uma profunda influência de outros filmes que tratam do movimento da cibercultura.

Os principais filmes que analisarei, comparando-os com *Matrix*, são: *Zardoz* (1974), *Cidade das Sombras* (1998) e *Westworld* (1973). Além desses, outros também são referenciados em menor intensidade, mas não em importância e, portanto, também serão comparados, como *Tron* (1982), *Johnny Mnemonic* (1995), *Fantasma do Futuro* (1995) e *Videodrome* (1983).

Zardoz e Matrix

Começaremos por *Zardoz* (1974), filme dirigido por John Boorman e que tem grandes semelhanças com *Matrix*, tanto no enredo como em diversas imagens do espaço no qual os filmes se passam. *Zardoz* é o nome de um deus que obriga os homens a trabalhos forçados, oprimidos por um exército de homens armados seguidores desse deus opressor. De tempos em tempos o deus *Zardoz*, na forma de uma cabeça de pedra voadora, vem para entregar armas aos seus assassinos obedientes e levar a produção de trigo embora.

Em uma dessas visitas, um dos assassinos, Zed (Sean Connery) se esconde na pedra e foge para o mundo do deus *Zardoz*. Aí começam as semelhanças com *Matrix*.

No momento que Zed sai de dentro do trigo para saber onde esta, ele começa a emergir com a arma erguida acima do corpo e o trigo vai se esparramando a sua volta. Como já vimos nesse trabalho, em *Matrix* existe uma grande simbologia remetendo ao nascimento. O próprio nome de Neo é “novo” e o termo “Neonatal” é usado para o que é recém-nascido.

Nas figuras abaixo, três desses momentos de renascimento:

- 1) Na primeira imagem (Figura 16) uma cena de Videodrome, onde existe uma “doença” que contagia a todos que vêem uma fita do programa Videodrome. O vídeo domina as pessoas e as faz renascer para uma nova visão (ou ilusão) da técnica com o corpo, onde gritam “Viva a nova carne”. Uma visão pessimista para o controle do homem pela imagem.
- 2) Na segunda imagem (Figura 17) uma cena de *Zardoz*, onde Zed sai de dentro do trigo com arma na mão. Esta cena é fundamental no filme, pois a partir dali ele entra em contato com os “deuses” de *Zardoz*, que na verdade são cientistas evoluídos e imortais que criaram a divisão entre os povos e oprimem pelo poder tecnológico.
- 3) Na terceira imagem (Figura 18), uma cena de *Matrix*, onde Neo sai do casulo após tomar a pílula vermelha, renascendo para um novo mundo, o mundo da máquina.



Figura 16 - Cena Videodrome - arma saindo da TV



Figura 17 - Cena Zardoz - Zed saindo do trigo com arma na mão



Figura 18 - Cena de Matrix - Neo saindo do casulo

Nas três cenas, além das semelhanças das imagens, há um nascimento para um novo mundo, no qual a tecnologia é dominadora do homem. Os três protagonistas são “chamados” para enfrentar esta tecnologia “vilã” e são igualmente seduzidos por ela.

Na cena seguinte ao seu “nascimento” dentro da cabeça de pedra, em *Zardoz*, Zed olha para o lado onde existem casulos, semelhantes a bolhas plásticas,

com pessoas nuas e paralisadas dentro (Figura 20). Depois descobrimos que estas pessoas estão ali para se regenerar de algum ferimento ou para rejuvenescer. Esta cena remete perfeitamente a cena do despertar de Neo do casulo, na cidade das máquinas (Figura 19). Até mesmo a posição do corpo de ambos e o tons de cor, meio azulados e avermelhados são parecidos. Outra semelhança é Neo ainda estar com seu conector plugado na nuca, e Zed estar com um “rabo de cavalo” em seu cabelo, duas extensões aparentes nas imagens.



Figura 19 - Cena de *Matrix* - Neo vê pessoas em casulos



Figura 20 - Cena de *Zardoz* - Zed vê pessoas em casulos

Zed e Neo tem semelhanças até no nome, com três letras apenas e na forma com que são tratados por outros habitantes do mundo que acordaram. São chamados de: “*the one*” termo em inglês que quer dizer “o escolhido”.

Eles evoluem no mundo novo que encontraram e desenvolvem poderes capazes de controlar o espaço a sua volta. As cenas relativas a Figura 21 e Figura 22 abaixo, ocorrem no final dos filmes e mostram os dois protagonistas usando seus poderes. Observe o enquadramento com a câmera em posição perpendicular e plano médio e os olhos dos heróis da trama semicerrados, demonstrando uso de enorme força. Existe nestas cenas uma provável ação de ativação do imaginário fílmico dos criadores da obra *Matrix*, que devem ter em seu repertório o filme *Zardoz*.



Figura 21 - Cena de *Matrix Reloaded*



Figura 22 - Cena de *Zardoz*

Há também uma evolução do imaginário tecnológico espelhado nesses filmes. A tecnologia de *Zardoz* tem uma mistura de computadores de última geração e magia, que se comunicam através de cristais e são uma IA que não aparecem de forma física e humana. É apenas uma voz que conversa com os cientistas e os ajudam a controlar o mundo do chamado “Vórtex”.

Vórtex é a cidade onde os cientistas se isolaram para compor uma sociedade perfeita. É uma espécie de oásis, protegido por uma redoma invisível longe da miséria do resto da humanidade. Seria o equivalente ao mundo da máquina em *Matrix*. Os cientistas seriam em equivalência ao que os programas, as IA's são em *Matrix*, como o Oráculo, o Merovingio, etc, programas inteligentes, que têm humor, prazeres e defeitos como os humanos, e aparecem também na forma humana, como veremos mais aprofundado isto no tópico sobre o pós-humanismo no capítulo 3.

Tantos os programas quanto os cientistas são imortais e vivem em um mundo de ilusão sustentados pelos humanos, que plantam trigo em *Zardoz* e geram energia em *Matrix*.

Faremos mais adiante uma abordagem sobre a evolução das tecnologias, com André Lemos comparando os diversos termos usados para citar as técnicas em cada período da humanidade, como magia, mitologia e tecnocultura. Comparando *Matrix* com *Zardoz* há muito dessa tecnocultura, mitologia e da magia se misturar em ambos os filmes.

As cenas abaixo nos remetem a isto: Os dois protagonistas dentro da máquina e em multiplicidade. Neo e Zed entram no núcleo do computador, a Fonte em *Matrix* e o Tabernáculo em *Zardoz*, e veem a si mesmo refletidos, sendo Neo multiplicado nos monitores e Zed nos cristais (Figuras 23 e 24).



Figura 23 - Cena de *Matrix* – Neo enfrenta o programa mestre: O arquiteto dentro da “Fonte”



Figura 24 -- Cena de *Zardoz* – Zed dentro do computador do Vortéx

Cada filme foi criado dentro do contexto de sua época histórica. *Zardoz* na década de setenta, onde a tecnologia digital ainda era pouco difundida e onde o homem começa sua hibridação com a máquina, mostrado no filme quando vejo o implante na cabeça de cristais, puros e brilhantes, que representavam a soberania do saber perante aqueles que não tinham o conhecimento, os selvagens (Figura 25).



Figura 25 - Cena de *Zardoz*

Zardoz termina com a morte destes sábios pelos selvagens que eles próprios doutrinarão, como uma demonstração de aversão ao que é tecnológico e sábio.

Matrix já partilha dos pensamentos tecnoculturais do final de década, do século e do milênio. Uma verdadeira coletânea fílmica da sociedade pós-moderna aderente ao movimento da cibercultura. Neo não é um selvagem, mas um habitante graduado nos conhecimentos da informática, um híbrido homem e máquina, um ser em busca da perfeição, pois o conhecimento é inserido diretamente em seu cérebro

através de “downloads” do saber prático, não por cristais, mas por megabytes (ou algo similar em 2199) que trafegam em seu cérebro.

Ele acaba por defender as máquinas e a humanidade de outra criatura, um mutante que é “meio-Neo” e “meio-máquina”, chamado Agente Smith, talvez outra etapa da evolução do pós-humano. No final de *Matrix*, Neo se oferece em sacrifício, como um “messias-impuro” como diz o estudioso da cibercultura Erick Felinto:

Chamo a estes personagens [*Matrix*] de “*messias-impuros*”, pois suas trajetórias se desenvolvem no quadro de um simbolismo messiânico. Eles têm a função de “redimir”, de “salvar”, de “ensinar” uma humanidade decaída, estabelecendo uma ponte entre o humano e o *além-do-humano*⁹⁰

Neo e Zed são estes “*messias-impuros*” contaminados por artefatos técnicos e uma missão não muito “sagrada”, de trazer a paz ao mundo onde existe uma guerra declarada entre a humanidade e suas próprias criações.

***Matrix* e outros filmes**

Em minha análise, *Zardoz* foi o filme mais próximo de *Matrix* que pude encontrar. Seu roteiro, suas imagens e símbolos são extremamente próximos e pertinentes. Depois dele, temos outros que também comungam cenas próximas, demonstrando que o imaginário com base nestes produtos fílmicos circulantes influenciou a obra de *Matrix* com bastante evidência.

Posso destacar entre eles o filme *Cidade das Sombras* (1998), do diretor Alex Proyas. Este filme, já analisado no tópico *Espaços em Transformação* deste trabalho, mostra diversas cenas as quais *Matrix* se remete.

Uma cena interessante está nos primeiros momentos de *Cidade das Sombras* (1998) e *Matrix Reloaded* (2003). Há em ambos a imagem de um relógio apontando para a meia-noite. Em *Matrix* o relógio é construído pelo código da máquina, evidenciando que ele está dentro da simulação da máquina (Figura 26). Em *Cidade das Sombras*, ele é destaque para mostrar que todos os dias, naquele horário, o espaço físico compreendido naquela cidade se transforma (Figura 27).

⁹⁰ FELINTO, Erick. A religião das máquinas. Porto Alegre: Sulina, 2005, p. 50.

Em *Matrix* o horário esta marcando o momento em que Trinity invade um centro de produção de energia a fim de salvar Neo de um perigo eminente e ajudá-lo a descobrir os segredos da *Matrix*.



Figura 26 - Cena de *Matrix Reloaded*



Figura 27 – Cena de *Cidade das Sombras*

Meia-noite é um sinal de que um novo dia vai começar. Tanto em *Matrix* como em *Cidade das Sombras*, este horário traz um significado maior que o próprio tempo a ele associado, e após esse tempo os espaços vão se transformar e a realidade daqueles mundos virtuais não será mais a mesma.

Em outra cena de *Matrix Reloaded*, o agente Smith se multiplica sem fim, para controlar a *Matrix* e o mundo dos homens e o da máquina (Figura 28). Todos se tornam iguais a ele e não existe um original. Em *Cidade das Sombras*, os alienígenas também são idênticos uns aos outros, tem memória coletiva e fazem experiências para entender como os humanos têm sua identidade única. Fazem testes onde a memória implantada é usada para saber se vivemos por causa delas, ou se somos mais do que as memórias e suas reações, quando são transformadas artificialmente (Figura 29).



Figura 28 - Cena de *Matrix Reloaded*



Figura 29 - Cena de *Cidade das Sombras*

No final de *Matrix Revolutions* (2003) e *Cidade das Sombras* (1998), o mundo virtual de *Matrix* e o real em *Cidade das Sombras*, começam a se transformar, após a batalha final para que o bem triunfe. A reconstrução é semelhante nas cenas que se seguem abaixo (Figuras 30 e 31).



Figura 30 - Cena de *Matrix Revolutions*



Figura 31 - Cena de *Cidade das Sombras*

Apesar de *Matrix* ser virtual e *Cidade das Sombras* atual (real), os pedaços que voam e se recombinaem são semelhantes, como um quebra cabeças que se monta automaticamente.

Ao final de ambos, o sol nasce ao horizonte da cidade (Figuras 32 e 33). Como um sinal de paz, de energia renovada nos espaços antes castigados pela guerra e pela dominação. O sol é um sinal de renovação do mito cosmogônico, como diz Mircea Eliade, “*com efeito, a Noite da qual nasce o Sol todas as manhãs simboliza o Caos primordial, e o nascer do Sol é uma réplica da cosmogonia*”⁹¹.



Figura 32 – Cena final *Matrix Revolutions*



Figura 33 - Cena final de *Cidade das Sombras*

⁹¹ ELIADE, op. cit., p.77.

Algo precisa ser destruído para dar lugar a algo novo, uma nova versão, um novo jogo, uma nova forma de “usar” o mundo. A autodestruição para um renascimento. Assim são as novas tecnologias do digital (e do material também). Elas precisam ser ultrapassadas para que uma nova versão seja lançada e a indústria possa vender mais, possa fazer girar a roda do capitalismo.

Outra influência bastante atuante em *Matrix* e outros filmes de ficção científica é o romance de William Gibson, *Neuromancer*. Esse romance cyberpunk de 1984 influenciou diversas outras obras, como o *Fantasma do futuro* (1995) e *Johnny Mnemonic* (1995), para citar apenas alguns.

Pelo poder do imaginário que a obra de Gibson deixou, existe a impressão de que *Matrix* copiou determinadas cenas desses outros filmes, quando na verdade elas foram “seduzidas” por *Neuromancer*.

A principal referência, repetida em diversos filmes é a capacidade do cérebro se conectar diretamente com a máquina através de um orifício em sua nuca⁹². O historiador James Gun discorre sobre *Neuromancer* a cerca desta característica:

Em *Neuromancer*, um dispositivo inserido cirurgicamente no cérebro de Case, o “caubói” da realidade virtual, permite-lhe “lançar-se” no “ciberespaço”, descrito por Gibson como a projeção de “uma consciência desincorporada numa ilusão consensual, que era a matriz”. (Talvez essa tenha sido a primeira vez que se usou o termo “matriz” para representar um ambiente de realidade virtual)⁹³

Segue abaixo alguns exemplos que podem ter usado da influência de *Neuromancer* e sua ligação com o cérebro. Na figura 34, o conector usado em *Matrix* (1999), que leva Neo a se conectar com a *Matrix* e com os simuladores da nave Nabucodonosor. É sua porta de entrada para o ciberespaço. Na figura 35, um filme pouco conhecido, mas que tem forte influência do *cyberpunk*, o filme *Johnny Mnemonic* (1995), que tem o mesmo ator de *Matrix* como protagonista, Keanu Reeves.

O filme se passa em 2021, o mundo inteiro está conectado através de uma gigantesca internet. Metade da população é afetada pela doença NAS, uma espécie

⁹² Veremos com mais detalhes esta análise do controle da máquina e da conexão mente e máquina, no capítulo 4, que fala sobre a tecnocultura, a cibercultura e o pós-humanismo.

⁹³ GUNN, James. O paradoxo da realidade em *Matrix*. Em YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula Vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003, p. 76.

de AIDS do século XXI, que consiste em ter uma alergia fatal às ondas eletromagnéticas.

No entanto, um mensageiro cibernético (Keanu Reeves) é contratado para transportar 320 gigabytes que contem a cura para este mal em um chip implantado no seu cérebro. Entretanto, seu cérebro está saturado e um grupo planeja impedi-lo de levar esta informação. Deste modo, ele tem apenas um dia para salvar a si e ao mundo.

A figura 36 é uma cena da animação futurista *O fantasma do Futuro* (1998), do diretor japonês Mamoru Oshii. Neste filme que se passa 2029, cyborgs tentam impedir o alastramento de crimes via redes e centros de informação.

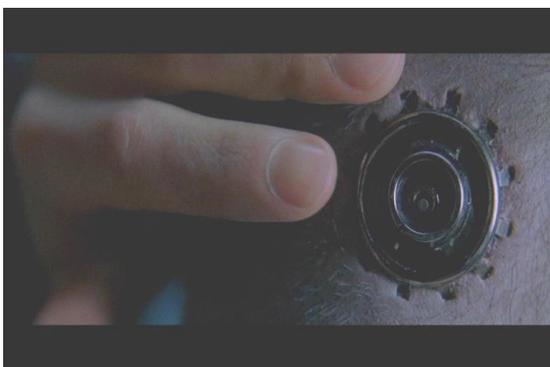


Figura 34 - Cena do filme *Matrix*



Figura 35 - Cena do filme *Johnny Mnemonic*



Figura 36 - Cena do filme *Fantasma do Futuro*

Em todos estes exemplos, existe uma conexão direta com a máquina via cabos, mostrando que o homem é parte integrante da evolução tecnológica e dela faz parte, como veremos nos estudos do pós-humanismo do capítulo três.

Outra cena repetitiva traz uma referência aos números em terminais de fósforo verde. Os antigos terminais de *Mainframe*⁹⁴ da década de sessenta e setenta

⁹⁴ Mainframe é o termo usado para computadores IBM de “grande porte” criados na década de setenta e usados por grandes empresas até hoje em dia.

tenham esta cor e diversos filmes se inspiram neste imaginário tecnológico para referenciar a máquina.

Abaixo seguem alguns exemplos:



Figura 37 - Cena de *Matrix* - Tela do operador

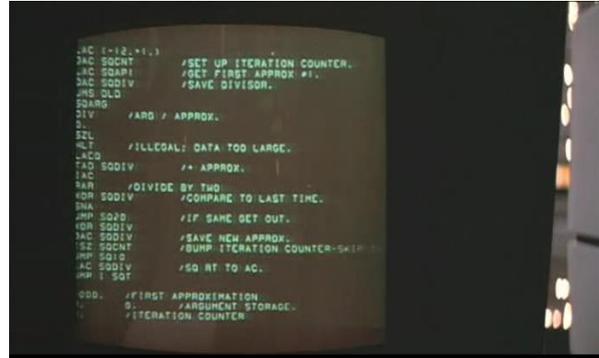


Figura 38 - Cena de *Westworld* - Tela do operador



Figura 39 - Cena do Fantasma do Futuro - Tela do início do filme



Figura 40 - Cena de *Zardoz* - Números no rosto da garota

Estes mesmos caracteres verdes são usados para os créditos iniciais de vários filmes.



Figura 41 – Título na abertura de Westworld



Figura 42 - Título na abertura de Matrix



Figura 43 - Título na abertura de Fantasma do Futuro



Figura 44 – Créditos em Westworld



Figura 45 – Créditos em Matrix



Figura 46 – Créditos em Fantasma do Futuro

Uma pergunta: os terminais evoluíram se compararmos o operador em *Matrix* (1999) (figura 47) e o operador em *Westworld* (1973) (figura 48)?



Figura 47 - Cena de Matrix



Figura 48 - Cena de Westworld

Provavelmente os criadores de *Matrix* foram influenciados por este imaginário dos filmes da década de setenta, inclusive na representação da tecnologia e até mesmo na técnica de compor algumas cenas.

Outro espaço também que se repete nos filmes analisados são os das cidades mostrados de um ângulo panorâmico, como se uma aeronave sobrevoasse a cidade e a mostrasse deste ângulo. As cidades são núcleos importantes onde a vida urbana tem sua trajetória, seja ela real ou virtual. Seria normal em filmes que tratam de tecnologia, o computador ser mostrado em sua virtualidade, talvez até imaterial ou fora das normas padrões da sociedade. Mas o que ocorre é uma

afirmação dos espaços físicos, de nossa morada, da metrópole triunfante, que irradia sua grandiosidade.

Os núcleos urbanos são uma das expressões da tecnologia e engenhosidade humana, e talvez esse imaginário das cidades vistas do alto reforce esta necessidade de defendermos nosso lugar de morada. A cidade é isto, um aglomerado de casas, de lugares para a morada do corpo, que os filmes sobre a virtualidade acaba por representar. Como diz Bachelard:

Na vida do homem, a casa afasta contingências, multiplica seus conselhos de continuidade. Sem ela, o homem seria um ser disperso. Ela mantém o homem através das tempestades do céu e das tempestades da vida. É corpo e é alma. É o primeiro mundo do ser humano⁹⁵

Abaixo cenas de *Matrix* (Figura 49), *Tron* (Figura 50), *Fantasma do Futuro* (Figura 51) e *Cidade das Sombras* (Figura 52), onde existem representações espaciais das cidades, tanto para a morada do corpo, como em *Cidade das Sombras* e *Fantasma do Futuro*, como para a morada da mente (ou da “alma pós-humana”) como em *Matrix* e *Tron*.

⁹⁵ BACHELARD, op. cit., p. 26.



Figura 49 - Cena de *Matrix Revolutions*



Figura 50 - Cena de *Tron*



Figura 51 - Cena de *Fantasma do Futuro*



Figura 52 - Cena de *Cidade das Sombras*

Como curiosidade, seguem outros momentos onde existem referências entre os filmes, como os soldados em *Matrix* e *Fantasma do Futuro*, vistos abaixo (Figuras 53 e 54).



Figura 53 - Cena de *Matrix*



Figura 54 - Cenas de *Fantasma do Futuro*

Todos estes filmes alimentaram de alguma forma um imaginário latente que, depois de ativado, se consolidou e permeou *Matrix* de diversas formas.

CAPÍTULO 3 - TECNOLOGIA EM *MATRIX*

“Bom-Bom & Mau-Mau”⁹⁶: Antagonismos ciberculturais

Matrix como obra da tecnologia cinematográfica, vincula todo um imaginário tecnológico que reflete alguns dos temores e anseios da sociedade contemporânea.

Dessa forma, diante de visões fáusticas⁹⁷ e prometeicas⁹⁸ da técnica moderna, os estudos da cibercultura se firmam como uma evolução de outros movimentos tecnológicos que antecederam a ela, como o *misticismo* da época pré-industrial e a *tecnocultura* da modernidade.

A tecnologia em *Matrix* é apresentada dentro de um contexto filosófico e mitológico e despertando diversos imaginários vinculados a ela. Até mesmo fora da ficção vejo diariamente as novas técnicas serem expostas e questionadas na medida em que evoluem rapidamente e que seu potencial latente ou real nos causa medo, angústia, fascinação e saudosismo da técnica antecessora, tudo misturado e ao mesmo tempo.

Como exemplifica Patrick Legros na obra “Sociologia do imaginário” sobre a internet:

A internet, em particular, realça dois imaginários opostos: de um lado a internet libertária – o livre acesso de todos a todas as informações, a troca de conhecimentos, a via da informação, a liberdade de expressão, os programas gratuitos, as comunidades virtuais, os canais de solidariedade...De outro, a Internet totalitária: o monopólio da informação, a via da desinformação, as ferramentas de vigilância e controle, o estupro da vida privada ou o imperialismo da Microsoft⁹⁹

Este pequeno exemplo sugere que todas as técnicas podem ter seu valor positivo e negativo, dependendo do valor que damos a elas. A técnica é a mesma,

⁹⁶ O título se refere ao desenho animado exibido no Brasil na década de setenta, onde existia um profundo antagonismo entre o Bom e o Mau.

⁹⁷ Perspectiva cultural ou naturalista devedora no nome a lenda do DR Fausto (século XVI) e conforme a qual a técnica é uma força criada pelo homem que tende a dele se emancipar e, em seguida, a assumir um desenvolvimento autônomo, acarretando sua destruição (Glossário em RÜDIGER, op. cit., p. 184).

⁹⁸ Perspectiva devedora no nome ao mito grego de Prometeu e conforme a qual a técnica é uma força criada pelo homem e pela qual ele é levado a fazer enormes sacrifícios, mas que, em última instância, representa seu maior bem e sua única forma de salvação intramundana (Glossário em RÜDIGER, op. cit., p. 185).

⁹⁹ LEGROS, Patrick. MONNEYRON, Frédéric. RENARD, J. TACUSSEL, P. Sociologia do Imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2007, p. 226.

mas o modo que o homem a utiliza ou a remete em seus imaginários é que afeta seu entendimento e seu uso.

Como Legros, outros estudiosos pensam nestas visões ambíguas, como cita Rüdiger:

Conforme fica claro em pensadores como William Mitchell, Nicholas Negroponte e Marvin Minskym, os tecnófilos tendem a partilhar com os tecnófobos uma mesma crença no determinismo tecnológico. Na realidade, eles apenas invertem o valor do processo, inclusive quando o que esta em jogo é nossa desapareição como espécie e a sublimação do humano num organismo maquinístico. Autores como Kevin Warwick, Hans Moravec ou Ray Kurzweill saúdam como redenção o que não é senão o apocalipse em outros, como Paul Virilio, Arthur Kroker e Eugênio Trivinho¹⁰⁰

Veremos a seguir alguns destes pensadores questionando ou vangloriando as novas técnicas, mas sempre pautada com nosso objeto de estudo, *Matrix*.

Nomenclaturas em *Matrix*: uma analogia da técnica

Desde a abertura de cada filme da obra *Matrix*, até seu encerramento, várias cenas são pensadas como uma forma de glorificação da técnica, através da própria técnica cinematográfica e seus diversos efeitos visuais e de CG¹⁰¹. Mas se em termos de construção fílmica a técnica é destacada e glorificada, existe no enredo da obra uma crítica da tecnologia e até uma tentativa de inserir pensamentos filosóficos de questionamento desta técnica, como o uso da idéia de simulacro de Jean Baudrillard.

Todavia, alguns autores colocam que *Matrix* é um filme “pró-máquina”, pois apesar da crítica de controle da IA sobre o homem, não existe uma posição formal de que há uma alternativa para o uso da máquina, mesmo que seja controlada pelo homem.

Antes de entrar na questão do controle da técnica, vamos identificar quais parâmetros a obra faz uso para referenciar a técnica em seus espaços, dentro e fora da *Matrix*.

¹⁰⁰ RÜDIGER, op. cit., p. 113.

¹⁰¹ Termo para Computação Gráfica.

Começemos pelos nomes dados a alguns, lugares, objetos e personagens, pois conhecer o significado de alguns destes nomes é um passo importante para entender o imaginário ativado por eles.

Diversos equipamentos tecnológicos são vinculados aos nomes dos personagens, mas na sua forma analógica e não “digital futurista”. Não houve uma preocupação em criar nomes novos para personagens que vivem em guerra com a máquina em 2199, mas houve uma preocupação de identificar o nome com elementos da técnica atual vista diariamente pelo espectador. Além dos nomes vinculados a técnica existe os nomes vinculados ao universo mitológico que também é claro em *Matrix*.

Vejamos alguns exemplos:

- Neo: Protagonista da série. Programador de computadores e *Hacker* na *Matrix* que é liberto por Morpheus e se torna o “escolhido”. Em inglês, Neo é o anagrama de “ONE” que quer dizer o número “UM”, com dois significados – de número “1” na informática, que é o significado para “ligado” e oposto de “0” que seria o “desligado” – e o significado de “primeiro”, de “novo”, do escolhido para salvar a humanidade. Seria o equivalente Cristão a Jesus, o messias, ou ao Budismo como o Buda, o iluminado que vem para mostrar o caminho.

- Morpheus: Morfeu é o deus dos sonhos no épico *Metamorfoses*, de Ovídio¹⁰². Ele acredita e aposta na profecia do Oráculo que Neo é o “escolhido”. O nome também pontua a capacidade de mutação generalizada apresentada no filme: O senhor “Thomas Anderson” se transforma em Neo, a *Matrix* se transforma para prender os rebeldes, qualquer avatar ligado a *Matrix* (nos casulos) pode se transformar num agente, etc.

- Trinity: É uma referência a “Trindade” e “é usada pelos cristãos para identificar a natureza trina da divindade: Deus, Jesus e o Espírito Santo”¹⁰³. Seu papel é de mostrar a Neo que ele é o “escolhido” num momento crucial da trama.

- Mouse: É um dos tripulantes da nave e o programador do “*Constructor*”, programa que simula a *Matrix* para treinamento dos rebeldes. Seu nome é referenciando não ao animal rato, mas o objeto ligado ao computador que ajuda na navegação e manipulação dos dados (principalmente na manipulação de imagens gráficas), mas de maneira manual, pois o mouse é manipulado pela mão humana.

¹⁰² YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula Vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003, p. 272.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 280.

- Tank: O Operador da nave. Ele que se comunica com os imersos em *Matrix*. Traduzindo é o termo para Tanque de guerra. Equipamento bruto, analógico e com grande poder de destruição. Tank é nascido na cidade de Sião e não foi “encubado” pela máquina, talvez daí sua associação a um ferramental analógico.

- Dozer: Irmão de Tank e um dos tripulantes da nave. O nome é usado para maquinário pesado na construção civil, como os tratores “*Buldozer*”¹⁰⁴. Mesma equivalência analógica ao nome de seu irmão, pois não nasceu da *Matrix*.

- Switch: Tripulante da nave. Seu nome tem a ver com comutadores onde os computadores atuais (de hoje em dia) se alternam e se comunicam. São Hardwares, máquinas físicas que fazem a distribuição de rotas e conexões entre computadores.

- Apoc – Tripulante da nave. O nome remete às primeiras letras da palavra apocalipse. Seu significado vem através do que ocorreu com a humanidade, sendo destruída e escrava da máquina. É uma referência cristã e ao mesmo tempo mitológica, pois é associada aos mitos escatológicos e ao desejo de destruição do mundo para sua renovação.

- Agentes: São os seguranças internos da *Matrix*. Apesar de seu nome não ter nenhum vínculo com equipamentos ou computadores, sua função é extremamente computacional. Pode ser remetido a um programa “anti-virus” que detecta um vírus no sistema e o elimina. Eles não têm um corpo individual, pois usam outros avatares de pessoas plugadas a *Matrix* para moldá-las às suas características.

- Sentinelas: São equipamentos de segurança da Máquina. Eles são fora da *Matrix* o equivalente aos agentes dentro da *Matrix*, construídos para detectar e destruir os rebeldes. Sua aparência é de uma Lula, com tentáculos e cabeça avantajada. Usam pequenos radares para detectar a presença humana nas galerias de esgoto das cidades destruídas.

- Arquiteto: Uma nomenclatura para um “designer” da máquina. O programa mestre que tudo criou. Ter o nome ligado a arquitetura nos remete a construção de um edifício, de uma cidade ou de um sistema. Ele pode ter outros sinônimos como “designer digital” ou “analista de sistemas”, pois desenhou e programou a *Matrix* para que ela fosse um instrumento de ilusão da humanidade sem ser autodestrutivo.

- Oráculo: É uma senhora com aparência de boa avó. É consultada pelos rebeldes para previsões e conselhos sobre a guerra. Ela é quem orienta Morfeu,

¹⁰⁴ Ibid., p. 269.

Neo e Trinity nas decisões que precisam tomar. Na trilogia se descobre que ela também é um programa “Master” da *Matrix*. Assim como o Arquiteto, foi ela quem ajudou a desenhar a *Matrix* para que a humanidade não a rejeitasse enquanto sistema de simulação ilusório.

- Chaveiro: Aparece no segundo filme e faz chaves para as diversas portas de *Matrix*. Apesar de ser um programa dentro do mundo da *Matrix*, ele é referenciado como um construtor de chaves a maneira antiga (ou atual), com lixadeiras e chaves construídas manualmente. Sua aparência é de um velho oriental, sábio e que conhece diversos segredos da *Matrix*.

- Nabucodonosor: nave Rebelde que tem como comandante Morpheus. Este nome é associado ao Rei bíblico chamado “Nabucodonosor II”, rei da Babilônia e que segundo a Bíblia teria seus sonhos sobre a vinda do Messias desvendada pelo profeta Daniel¹⁰⁵. O nome está vinculado ao uso da nave por Morpheus para encontrar o “messias”.

A mistura de elementos técnicos, mitológicos e até espirituais é que realçam muitas das tendências do filme para sua vocação como um expoente de um contexto pós-moderno.

Como analisa Rüdiger, a evolução da técnica passou pelo seu uso como *instrumento* na exploração de recursos naturais, depois como *processos* fabris com uso de eletricidade onde as operações já não eram totalmente manuais e em terceiro pelo processo de “*codificar e manejar o próprio ser humano*”¹⁰⁶.

Ele diz:

(...) poder-se-ia afirmar que, especificamente, o pensamento subjacente à primeira era mítico e artesanal, da segunda, empírico e mecanístico, e dos últimos, científico e cibernético. Em igual ótica, a natureza mais essencial dos principais recursos materiais da primeira seria corporal, da segunda, maquinística e, no caso dos processadores, logotécnica (escrita elétrica ou eletrônica)¹⁰⁷

Rüdiger dialoga com André Lemos em sua visão da cibercultura, quando cita de uma outra forma os mesmos elementos mágicos, míticos, científicos e sociais que permeiam a história da técnica:

¹⁰⁵ Ibid., p. 274.

¹⁰⁶ RÜDIGER, op. cit., p. 51.

¹⁰⁷ Ibid., p.52.

(...) o fenômeno técnico passa por três fases, cada qual portado de um conteúdo (cultural) específico. Na etapa primitiva, esse é a magia. Na fase antiga, sugeriríamos, aquele é mítico. Na modernidade, trata-se, continua o autor, da tecnocultura, entendida por ele como razão científica aplicada. Atualmente, enfim, no contexto da chamada era pós-moderna, aparece uma nova forma de sociabilidade: a cibercultura é o conteúdo significativo da tecnologia¹⁰⁸

As nomenclaturas das personagens e alguns espaços de *Matrix* podem assim ser catalogados como produtos desta evolução da técnica, dentro de um imaginário nos moldes tecnológicos, mas que dialoga com a vida fora do cinema, fora de *Matrix*.

Evoluções de um imaginário: o pós-humanismo

Baseado na afirmação de que só afeta o imaginário aquilo que circula nos meios midiáticos, podemos buscar em outros filmes alguns referenciais de visualização de imagens tecnológicas que foram exploradas em *Matrix*.

Começemos pelas portas que temos em *Matrix*. Elas estão em todo lugar durante todos os filmes da série e tem diversas representações. Tanto como portas no mundo da *Matrix* como passagem para o mundo real e vice-versa, através das portas virtuais ou como portas de lugares onde os personagens entram e saem a todo instante, dando a idéia de que estão dentro do mundo compartimental da máquina. Pela ótica da construção tecnológica, as portas têm um papel importante no envio e recebimento de informações entre equipamentos computadorizados. São as chamadas portas *TCP/IP*¹⁰⁹.

Em *Matrix* as portas principais e que fazem este papel da porta *TCP/IP* são as que fazem a conexão do homem com a máquina de forma biológica.

Elas aparecem como entrada e saída do mundo virtual, através do orifício na nuca dos libertos da *Matrix* chamado de bioporta¹¹⁰ (Figura 55). A bioporta foi usada em diversos filmes com o foco de mostrar a simbiose orgânica do homem com máquina.

¹⁰⁸ Ibid., p. 89.

¹⁰⁹ Sigla em inglês para *Transfer Control Protocol/Internet Protocol*, que faz a transferência de pacotes de informações binárias entre redes de computadores, com base em protocolos de padronização ISO.

¹¹⁰ A Bioporta é um termo usado aqui pelo filósofo Peter Lloyd e representa um orifício (uma porta) de entrada para o cérebro através de um cabo, que conecta o ser humano ao mundo virtual da *Matrix*.

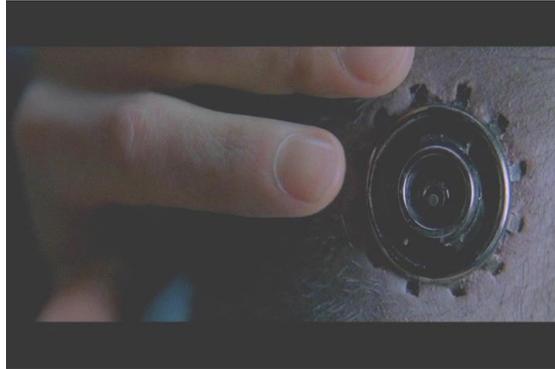


Figura 55 - Bioporta em *Matrix*

Em *Videodrome* (1983), a questão em debate é o meio de comunicação massivo da televisão e do surgimento do videotape como ferramenta de guarda da imagem e manipulação da mesma.

Nele o protagonista, Max Renn (James Woods), é dono de uma emissora de televisão a cabo que obtém audiência com programas de violência e pornografia. Ele descobre um terrível programa de tortura chamado Videodrome que traz problemas de percepção a quem o assiste, com alucinações envolvendo o controle da imagem.

O interessante desse filme do diretor canadense David Cronenberg, é sua visão de uso do corpo humano como uma extensão “literal” da tecnologia. Em determinadas cenas James Woods coloca fitas de vídeo e armas dentro de seu abdômen, que se abre como um vídeo-cassete para engolir ou expelir a fita (Figura 56).



Figura 56 - Cena de Videodrome

Em outro filme de Cronenberg, *eXistenZ* (1999), a “designer” criadora do jogo, chamada *Allegra* (Jennifer Jason Leigh) é obrigada a fugir de fanáticos que são

contra os jogos virtuais e que pregam sua destruição “por deformarem a realidade”. Na fuga ela leva um “pseudo guarda-costas” chamado *Pikul* (Jude Law), que é um homem avesso aos jogos virtuais.

Ele não tem uma bioporta em sua coluna, implante fundamental para se conectar ao mundo virtual. *Pikul* é alheio aos prazeres da conexão com o virtual e tem aversão ao mundo simulado e teme uma simbiose com a máquina.

Convencido por *Allegra*, como um “virgem cibernético” ele aceita ser iniciado nos prazeres do virtual e permite que uma bioporta seja implantada em seu corpo (Figura 57). Neste momento o mundo virtual é visto como uma fonte erótica para os prazeres que no mundo real não são permitidos sem preconceitos. Existe uma liberação para se praticar ações moralmente erradas, como o assassinato do garçom em determinada cena do mundo virtual do jogo, sem motivo aparente e com uma dose sádica de prazer.

Neste filme, o que incomoda é o modo pelo qual a tecnologia é tratada, como se fosse “outro ser”, que tem vida independente e que de maneira simbiótica se coloca dentro do jogador. Não são apenas uns óculos ou um *joystick* mais moderno, mas uma verdadeira união corpórea do usuário e do aparelho. O medo de se contaminar com um vírus vindo do console do jogo, mostra a que ponto esta simbiose pode ser perigosa e mostra a fragilidade que a criação do homem também possui, pois o jogo pode “morrer” fisicamente e não “quebrar” como seria num equipamento comum.



Figura 57 - Bioporta em *eXistenZ*

Em *Videodrome*, o mundo virtual visto na televisão toma o tamanho do mundo real e não sabemos em determinado momento que é real ou ilusório. A imersão no

“ciberespaço” da televisão é mostrada de forma física e não virtual como em *Matrix* ou *eXistenZ*. Como mostram as figuras abaixo, existe uma tentativa do homem estar ligado a máquina de forma orgânica, mas que ainda remete ao uma necessidade de visualização da interface da máquina física (como a televisão) para entrar ou sair do virtual (figuras 58 e 59).



Figura 58 - Cena de Videodrome e a TV armada



Figura 59 - Cena de Videodrome e a imersão na TV

Rüdiger analisa esta condição da cibercultura atual, onde a máquina e o homem compõem uma simbiose em busca de uma perfeição, o chamado movimento pós-humanista.

Ele cita Werner Heisenberg através de Hannah Arendt, onde ele explica esta mescla entre o homem e a máquina, como vimos em *Matrix*, *eXistenZ* e *Videodrome*:

Os processos naturais de que se alimenta [o mundo da máquina] emprestam-lhe uma afinidade cada vez maior com o próprio processo biológico, de sorte que os aparelhos, que antes manejávamos tão livremente, começam a parecer carapaças, parte tão integrantes de nosso corpo como a carapaça e parte integrante do corpo da tartaruga. Do ponto de vista destes acontecimentos, a tecnologia realmente já não parece ser produto de um esforço humano consciente no sentido de multiplicar a força material, mas sim uma evolução biológica da humanidade na qual as estruturas inatas do organismo humano são transplantadas, de maneira crescente, para o ambiente do homem¹¹¹

Ele salienta em outro artigo chamado “Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo” um breve resumo do que seria esse movimento, ele diz “*que o pós-humanismo é um movimento desarticulado de*

¹¹¹ ARENDT apud RÜDIGER, op. cit., p. 127.

*agrupamentos, concepções, filosofias e estilos de vida que ambiciona controlar o mundo e transcender a condição humana*¹¹².

Vejo nessa dialética entre o que é bom ou mal na tecnologia, como no título provocativo desse capítulo, que a disputa pelo poder e pela ambição de imortalidade do corpo gera esses movimentos que segundo Rüdiger:

Os movimentos pós-humanistas e seu questionamento são uma projeção ao mesmo tempo fantasiosa e intelectualizada da emergência de um novo cenário, em que isso, em parte de forma alienada, em parte de forma reflexiva, pode vir a ter uma mudança de direção¹¹³

Essas “mudanças de direção” já realçam os fatos mais marcantes de cada geração e são representados e criticados pela arte cinematográfica e o mundo tecnológico virtual não é exceção. Com o advento dos PC´s (*Personal Computers* ou Microcomputador Pessoal) e dos jogos eletrônicos (*Videogames*) nas décadas de setenta e oitenta pelas massas de consumidores, a maneira de ver e lidar com a tecnologia passou a mudar drasticamente.

A tecnologia passou de um estado de “pronta entrega” para o consumidor final onde ele recebia “pronto” os subprodutos tecnológicos fabricados por outros (que detinham o conhecimento), para um estado de “posso construir” através do uso do universo computacional. Esse novo mundo dava ao homem comum, algumas condições de produzir diversos outros subprodutos tecnológicos, automatizando e virtualizando o seu trabalho do dia-a-dia. O poder de criação ficou mais flexível e interativo e a agilidade na construção virtual do trabalho se sobrepôs à rotina “analógica”, morosa e pouco compartilhável.

Ele cria e reproduz informação, controles e imagens com rapidez e muitas vezes ele desconhece como o computador realizou esta tarefa, pois a complexidade é alta e poucos conhecem todos os aparatos tecnológicos, dos quais são apenas usuários¹¹⁴.

¹¹² RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo. Disponível em <www.compos.com.br/e-compos>, acessado em 20 nov. de 2007, p. 15.

¹¹³ RÜDIGER, Idem.

¹¹⁴ O termo “usuário” ficou marcado para descrever pessoas que utilizam o computador para um fim específico. Seria quem usa algum tipo de programa de computador para determinado fim, mas não participa (necessariamente) da construção do programa que utiliza.

Com certeza a reprodutibilidade técnica¹¹⁵, citada pelo filósofo Walter Benjamin, atingiu um clímax dentro das possibilidades do ciberespaço, como nem mesmo ele poderia acreditar. O termo “copiar e colar” pode ser um exemplo dessa facilidade de reproduzir algo por meio das novas tecnologias. Essa reprodução simples somada à capacidade de fácil comunicação à longa distância e quebra das fronteiras físicas entre as pessoas, propiciou uma verdadeira revolução na maneira de ver o mundo e se relacionar com ele.

Essa reflexão sobre a mudança da estrutura do pensamento a partir dos anos setenta é importante para sabermos como o imaginário das pessoas acabou incentivando o cinema a produzir filmes que tratavam do tema. As pessoas já habituadas ao computador e aos *videogames* não estranhariam em vê-lo por dentro (ou como se imaginava ser ele por dentro), como vimos em *Matrix*, através de suas portas ou no filme *Tron* (1982) através de um universo miniaturizado interno ao computador.

Em *Tron* podemos perceber a existência de uma complexidade nos termos dos diálogos e na demonstração das capacidades do computador, próprias de novas tecnologias que precisam da complexidade para se tornar superiores, pois quem consegue decifrá-la é parte do pequeno mundo dos iniciados.

A história é de um programador de jogos chamado Kevin Flynn (Jef Bridges) que reivindica a autoria de alguns jogos famosos¹¹⁶ que foram roubados pelo vilão Dillinger. Este criou um mega-império de jogos, mas está tendo problemas com o programa chamado “*Master Control*”. Este programa se rebela e começa a usar outros programas para duelarem entre si, como os gladiadores da Roma antiga.

O filme mostra os programas como pessoas que “trabalham” dentro do computador, que têm sentimentos, têm uma função específica e veem nos usuários (seus criadores), um deus, um criador divino que ninguém conhece, mas que existe em outro mundo, o mundo real.

Fazendo uma analogia, temos em *Matrix* alguns programas com forma humana e sentimentos humanos, como o Oráculo, o Arquiteto e até mesmo o agente

¹¹⁵ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. Em Obras escolhidas. Volume I. São Paulo: Brasiliense, 1985.

¹¹⁶ A história dos *videogames* caminha paralela a história da evolução dos computadores pessoais e começou em 1962 dentro do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), onde foi desenvolvido o jogo *Spacewar*. A partir dele houve um crescimento exponencial dos jogos e das plataformas e consoles ao qual são vinculados, gerando uma das maiores indústrias de entretenimento da atualidade. Fonte: Disponível em <<http://web.mit.edu/>>, acessado em 22 out. de 2008, 21:00.

Smith. Humanizar a máquina é uma das características que marcam a evolução da técnica, desde os conceitos de McLuhan da máquina como extensão do corpo, até o pensamento de Hans Moravec e Paula Sibila que refletem a possibilidade de uma união corpórea real e mais abrangente, numa hibridação homem com a máquina, nos moldes do movimento pós-humanista citado por Rüdiger.

Rüdiger aprofunda a questão quando cita Sibila:

A definição de ser humano se apóia em seu lado incorpóreo, a mente, desdenhando o corpo como um empecilho para sua expansão ilimitada no tempo e no espaço. Para todos eles contudo, a tecnologia informática logo irá superar tal limitação, concedendo imortalidade à mente na sua hibridização com o software¹¹⁷

Segundo Rüdiger, a questão da discussão do híbrido homem e máquina já era pensada desde a década de 1960. Ele comenta que o surgimento dos computadores pessoais e outros fatores de evolução tecnológica, como as ciências médicas e genéticas favoreceram esta retomada do assunto nos meios cotidianos da comunicação¹¹⁸.

Em *Tron*, a questão de transformação do homem em máquina é representada de uma maneira mais lúdica, com uma miniaturização das coisas e de certa forma, a referência está mais associada a uma fábula, onde a máquina é dotada de vida, como outros filmes e desenhos onde os animais também falam, do que uma experiência de hibridação do homem com a máquina, num sentido pós-moderno.

No filme há uma pesquisa que estuda a desintegração de objetos transformando-o diretamente em bytes, ou melhor, em matéria virtual digitalizada que vai para dentro do computador. Assim, quando Flynn entra no laboratório para provar que é o autor dos jogos, a máquina é acionada e seu corpo desmaterializado vai para dentro do computador, iniciando uma luta contra o *Master Control* e seus soldados virtuais. Ele tem a ajuda do programa de segurança chamado “Tron”, daí a origem do nome do filme.

Tron é um programa de computador e tem sua roupa formada como se houvesse circuitos eletrônicos por toda ela (Figura 60). Todo o universo dentro da

¹¹⁷ SIBILA apud RÜDIGER Francisco. Introdução às teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2007., p. 73.

¹¹⁸ Ibid., p. 74.

máquina tem a aparência de circuitos e tudo é geometricamente parecido com eles (Figura 61).

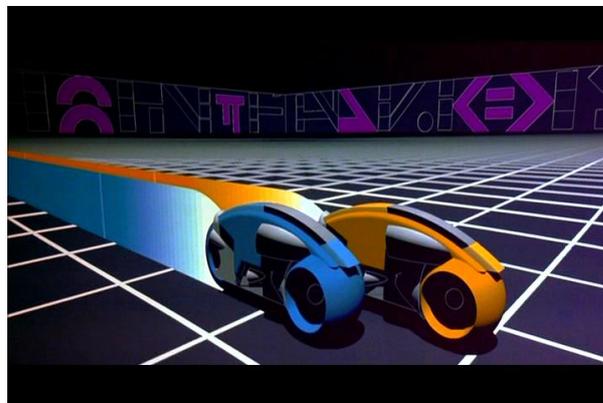


Figura 60 - Cena de Tron - homens e circuitos Figura 61 - Cena de Tron - forma de jogo

Em *Matrix*, não sabemos quem é um programa dentro da máquina, a menos que isto seja mencionado ou o programa o declare assim. A aparência tanto das pessoas, quanto do ambiente da *Matrix*, não é tecnológica é mais humana. A máquina quer ser humana e até constrói laços de desejo e amor, como o conflito do programa Merovíngio e sua esposa traída ou o conflito existencial vivido pelo agente Smith.

Em *Tron* existem os dramas dos programas. Nisso existe uma igualdade com *Matrix*, porque em ambos os filmes os programas não querem ser “deletados” e sofrem quando isto ocorre com algum “programa amigo” ou “da família”.

Em *Nirvana (1997)*, filme italiano de ficção científica, temos outra equivalência do desejo humano da máquina. Um desenvolvedor de *videogame* (Christopher Lamber) luta para desativar um de seus jogos antes que este comece a ser comercializado. Quando o protagonista de seu último jogo é infectado por um “vírus” de computador e ganha consciência, nasce um conflito no próprio personagem criado.

Ele se diz cansado de sua vida repetitiva e monótona no jogo e pede ao programador que ela tenha um fim. Dessa forma o protagonista do filme tenta salvar o protagonista do jogo que ele mesmo criou. Uma alusão a ele mesmo, um verdadeiro reflexo daquilo que o imaginário tecnológico permite ser feito.

Erick Felinto compara o filme *Metrópolis (1926)* com *Matrix (1999)*, destacando a questão desta mudança do pensamento sobre as máquinas e o

humano: “*Essa desmaterialização da figura das máquinas é acompanhada por uma desmaterialização do corpo humano*”¹¹⁹. Ele também comenta que no filme *13º andar* (1999) “*o que caracteriza a identidade dos sujeitos não é a presença do corpo humano, mas sim a ‘humanidade’ de sua personalidade, ainda que seja uma construção inteiramente virtual e artificial*”¹²⁰.

Nesse último filme o virtual passa a ser real, quando o protagonista sai de seu mundo da máquina e entra na consciência de seu criador no mundo real, mas sem nenhuma “parafernália” eletrônica complexa, apenas uma mudança orgânica, simples acontece, quando o avatar Douglas Hall sai do mundo simulado virtual e entra na mente de seu criador em outro mundo “real” (que não sabemos se é ou não outra simulação).

O virtual cria vida e controla o real de maneira física. É isso que as máquinas são hoje? Meios rápidos de controle da realidade física e virtual? Como pensou Felinto: “*(...) podemos identificar o que talvez constitua o tema central do imaginário tecnológico contemporâneo: a idéia da máquina como instrumento para promover a superação dos limites humanos*”¹²¹. Erick faz uma longa análise daquilo que ele chama de “Imaginário Tecnológico”, que para ele é um “*conjunto de representações sociais e fantasias compartilhadas que informam nossas concepções sobre as tecnologias*”¹²².

Este imaginário permeia as produções do cinema e em suas fantasias são criadas extensões humanas altamente complexas. Em *eXistenZ*, quando o “*Pod*”¹²³ da protagonista quebra, é como se fosse seu filho que está à beira da morte, sua criação é mais que um instrumento para diversão, é um outro ser criado para ser independente. Um ser dotado de memórias, de possibilidades, de vida, que consegue surpreender seu criador e mostrar outros mundos simulados, construir outras “realidades” virtuais que passam a se confundir com o real e físico. Como diz Baudrillard sobre a simulação: “*Pois é com o mesmo imperialismo que os simuladores atuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com seus modelos de*

¹¹⁹ Felinto, op. Cit., p. 44.

¹²⁰ Idem.

¹²¹ Ibid., p. 8.

¹²² Ibid., p. 7.

¹²³ *POD* é um tipo de *Joystick* flexível usado para operar o *videogame*. No caso de *eXistenZ* o *Pod* se parece com um seio de mulher.

simulação”¹²⁴. Segundo ele, esses simuladores criam o “Hiper-real”, que são “modelos de um real sem origem nem realidade”¹²⁵.

O perigo dessas máquinas de simulação é exatamente a criação dessa união simbiótica sem limites e que podem levar a uma dependência também sem limites. Os nomes podem ser diferentes, como pós-humanismo ou imaginário tecnológico, mas a nomenclatura destes movimentos e novas percepções sobre a tecnologia são reais e afetam nossa vida. Preocupado com o andamento desses movimentos que glorificam ou massacram a tecnologia, Rüdiger cita o surgimento de um grupo de intelectuais que redigiram um documento doutrinário chamado *Manifesto Tecnorealista (1998)*.

Ele resume o documento:

Em resumo, sustenta-se no manifesto que as pessoas não precisam ser contra ou a favor das novas tecnologias, precisam ser, sim, reflexivas, porque se por um lado podem se beneficiar em muito com seu avanço, por outro também podem se ver de diversos modos prejudicadas com seu desenvolvimento descontrolado. O progresso técnico pode ser controlado, ao contrário do suposto pelos tecnóforos, mas só por meios políticos, ao contrário do pretendido pelos tecnocratas¹²⁶

No início do século XX, este conceito de domínio da técnica passou por sérios questionamentos por filósofos e pensadores de diversas áreas do conhecimento humano. Eles colocaram a prova à questão do homem ser dominado pela tecnologia e dela ter se tornado um escravo, mesmo sem a existência de uma IA. Entre eles podemos destacar Martin Heidegger, filósofo existencialista alemão que dizia:

Provavelmente desaparecerá a necessidade de questionar a técnica moderna, na mesma medida em que mais decisivamente a técnica marcar e orientar todas as manifestações do planeta e o posto que o homem nele ocupa¹²⁷

Em sua visão pragmática ele coloca o homem como figura fraca e decreta sua falência perante o poder da técnica. Ele destaca a imagem técnica e a cibernética (como a vista na cidade “01” de *Animatrix*) como as grandes

¹²⁴ BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d’água, 1991, p. 08.

¹²⁵ Idem.

¹²⁶ RÜDIGER, op. cit., p. 121

¹²⁷ HEIDEGGER, Martin. Coleção os pensadores. São Paulo: Nova cultural, 1996, p. 97.

articuladoras do mundo moderno (e pós-moderno), sendo o homem apenas um mero coadjuvante, um objeto da técnica e que tende sempre a desaparecer.

Não é necessário reconhecer que as modernas ciências que estão se instalando serão, em breve, determinadas e dirigidas pela nova ciência básica que se chama cibernética. Esta ciência corresponde à determinação do homem como ser ligado à práxis na sociedade. Pois ela é a teoria que permite o controle de todo planejamento possível e de toda organização do trabalho humano. A cibernética transforma a linguagem num meio de troca de mensagens. As artes tornam-se instrumentos controlados e controladores da informação¹²⁸

Vilém Flusser, filósofo judeu nascido em Praga, Tchecoslováquia, tem o mesmo ponto de vista em relação à dominação da técnica pelo homem e acreditava que o homem pensa como pensam as máquinas (hardware e software), mas com a diferença que ele apostava na vitória do homem sobre a técnica, desde que decifre seus sistemas de códigos. Ele fazia algumas comparações usando os textos (base) e as imagens técnicas (derivado do texto), como a fotografia e o cinema. Segundo ele:

Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. Os conceitos não significam fenômenos, significam idéias. Decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos. A função dos textos é explicar as imagens, a dos conceitos é analisar cenas. Noutros termos, a escrita é o metacódigo das imagens¹²⁹

Ele acreditava na *filosofia da resistência*, onde existe a reflexão sobre as possibilidades de vivermos livremente num mundo programado por aparelhos. O homem a cada dia que passa está mais imerso nas imagens técnicas, a ponto de muitas vezes, não conseguir identificar entre o que é real e o que é resultado das imagens por aparelhos.

Flusser, apesar de ser mais otimista que Heidegger, ainda assim expressa cuidados e pontos de atenção em relação aos “aparelhos” e aqueles que os programam:

¹²⁸ Idem.

¹²⁹ FLUSSER, Vilém. Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'água, 1998, p. 30.

O poder passou do proprietário para o programador de sistemas. Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas quem o programa e quem realiza o programa. O jogo dos símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierarquicamente estruturado. O fotógrafo exerce poder sobre quem vê suas fotografias, programando os receptores. O aparelho fotográfico exerce poder sobre o fotógrafo. A indústria fotográfica exerce poder sobre o aparelho. E assim *ad infinitum*. No jogo simbólico do poder, este se dilui e se desumaniza. Eis o que sejam 'sociedade informática' e 'imperialismo pós-industrial'¹³⁰

Refletindo essa abordagem com o foco na trilogia do filme *Matrix*, as máquinas dominam a terra num futuro não muito distante. O controle das máquinas passa a ser total e apenas uma pequena população se rebela contra o poder maquínico e seu controle através do mundo virtual denominado "*Matrix*". Nele as pessoas estão adormecidas e são induzidas a acreditar no mundo virtual criado pelas máquinas.

Num momento do filme, dois habitantes da cidade de Sião, Neo e o conselheiro Hamann refletem sobre a importância das máquinas e quem verdadeiramente controla ou é controlado por elas. Neo afirma que quem pode desligar as máquinas da cidade detém o controle, mas o conselheiro diz que se desligar as máquinas seria cometer suicídio, visto que dependem delas para quase tudo.

Esta discussão ilustra um pouco mais o que Heidegger e Flusser querem dizer quando afirmam que o homem está a serviço da tecnologia e somente pode ser seu controlador na medida em que possuem a consciência de tal situação.

A essência do poder da tecnologia no mundo contemporâneo ainda esta em oscilação. Este poder caminha para o pós-humanismo, como vimos nas intenções de Moravec e Sibila, mas com os cuidados analisados por Heidegger e Flusser.

Dessa forma, o cinema é em suma um aparelho construído pela tecnologia, que por vezes, faz críticas de forma "canibal" e como vimos em *Matrix*, não coloca o homem no papel fundamental, mas muitas vezes a máquina ganha esta importância.

O papel da tecnologia, como espaço construído para a inserção humana, sofreu uma evolução dentro da análise fílmica, como vimos nas comparações feitas em *Tron*, *Videodrome*, *Matrix* ou *eXistenZ*. A máquina era vista na modernidade como um ser complexo e que respondia como auxiliar nas tarefas humanas. Os

¹³⁰ FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Editora Hucitec, 1985, p. 17.

filmes citados mostram que esta característica ainda existe, mas é apenas uma parte do mundo tecnológico que vislumbramos hoje e amanhã.

A máquina está se unindo ao homem em uma simbiose avançada, como a “*carapaça de tartaruga*” citada por Rüdiger. Ela se molda a nosso cotidiano sem que percebamos e nos escraviza na forma de utensílios vitais a nossa sobrevivência enquanto “seres da comunicação”.

Mas respeitando o foco desse trabalho como, exploração dos espaços em mundos paralelos virtuais, vejo a tecnologia dentro do contexto, como produtora de espaços virtuais que crescem em nosso imaginário.

O imaginário tecnológico, citado por Felinto é a uma base importante para a criação cinematográfica contemporânea, com todas as críticas que são feitas ao poder de dominação da técnica e os efeitos que podem ser destruidores e maléficos.

Terminamos esse capítulo com a reflexão utópica de Rüdiger:

(...) parece-nos razoável concluir – utopicamente – que, permanecendo seres pensantes, caberia muito mais revermos nosso sonhos e projetos do que prosseguir no sendeiro sem futuro em que estamos enfiados. O problema não é a técnica ou mesmo a máquina, mas o ser humano. Aquelas podem nos levar em diversas direções, porque, em última instância, atualmente alienada e sem perspectivas de recuperação, ainda somos nós que lhe damos sentido, toda sua força não é senão expressão muito descontrolada dos poderes, sonhos, esperanças e desatinos da humanidade¹³¹

O homem faz a diferença e constrói seus espaços com a ajuda da máquina, sejam eles atuais ou virtuais. O importante é acreditar que nenhuma tecnologia substitui a essência humana de transformação de si mesmo. O restante é apenas reflexo deste poder transformador.

Acreditar nisso é transformar seus espaços, mudar paradigmas e construir um mundo mais pacífico e humanizado para as futuras gerações.

¹³¹ RÜDIGER, Op. cit., p. 180,

CAPÍTULO 4 - BASTIDORES ESPACIAIS

Desejo realizado

O cinema enquanto ferramenta de entretenimento de massa, evolui diante de um imaginário efetivo e veiculado, usando diversas referências de outros meios de entretenimento, como os quadrinhos, a televisão e a literatura. Associado ao imaginário da fantasia, o imaginário tecnológico também se torna híbrido com as novas tecnologias de produção efetiva da imagem.

Como já vimos anteriormente, o imaginário ativado por diversos produtos que circulam nos meios de comunicação ajudam a construir filmes que utilizam deste imaginário e mesmo que ele não exista alguém vai providenciar sua criação para o mundo do cinema.

Como fã de histórias em quadrinhos sobre heróis desde a infância, sempre imaginei como seria se o cinema construísse as imagens que minha mente representava através das leituras: os ângulos abertos, a sobreposição de imagens fora do quadrado delimitado dos quadrinhos, a expressão congelada da ação, os detalhes de cada movimento em planos impensáveis por qualquer câmera de cinema.

Hoje vejo atendido este desejo da infância por mestres de efeitos visuais, que diante de um grande desafio, criam a todo instante uma forma de visualizar a ação de uma maneira mais objetiva e que o espectador ainda não tinha visto, mas apenas imaginado.

Esse capítulo trata dessa questão dentro da obra de *Matrix*, que construiu através de diversas experiências e uso de diversos processos, novos efeitos visuais que geraram forte impacto no modo como o cinema é produzido e mostrado nas telas.

O nosso foco não é mostrar o processo de construção da engenharia dos efeitos, pois isto é função dos teóricos da técnica cinematográfica. Minha parte é analisar da transformação do espaço diegético, modificado pela criação de determinado efeito visual e qual seu impacto na evolução dos estudos

cinematográficos que discutem planos, movimentações de câmeras e análise da narrativa.

Anamorfose cronotópica e *Matrix*

Matrix enquanto uma produção de alto custo dos estúdios de Hollywood foi capaz de quebrar alguns “tabus” da indústria cinematográfica norte-americana. Entre eles o de creditarem a dois iniciantes em direção um orçamento de uma grande produção e com liberdade criativa fora do comum¹³².

Outro ponto importante foi o experimentalismo de efeitos especiais com foco na criação por computador. O efeito “*Bullet-time*” ou “*tempo de bala*” (que veremos mais adiante em detalhes), usa uma união entre a técnica corporal dos atores, somada à técnica de produção de imagens em CG¹³³, efeitos especiais com miniaturas, animação tradicional e cenários grandiosos reais e virtuais, tudo isto unificado à idéia básica de ver uma ação em diversos ângulos. Este efeito mais outras características técnicas, envolvendo som e montagem, demorou mais de quatro anos para ser desenvolvido e rendeu ao filme quatro prêmios Oscar¹³⁴.

Mas qual o objetivo da criação deste efeito visual em *Matrix*? Será que é somente para enxergar um novo ângulo ou existe algum objetivo maior?

Para responder esta pergunta precisarei retroceder no tempo e lembrar algumas técnicas que ajudaram o cinema a crescer enquanto aparelho criador de ilusões.

O cinema é essencialmente uma criação que visa mostrar uma imagem em movimento. Com base nessa premissa evoluiu com diversos movimentos de câmera, como a panorâmica, o *Traveling*, o *Zoom*, etc. Na medida em que a visão espacial do homem se modificava e as tecnologias evoluíam, os movimentos eram criados e adaptados para garantir uma imagem em movimento mais realista e convincente.

Antes do cinema existir e buscar a melhor movimentação de câmera existia uma busca do entendimento do movimento corporal no espaço e no tempo e as possibilidades de representar este corpo em diversas artes expressivas, como a

¹³² Estas considerações foram feitas pelos próprios integrantes da equipe e pelos produtores no documentário *Matrix Revisited* (2001).

¹³³ Termo usado para descrever *Computação Gráfica*.

¹³⁴ Oscar de 2000 nas categorias: Melhor Edição, Melhor efeitos sonoros, Melhor efeitos visuais e Melhor som.

literatura, a pintura, etc.¹³⁵ O doutor em comunicação Arlindo Machado, em seu ensaio “Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem”¹³⁶ mostra um pouco esta busca pela estética da representação do tempo dentro de uma imagem.

Ele começa explicando o que é anamorfose:

As técnicas básicas de anamorfose consistem num deslocamento do ponto de vista a partir da qual a imagem é visualizada, sem eliminar, entretanto, a posição anterior, decorrendo daí um desarranjo das relações perspectivas originais. Em outras palavras, a anamorfose nasce de uma duplicidade de pontos de vista na construção de uma imagem, como acontece no célebre crânio anamórfico de *Os Embaixadores* (1533) de Hans Holbein¹³⁷

Para ilustrar um pouco a explicação, na figura 62 as imagens citadas da pintura de Holbein.

¹³⁵ Já vimos um pouco da história do tempo através das citações de Margaret Wertheim, que analisa a evolução do entendimento do espaço e sua importância na medida em que os estudos científicos, avançam, passando pelo espaço da alma, pelo espaço físico, pelo espaço celeste, pelo espaço relativístico de Einstein, pelo hiperespaço e até chegar ao ciberespaço atual.

¹³⁶ MACHADO, Arlindo. Anamorfozes Cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. Em PARENTE, André (org.). *A Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 100.

¹³⁷ Idem.



Figura 62 - Pintura "Os Embaixadores" e detalhe do efeito da anamorfose da caveira ao lado (1533)

Se olharmos a pintura de frente, com o ponto de vista normal de quem observa, veremos uma caveira deformada na parte inferior do quadro (figura 62). Se olharmos a mesma pintura, mas modificando nosso ponto de vista, nos colocando na lateral direita extrema e olharmos na perpendicular, veremos uma caveira sem deformação (detalhe da figura 62).

Machado continua sua explicação e associa a palavra “anamorfose” a palavra “cronotópica”, que deriva de uma teoria de Mikhail Bakhtin, lingüista russo, que se apoderou da teoria da relatividade e sua “*indissolubilidade das categorias do tempo e do espaço*”¹³⁸ para expressar a idéia de “*materialização privilegiada do tempo no espaço*”.

Segundo Machado, esta análise da “Anamorfose cronotópica” não pode ser feita em imagens seqüenciais, que simulam o movimento, como o cinema. Ele afirma que apenas um filme pode ser referenciado com este efeito, o filme experimental do artista polonês Zbigniew Rybczinski, chamado *The Fourth Dimension* (1988) (Figura 63). Esta análise de Machado foi feita em 1993, quando o filme *Matrix* (1999) ainda

¹³⁸ Idem.

não tinha sido produzido e, portanto, não houve na época nenhum outro filme que pudesse ser usado para comparação deste efeito.



Figura 63 - Cenas do filme *The Fourth Dimension* (Zbigniew Rybczinski)

Antes de afirmar que *Matrix* usa desta ilusão em seus efeitos visuais, vamos aprofundar mais um pouco o conhecimento sobre a busca da representação do tempo dentro de uma imagem, com a ajuda de Machado.

Ele parte da análise da fotografia como uma arte paradoxal à expressão de movimento, pois “a fotografia é normalmente encarada como um sistema *significante de suspensão do tempo, de congelamento da imagem num instante mínimo e único*”¹³⁹, mas por usar o instante como matéria prima de representação do tempo, consegue uma inscrição do tempo representada naquela fração do instante, que na verdade nunca é precisa, pois segundo a teoria matemática sobre intervalo, o mesmo pode ser divisível ao infinito.

Machado cita a fotografia célebre de Jacques-Henri Lartigue, durante o grande prêmio automobilístico da França em 1912 (figura 64).

¹³⁹ Ibid, p. 103.



Figura 64 - Fotografia de Jacques-Henri Lartigue (1912)

Esta fotografia é referência de demonstração do tempo e da velocidade até hoje em dia, pois quando há um desenho animado ou história em quadrinhos que demonstra que o personagem está com pressa, geralmente existe essa deformação do objeto ou pessoa para mostrar que uma parte já está correndo e a outra ainda não alcançou a primeira, que está “atrasada”.

Machado demonstra que através do controle do obturador e da exposição fotográfica, diversos experimentos foram feitos e causaram a deformação que evidencia uma passagem do tempo na foto, constatando uma anamorfose cronotópica.

Ele cita dois exemplos para uma comparação da fotografia com o cinema, para um depoimento mais sensato do porque o cinema não consegue realizar uma anamorfose cronotópica. As figuras abaixo mostram o trabalho de Frederic Fontenoy (Figura 65) e do professor húngaro Andrew Davidhazy (Figura 66).



Figura 65 - Fotografia de Frederic Fontenoy



Figura 66 - Fotografia de Andrew Davidhazy

Na foto de Fontenoy temos o tempo e o espaço captados em seu percurso, como diz Machado:

Aqui temos materializada a quintessência do cronotopo fotográfico: trata-se de captar já não mais aquele instante ideal em que o corpo tende ao repouso, mas o percurso mesmo desse corpo no espaço, quando ele evolui no tempo¹⁴⁰

Davidhazy também usa dessa idéia de perpetuar o percurso pelo qual um corpo passa através do espaço e do tempo. Na foto e questão, existe uma captura do movimento em seus diversos momentos, mas com sobreposição de imagens e não com movimentos individuais separados por um instante, como ocorre no cinema.

Machado explica esta comparação do efeito visto em Fontenoy e Davidhazy com a arte cinematográfica:

Talvez seja útil observar aqui a enorme distância que separa as anamorfoses cronotópicas de Fontenoy e Davidhazy do efeito cinematográfico. E primeiro lugar, salta à vista o fulminante processo de desintegração das figuras resultantes da anotação do tempo no quadro fotográfico: os efeitos particulares de dissolução dos corpos nas fotos de Fontenoy ou de dilatação das faces nos “retratos” de Davidhazy são a solução fotográfica ao problema da representação da dimensão temporal (da quarta dimensão einsteiniana) na imagem. Ao

¹⁴⁰ Ibid., p. 104.

mesmo tempo, deve-se notar também que os gestos são reconstituídos na sua duração integral, com a conservação de todos os estágios intermediários ocupados pelos corpos em movimento e em perfeita continuidade. Poder-se-ia dizer que os corpos realizam no espaço o *raccord* do tempo, diferentemente do efeito cinematográfico, que seleciona a duração (e o movimento) em vários instantes separados e realiza, nesse sentido, uma espécie de *ellipse* do tempo¹⁴¹

Vejamos agora se compararmos uma cena de *Matrix* com o que foi descrito acima e uma foto de Anton Giulio Bragaglia, fotógrafo futurista que propôs a *fotodinâmica* em 1911, com base nos estudos do fisiologista francês Étienne-Jules Marey.

Marey foi o precursor de todos os fotógrafos que utilizavam os estudos da anamorfose cronotópica, e influenciou inclusive a criação do cinema, quando em 1882 criou o *fuzil fotográfico*, um aparelho de decomposição do movimento, que seria a base para a construção da câmera cinematográfica. A diferença básica entre Marey e seus precursores, segundo Machado, era “*das distintas fases do movimento aparecerem fundidas no mesmo suporte, dando como resultado uma espécie de gráfico do deslocamento do corpo no espaço-tempo*”¹⁴².

Segue então a comparação:



Figura 67 - Agente da *Matrix* desviando das balas

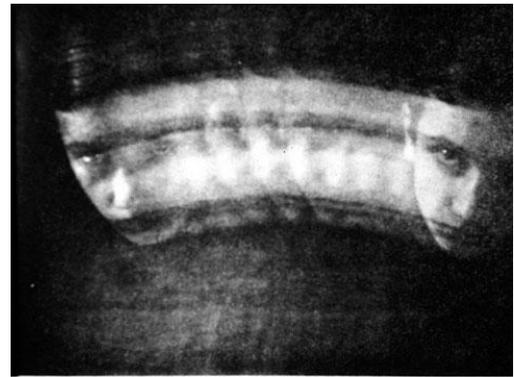


Figura 68 - Foto de Anton Bragaglia (1911)

Na figura 67 o agente se desvia das balas e seu *raccord* é visível no decorrer da cena. Mesmo com a imagem paralisada neste fotograma, o “rastros” de seu movimento, semelhante à fotografia de Bragaglia (Figura 68) representa, portanto, uma anamorfose cronotópica, segundo Machado.

¹⁴¹ Ibid., p. 105 e 106.

¹⁴² Ibid., p. 107.

Comprovo assim, que *Matrix* possui o efeito de anamorfose cronotópica pelo uso do *raccord* em um mesmo plano, impresso em uma mesma imagem por justaposição de fotogramas, sem intervalos entre eles. Como se tivéssemos usado um obturador de câmera fotográfica mais lento, para que o movimento fosse gravado em todos os seus momentos durante determinado intervalo. É evidente que o cinema atual utiliza modernos recursos de edição e efeitos digitais para compor essa imagem e nossa descrição é apenas uma sintetização de um pensamento, com foco em atestar que esse efeito também é possível no cinema, contrariando, de certa forma, o que disse Arlindo Machado na época de seu ensaio.

Respondendo a questão formulada no início deste tópico, a importância desse efeito de múltiplas imagens sobrepostas é sua utilização para representar um movimento no espaço em cenas que a velocidade do personagem precisa ser exacerbada. Numa sociedade onde o tempo é tão caro e precioso, “ver” este tempo de forma concreta é de demasiada importância.

O cinema já usava alguns artifícios para representar esta alta velocidade na cena, muitas vezes usando a câmera lenta, que funciona ao contrário do senso comum. Quando temos uma imagem em câmera lenta imaginamos que foi feita para que nossos olhos captassem o objeto ou o corpo em movimento, pois ele está representando algo em altíssima velocidade. Desta forma aprendemos por associação, que uma velocidade lenta, quando o personagem está correndo, demonstra que ele corre em alta velocidade.

No caso do efeito de anamorfose cronotópica, o próprio tempo aparece na imagem, sem uma ilusão do olho humano para funcionar. O tempo está presente, pois podemos “ver” o passado da imagem em questão, que na verdade, são seus “rastros” deixados para trás.

Veremos a seguir um pouco mais sobre a construção da imagem para visualização do tempo dentro de um espaço, através do chamado efeito “*Bullet-time*”.

***Bullet-time*: imersão digital no cinema**

O filme *Matrix* revolucionou o cinema contemporâneo pela forma com o qual construiu seu modelo de apresentação dos efeitos visuais em camadas. No meu

entendimento, ele sintetizou e aprofundou diversos recursos técnicos e de edição da imagem que já existiam e reformulou o modo como uma cena e seus detalhes são mostrados.

Nossa preocupação, como foi dito anteriormente, é mostrar a importância da exploração do espaço e do tempo na análise fílmica de *Matrix*. Os efeitos visuais são a matéria prima destas imagens e precisam de um certo grau de aprofundamento teórico, mas também técnico, sem perder o foco na construção do espaço dentro do filme.

Como já vimos nos estudos do espaço de Margaret Wertheim, a importância do espaço foi sendo alcançada na medida que o homem materializava este espaço na sua realidade cotidiana. Assim nasceram os estudos dos astros, da física moderna e da física quântica. Esse estudo também mostrou a importância atual da criação do ciberespaço. O espaço interno e quase infinito da virtualização dos bens materiais e de consumo da humanidade faz do ciberespaço a nova “vedete” dos meios acadêmicos e tira um pouco o foco do estudo dos espaços externos, para nos interiorizarmos em outro espaço, o virtual.

Parece uma espécie de retorno aos espaços da alma da época de Dante, onde o ser humano pode entrar com seu “avatar”, como de certa maneira Dante fez na divina comédia, uma ilustração de uma viagem virtual aos confins do céu e do inferno.

Wertheim nos ajuda nesse entendimento quando compara o ciberespaço ao surgimento do espaço do purgatório no Concílio de Lyon, em 1274. Diz ela:

Esse devir do Purgatório é um caso raro em que podemos ver a emergência de um novo espaço do ser. Como tal, tem importantes paralelos com a criação do ciberespaço hoje, sendo por isto fascinante ver como esse novo espaço medieval surgiu¹⁴³

A criação de um novo espaço, o purgatório, atendeu na época o desejo de um abrandamento dos pecados cometidos. A equivalência com a criação do ciberespaço pode parecer estranha, mas é perfeitamente aceitável se percebermos a necessidade de retornar para dentro do homem, através da própria representação dos seus espaços, mesmo que virtuais. Os homens da idade média não tinham internet, mas tinham uma idéia de mundo virtual religioso, no qual iriam se integrar

¹⁴³ WERTHEIM, Op. Cit., p. 51.

após a morte. O ciberespaço seria então o equivalente ao “pós-mundo” medieval, mas sem a necessidade de morrermos para haver esta integração.

Usando esta referência, podemos também associá-la aos mundos virtuais do cinema e as criações virtuais cibernéticas do dia-a-dia, em cada filme analisado neste trabalho. Daí sim, teremos material para discorrer sobre a importância da construção de um espaço controlado para libertar a imaginação dos criadores da “sétima arte”.

Mas para mergulharmos neste universo virtual construído no cinema, com inspiração ciberespacial, estudarei o efeito *Bullet-time* criado em *Matrix*. Ele é a criação deste espaço cinematográfico com o objetivo principal de enfatizar a dramaticidade de uma cena, destacando seu ponto mais importante (quando usado com moderação).

Mas o que é na tela o efeito *Bullet-time* ou “Tempo de Bala”? Este efeito aparece em quatro seqüências do filme *Matrix* (1999) e um incontável número de vezes nas seqüências da série *Matrix*. Abaixo, a mais célebre cena deste efeito, quando Neo se desvia das balas disparadas pelo Agente (figura 69).



Figura 69 – Cena, com efeito, *Bullet-time*

O efeito consiste numa câmera que circula em velocidade normal ao redor da cena de ação, que se passa em câmera lenta. As balas se movem devagar mostrando seu “rastro” no espaço. Essa é a razão do nome “tempo de bala”. As balas seguiriam dentro da lógica do efeito da anamorfose cronotópica vista neste capítulo.

Segundo o documentário *Matrix Revisited (2001)*, o efeito nasceu da necessidade de representar os quadrinhos, com seus movimentos congelados e visão em diversos ângulos.

Existe uma construção da imagem final através da somatória de camadas distintas, cada uma com uma técnica própria, tanto no mundo real quanto no virtual. O efeito é uma construção do mundo paralelo “real” dos cenários feitos pelos diretores artísticos com o mundo paralelo virtual, dos animadores e diretores de efeitos visuais, que constroem os mundos virtuais com base nos “mundos reais”.

São vários processos paralelos que juntos dão a idéia do efeito visual, deixando uma maior dramaticidade na cena e uma exploração diferente do universo virtual. Vejamos a cena que iremos analisar, desconstruindo a imagem e entendendo o efeito visual. A figura 70 mostra a cena onde Neo luta pela primeira vez com o agente Smith dentro da estação de metrô, após salvar Morpheus dos inimigos.

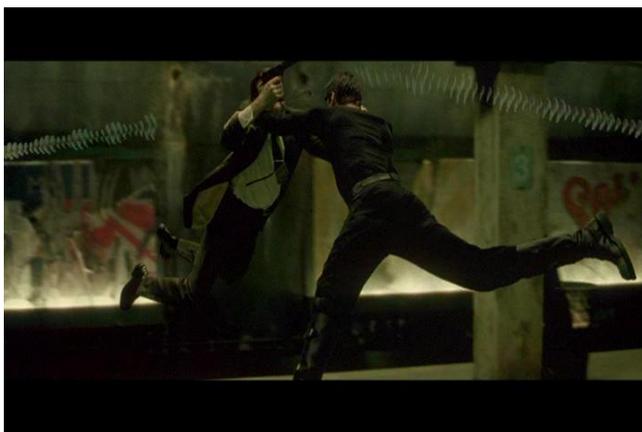


Figura 70 - Cena de *Matrix* onde Neo e o agente lutam na estação

Posso relacionar o efeito com a construção de quatro camadas distintas. A primeira são os atores que treinam artes marciais e o filme utiliza pouquíssimos dublês profissionais, para dar maior realismo a cena¹⁴⁴. Na figura 71 os atores estão pendurados em cabos, encenando em fundo verde para depois ser aplicado um processo de *chroma-key*¹⁴⁵, que substitui o fundo verde por qualquer imagem digital

¹⁴⁴ Segundo *Matrix Revisited*, Keanu Reeves, Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss treinaram mais de um ano para se preparem para as cenas de luta, inclusive com a ajuda de uma equipe de professores de artes marciais de Hong Kong.

¹⁴⁵ Chroma-key é um efeito que usa um fundo verde ou azul no cenário para que a ação seja filmada com elementos que precisam ser destacados ou aglutinados a outros. Desta forma o computador, em tempo de edição, troca o fundo verde, por uma outra imagem qualquer, seja ela “real”, filmada em película em outro momento, ou “virtual”, construída pelo processo de CG.

preparada, que no caso será a estação de metrô. Em torno deles 120 câmeras fotográficas digitais e duas câmeras cinematográficas. As câmeras fotográficas capturam cada ângulo da ação, enquanto as duas câmeras de cinema capturam o começo e o fim da ação (figura 72).



Figura 71 - Cena dos bastidores de *Matrix*



Figura 72 - Câmeras dispostas em torno da ação

A segunda camada do efeito é a fotografia dos cenários reais e a construção dos mesmos em espaço virtual, como na figura 73 e 74.



Figura 73 - Espaço real do metrô



Figura 74 - Espaço construído no mundo virtual

A terceira camada é a inserção de elementos digitais na cena, para moldar os movimentos dos objetos que irão contracenar com os atores reais, como as balas, ou as explosões, etc, que serão posteriormente inseridos em *chroma-key* (figura 75).

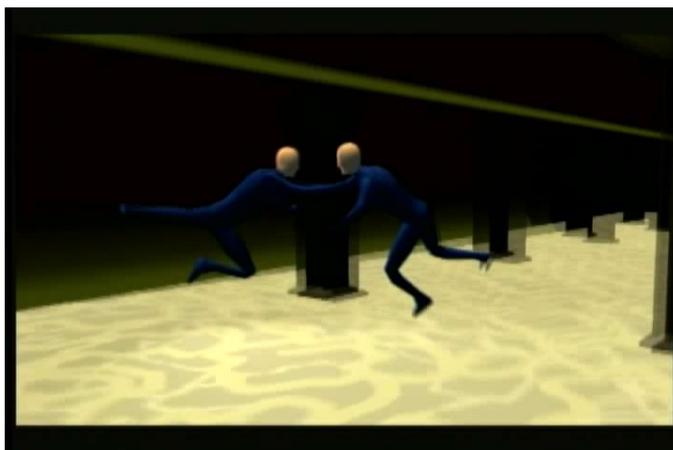


Figura 75 - Cena com o molde digital

A quarta camada é a união das imagens do *chroma-key*, com os atores reais, junto às imagens virtuais computadorizadas, somadas às animações, finalizando a edição com sons e trilha sonora.

Kim Librari, supervisor de efeitos visuais do filme, comenta sobre a construção da imagem virtual no filme:

Usar elementos convencionais da fotografia, sejam fotos, filmagens ou fotografia de alta definição e manipulá-los no computador para mudar seu objetivo e formato, para vê-los em ângulos e velocidades diferentes. É uma digitalização do mundo real que nos permite ter uma câmera virtual voando em qualquer parte da cena¹⁴⁶

A construção do filme *Matrix* é uma reverência ao seu próprio enredo, pois insere pessoas reais em ambientes virtuais construídos pela máquina. Existe de certo modo uma imersão completa das imagens normais de um filme dentro do mundo virtual do computador. A este novo conceito com todas estas camadas e a construção de um mundo virtual completo, inclusive com câmeras virtuais dá-se o nome de *cinematografia virtual ou cinema virtual*¹⁴⁷.

Além de criar este ambiente virtual e inserir nele o mundo real, os criadores da arte visual estão dando um salto maior ainda. Eles usam dois efeitos de captura da imagem dos atores para dar maior realismo às cenas de ação.

¹⁴⁶ Comentário de Kim Librari nos extras do DVD *Matrix Revolutions* (2003).

¹⁴⁷ Esta definição foi feita por John Gaeta, supervisor de efeitos visuais da trilogia *Matrix* e o cérebro por trás da criação do efeito *Bullet-time* (nos extras do DVD *Matrix Revolutions* (2003)).

Seria outra camada para algumas cenas, mesmo que não tenha o efeito *Bullet*. São chamadas de *Motion Capture* e *Universal capture*¹⁴⁸.

O *Motion Capture* se trata da captura dos movimentos dos atores para dar maior realismo à animação digital. Com o uso de roupas especiais, com sensores nos pontos das articulações dos membros, eles captam a imagem e as colocam na animação, facilitando o trabalho de animadores e artistas virtuais (figura 76 e 77).



Figura 76 – Computador capta movimentos com o Motion Capture



Figura 77 - Luta com Motion capture

O *Universal Capture* é a captura apenas nas expressões faciais dos atores, para moldá-las no “avatar” digital que vai ser produzido com a aparência do ator (figuras 78 e 79).



Figura 78 - Uso do Universal Capture

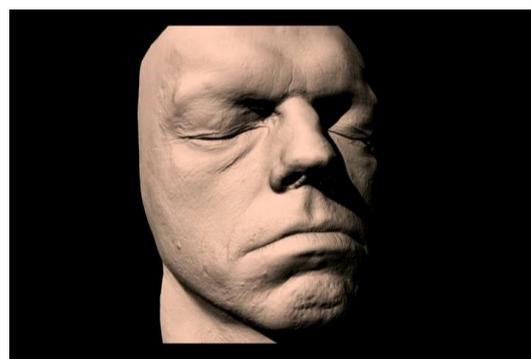


Figura 79 - Molde resultante do Universal Capture

Assim vejo que *Matrix* constrói sua própria “Matriz”, complexa e virtual, com seus atores reais dando movimento, expressão e legitimidade aos atores virtuais,

¹⁴⁸ Esta descrição está contida no DVD extra do filme *Matrix Revolutions* (2003).

fazendo a verossimilhança ser cada vez maior com os filmes que não usam a *cinematografia virtual*. Uma gigantesca mistura de processos, analógicos e digitais que compõe um filme caro e de distribuição mundial. Será este o futuro do cinema? Cada vez mais existe a busca de liberdade de criação dos produtores, sendo o mundo virtual um local perfeito para esta criação, como diz John Gaeta:

O cinema em geral tem esta nova ferramenta [cinematografia virtual] que permite a diretores, roteiristas e diretores de fotografia transcender todas as fronteiras físicas que encontramos filmando aqui, no mundo real¹⁴⁹

A representação do espaço esta cada vez mais internalizada no ciberespaço do virtual. Como vimos no inicio deste tópico, houve uma retração dos anseios de pesquisa no espaço sideral e um retorno aos espaços “particulares” no ciberespaço. *Matrix* está dentro do contexto de construção destes pequenos espaços do virtual, com processos e técnicas que permitem digitalizar cada vez nosso espaço real, mas sempre com muito trabalho “real” e analógico em conjunto, pois afinal de contas o ser humano é essencialmente um organismo perfeito e analógico.

¹⁴⁹ Comentário de John Gaeta nos extras do DVD *Matrix Revolutions* (2003).

CONCLUSÃO

Matrix retratou parte de um imaginário cinematográfico e sociológico dos tempos pós-modernos. Comecei este trabalho entendendo melhor o que é a *Matrix*, seus significados e seu papel de aglutinação de conceitos do movimento da cibercultura, seus espaços representados e mesclados com mitológicas, “entulhos” religiosos e inovações tecnológicas de última geração.

A determinação inicial de analisar apenas a exploração dos espaços em *Matrix* foi sendo moldada a outros fatores encontrados no caminho desta pesquisa. A tecnologia foi um destes fatores, pois em todos os filmes que tratam dos mundos paralelos virtuais que encontrei, ela está presente e dialoga sempre com os espaços explorados.

Identifiquei algumas fronteiras entre o real e o virtual através de análises de diversos filmes que trataram o assunto, desde a década de setenta até nossos dias. Mostrei um breve resumo da evolução dos espaços, usando a análise fílmica em *Matrix* para compor alguns cenários que a técnica unida ao desejo humano conseguiu alcançar. Vi as transformações que refletem o modo pelo qual vejo o espaço diante da necessidade de aumento da complexidade nos modos de viver e sentir pós-modernos.

Houve uma comparação de *Matrix* com diversos outros filmes, como *Zardoz*, *Westworld*, *Tron*, *Cidades das Sombras*, analisando suas semelhanças espaciais e narrativas.

Em *Zardoz*, vimos como já era pensada uma simbiose do humano com a máquina. *Matrix* se inspirou em *Zardoz* e incrementou alguns outros conceitos de imersão do virtual, vangloriando um “possível” apogeu do simulacro e se aproximando daquilo que hoje é chamado movimento *pós-humanista*.

Esse movimento, ainda sob o julgo acadêmico, é claramente evidenciado em filmes que mostram a imersão do homem dentro do espaço da máquina, como uma forma de atender aos desejos humanos de controle do espaço, vida longa e domínio da técnica como uma evolução humana.

Nesta síntese das relações do espaço humano com a tecnologia houve uma evolução pontual e clara. Passamos de uma interpretação do espaço virtual com tendências a estrutura do computador com foco na parte física, como os tanques e naves geométricas de *Tron*, para um espaço mais orgânico e integrado ao humano como em *Matrix*. Há uma desmaterialização da máquina dentro do ciberespaço e do próprio mundo “real”. Ela não é mais tão claramente detectável nos filmes que exploram o virtual. Os espaços da máquina e do homem estão se tornando um só. A “carapaça” citada por Rüdiger esta cada vez mais presente nas relações homem e máquina.

Esta evolução da forma, também foi acompanhada da evolução do poder da tecnologia em cada filme. Em *Tron*, *Assassino virtual* e outros da década de noventa, há uma preocupação em mostrar o poder das máquinas e sua função de serviço do homem ser alterada para a de dominação e controle. A partir dos filmes analisados depois de 1998 houve uma transformação nesta maneira de pensar. Ainda temos evidências de a máquina controlar determinadas coisas, mas o homem já não é mais um ser dominado e fraco, ele é um híbrido, uma parte indissolúvel dessa tecnologia. Ele vê no mundo virtual um lugar bom no qual pode fazer morada.

A necessidade de união à máquina vem de encontro aos anseios de rompimento das fronteiras carnis e do anseio de partilhar o conhecimento e sentimentos com outras pessoas através da tecnologia. Existe uma esperança de quebra de barreiras, que alguns “prometéicos” acreditam ser possível apenas dentro do universo expansivo das máquinas e da rede mundial de computadores. Para eles, o espaço tão sonhado do paraíso, representando uma “Nova Jerusalém” talvez tenha seu início neste novo mundo, cada vez mais orgânico e organizado.

Neste domínio tecnológico é que o cinema se inspira cada vez mais e formula suas representações, pontuadas e com determinados imaginários. Essa mistura de desejos humanos e novas tecnologias é o caldo cultural que cresce e se expande por todo espaço físico e ciberespacial da humanidade, inspirando filmes como *Matrix* e criando novos mundos para a vida virtual e real do homem contemporâneo.

BIBLIOGRAFIA

- ARMSTRONG, Karen. Uma história de Deus. São Paulo: Cia das Letras, 2008.
- AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas: Papyrus, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- _____. Tela total: mitos e ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- BACHELARD, Gaston. A Poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. Em Obras escolhidas. Volume I. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- CAMPBELL, Joseph. As transformações do mito através do tempo. São Paulo: Ed. Cultrix, 1990.
- _____. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- _____. O herói das mil faces. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CASHMORE, Ellis. ...e a televisão se fez. São Paulo: Summus, 1998.
- CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- _____. A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade. Lisboa: Fund. Calouste Gulbenkian, 2004.
- CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.
- DELEUZE, Gilles. O atual e o virtual. Em ALLIEZ, E. Deleuze filosofia virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.
- _____. GUATTARI, Félix. O que é a Filosofia? Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DE MASI, Domenico. A sociedade pós-industrial. São Paulo: Ed. Senac, 1999.
- ELIADE, Mircea. Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- _____. O Sagrado e o profano. São Paulo: Martins Fontes, 1992

- FELINTO, Erick. A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário das ciberculturas. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- FELLUGA, *Matrix* paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? Em YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003.
- FLUSSER, Vilém. Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'água, 1998.
- _____. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.
- FORD, James L. Budismo, mitologia e *Matrix*. Em YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003.
- FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir. Petrópolis:Vozes, 1987.
- HEIDEGGER, Martin. Coleção os pensadores. São Paulo: Nova cultural, 1996.
- GERBASE, Carlos. Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- GERROLD, David. A Pílula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em *Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003.
- GREENE, Brian. O universo elegante: Supercordas, dimensões ocultas e a busca da teoria definitiva. São Paulo: Cia das Letras, 2001.
- IRWIN, William. *Matrix*: Bem vindo ao deserto do real. São Paulo: Madras, 2003.
- ISER, Wolfgang. O Fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.
- _____. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LEGROS, Patrick. MONNEYRON, Frédéric. RENARD, J. TACUSSEL, P. Sociologia do Imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LLOYD, Peter B. Falhas na *Matrix*...e como repará-las. Em YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003.
- LYOTARD, Jean-François. A condição pós-moderna. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.
- _____. Bilhete para um novo cenário. Em: O pós-moderno explicado as crianças. Lisboa: Dom Quixote, 1987
- MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 1997.

- _____. Anamorfoses Cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. Em PARENTE, André (org.). *A Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Ed. Senac, 2003.
- MCLUHAN, Marshall, *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2006.
- MURCH, Walter. *Num piscar de olhos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2004.
- NICCOL, Andrew. *O show de Truman, o Show da vida*. Roteiro do filme. São Paulo: Manole, 1998.
- OTHERO, Gabriel de Ávila. *Linguística computacional: uma breve introdução*. In: *Revista Letras de Hoje*. Porto Alegre. v. 41, nº 2, p. 341-351, junho, 2006.
- PACCOLA, Rivaldo Alfredo. *Cinema e imaginário em "A história sem fim"*. Bauru: Edusc, 2006.
- PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- RHEINGOLD, Howard. *MUDs e identidades alteradas*. Em LEÃO, Lúcia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.
- RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- SALOMON, Décio Vieira. *Como fazer uma monografia*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- SARTRE, Jean Paul. *A imaginação*. Em *Os pensadores*. São Paulo: Abril cultural, 1973.
- SAWYER, Robert. *Inteligência artificial, ficção científica e Matrix*. Em YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula Vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003.
- SCHUCHARDT, Read Mercer. *O que é a Matrix?* Em YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula Vermelha*. São Paulo: Publifolha, 2003.
- SEVERINO, A. J. *Metodologia do trabalho científico: diretrizes para o trabalho científico na universidade*. São Paulo: Cortez e Moraes, 1980.
- TACHIZAWA, Takeshy. *Como fazer monografia na prática*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2003.
- VIRILIO, Paul. *Guerra e cinema*. São Paulo: Ed. Página aberta, 1993.

VOVELLE, Michel. Imagens e imaginário na história. São Paulo: Ática, 1997.

WERTHEIM, Margaret. Uma história do espaço de Dante a Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. O imaginário. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico. São Paulo: Paz e terra, 2005.

YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003.

ZYNDA, Lyle. Cypher estava certo? Em YEFFETH, Glenn (Org.). A Pílula Vermelha. São Paulo: Publifolha, 2003

Webgrafia

Dicionário Michaelis online. Disponível em <http://biblioteca.uol.com.br>, acessado em 20 de out. de 2008, 22:00.

RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo. Disponível em <www.compos.com.br/e-compos>, acessado em 20 nov. de 2007, 21:10.

ANEXOS

Filmografia

BALTHAZAR, Nic. Ben X. Bélgica, MMG Film & TV Production, 2007, 90 min.

BISHOP, David. Outsider - fora de controle. EUA, Mahagonny Pictures, 1998, 91 min.

BOORMAN, John. Zardoz. Inglaterra, John Boorman Productions, 1974, 106 min.

CHUNG, Peter. JONES, Andy. KAWAJIRI, Yoshiaki. KOIKE, Takeshi. MAEDA, Mahiro. MORIMOTO, Koji. WATANABE, Shinichirô. *Animatrix*. EUA, Warner Bros, 2003, 102 min.

CRICHTON, Michael. Westworld – Onde ninguém tem alma. EUA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1973, 88 min.

CRONENBERG, David. *eXistenZ*. Canadá/Inglaterra, Alliance Atlantis Communications, 1999, 97 min.

_____. Videodrome – a síndrome do vídeo. Canadá, Universal Pictures, 1983, 87 min.

CROWE, Cameron. Vanilla Sky. EUA, Cruise-Wagner Productions, 2001, 145 min.

GOBBI, Sergio. O último segredo. Itália / França, France International Films, 1998, 92 min.

HEFFRON, Richard T. Future World. EUA, American International Pictures (AIP), 1976, 104 min.

KELLY, Richard. Donnie Darko. EUA, Pandora Cinema, 2001, 80 min.

LEONARD, Brett. Passageiro do futuro. Inglaterra, EUA, Japão, Allied Vision Ltda, 1992, 107 min.

_____. Assassino Virtual. EUA, Paramount, 1995, 106 min.

LISBERGER, Steven. Tron - Uma Odisséia Eletrônica. EUA, Walt Disney, 1982, 96 min.

LONGO, Robert. Johnny Mnemonic, o Cyborg do Futuro. EUA, TriStar Pictures, 1995, 98 min.

MANN, Farhad. Passageiro do futuro II. EUA, Allied Entertainments Group PLC, 1996, 92 min.

OSHII, Mamoru. Avalon. Japão/Polonia, Bandai Visual Company, 2001, 106 min.

POSTMA, Laurens C. Exitz. Inglaterra, Inspired Movies, 2007, 93 min.

PROYAS, Alex. *Cidade das Sombras*. EUA, New Line Cinema, 1998, 101 min.

ROTH, Phillip J. Viagem Alucinante - uma missão para outra dimensão. EUA, Agate Films, 1996, 88 min.

RUSNAK, Josef. 13º andar. EUA / Alemanha, Columbia Pictures, 1999, 100 min.

SALVATORE, Gabriele. Nirvana. Italia / França / Inglaterra, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, 1997, 113 min.

SPIELBERG, Steven. Minority Report - A Nova Lei. EUA, 20th Century Fox / Amblin Entertainment / DreamWorks SKG / Cruise-Wagner Productions / Blue Tulip, 2002, 146 min.

VERHOEVEN, Paul. O Vingador do Futuro. EUA, Carolco International N.V., 1990, 113 min.

WACHOWSKI. Os irmãos. *Matrix*. EUA, Warner Bros, 1999, 136 min.

_____. *Matrix Reloaded*. EUA, Warner Bros, 2003, 138 min.

_____. *Matrix Revolutions*. EUA, Warner Bros, 2003, 129 min.

Tabela de filmes para o estudo do virtual (classificada por título)

Tabela de filmes do Mundo paralelo virtual classificada por ordem alfabética de título					
Titulo	Ano	Diretor	Tempo (min)	País	Produtora
13º andar	1999	Josef Rusnak	100	EUA / Alemanha	Columbia Pictures
Animatrix	2001	Peter Chung, Andy Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda, Koji Morimoto, Shinichirô Watanabe	102	EUA	Warner Bros
Assassino Virtual	1995	Brett Leonard	106	EUA	Paramount
Avalon	2001	Mamoru Oshii	106	Japão / Polónia	Bandai Visual Company
Ben X	2007	Nic Balthazar	90	Bélgica	MMG Film & TV Production
Cidade das Sombras	1998	Alex Proyas	101	EUA	New Line Cinema
Donnie Darko	2001	Richard Kelly	80	EUA	Pandora Cinema
eXistenZ	1999	David Cronenberg	97	Canada / Inglaterra	Alliance Atlantis Communications
Exitz	2007	Laurens C. Postma	93	Inglaterra	Inspired Movies
Futureworld	1976	Richard T. Heffron	104	EUA	American International Pictures (AIP)
Johnny Mnemonic, o Cyborg do Futuro	1995	Robert Longo	98	EUA	TriStar Pictures / Cinévision / Alliance Communications Corporation
Matrix	1999	Os Irmãos Wachowski	136	EUA	Warner Bros

Tabela de filmes do Mundo paralelo virtual classificada por ordem alfabética de título

Titulo	Ano	Diretor	Tempo (min)	País	Produtora
Matrix Reloaded	2003	Os Irmãos Wachowski	138	EUA	Warner Bros
Matrix Revolutions	2003	Os Irmãos Wachowski	129	EUA	Warner Bros
Matrix Revisited	2001	Josh Oreck	123	EUA	Warner Bros
Minority Report - A Nova Lei	2002	Steven Spielberg	146	EUA	20th Century Fox / Amblin Entertainment / DreamWorks SKG / Cruise-Wagner Productions / Blue Tulip
Nirvana	1997	Gabriele Salvatores	113	Itália / França / Inglaterra	Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica
O fantasma do futuro	1995	Mamoru Oshii	82	Japão / Inglaterra	Bandai Visual Company
O último segredo	1998	Sergio Gobbi	92	Itália / França	France International Films
O vingador do Futuro	1990	Paul Verhoeven	113	EUA	Carolco International N.V.

Tabela de filmes do Mundo paralelo virtual classificada por ordem alfabética de título

Titulo	Ano	Diretor	Tempo (min)	País	Produtora
Outsider - fora de controle	1998	David Bishop	91	EUA	Mahagonny Pictures
Passageiro do futuro	1992	Brett Leonard	107	Inglaterra, EUA, Japão	Allied Vision Ltd
Passageiro do futuro II	1996	Farhad Mann	92	EUA	Allied Entertainments Group PLC,
Tron - Uma Odisséia Eletrônica	1982	Steven Lisberger	96	EUA	Walt Disney
Vanilla Sky	2001	Cameron Crowe	145	EUA	Cruise-Wagner Productions
Viagem Alucinante - uma missão para outra dimensão	1996	Phillip J. Roth	88	EUA	Agate Films

Tabela de filmes do Mundo paralelo virtual classificada por ordem alfabética de título

Titulo	Ano	Diretor	Tempo (min)	País	Produtora
Videodrome - A Síndrome do Vídeo	1983	David Cronenberg	87	Canadá	Universal Pictures
Westworld - Onde Ninguém Tem Alma	1973	Michael Crichton	88	EUA	Metro-Goldwyn-Mayer
Zardoz	1974	John Boorman	106	Inglaterra	John Boorman Productions