

O real e o virtual no cinema: Matrix e A ilha¹

Karla Caroline Nery de Souza²
Paulo Fernando de Carvalho Lopes³

RESUMO

O presente artigo pretende analisar os filmes da trilogia Matrix e A Ilha, a partir do terceiro paradigma da Teoria Geral da Imagem, Santaella (2005). O objetivo é analisar as imagens virtuais construídas e reproduzidas nos filmes pelos efeitos especiais, relacionando e questionando o real e o virtual. Tendo em vista, que a nova imagem, construída, através do computador, põe em dúvida o limite entre o que é real e o virtual.

Palavras-Chaves: Imagem, real, virtual.

1- INTRODUÇÃO

Algumas coisas que até bem pouco tempo atrás pareciam impossíveis já são reais. Já dizia Júlio Verne (PEDRO, 2005), “tudo o que um homem pode imaginar, outros podem realizar”. É incrível o poder dessa afirmação. Hoje, conseguimos nos comunicar com pessoas do outro lado do mundo, clonar animais, desenvolver aparelhos minúsculos, entre outros. Filmes, como Matrix, Constantine, A ilha, A rede, A vida On-line, desbravam o futuro e questionam o que é real, qual o sentido da existência.

Mas, o que é mesmo real? Será se o que estamos fazendo hoje é real, ou tudo não passa de uma grande ilusão ou “Vivemos na sociedade do simulacro, de signos vazios, de grandes ilusões” (Baudrillard, 2002).

Filmes que retratam essa realidade são cada vez mais comuns hoje em dia. Eles retratam um mundo paralelo, uma espécie de segundo mundo ou submundo, que poucos conhecem. No roteiro, muitos mistérios e segredos, que ao final, se explicam. Filmes que retratam a ânsia do homem por explicações sobre sua própria existência e pela sobrevivência a qualquer preço. Homens que tentam se comparar a Deus, que se acham donos da verdade e do poder e outros, que questionam essas realidades e geralmente, são punidos por isso.

¹ Trabalho apresentado ao NP de Comunicação Audiovisual, do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom

² Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo pela Universidade Federal do Piauí. Email: karlanery_10@hotmail.com

³ Prof. Dr. Adjunto do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Piauí. Email: pafecalo@hotmail.com

Antigamente, só os cientistas eram assim. Hoje, como mostra a reportagem da revista Super Interessante de maio de 2003, infelizmente ou felizmente, não é mais assim.

A Trilogia de Matrix e A ilha são nossos objetos de estudo, pensados a partir do terceiro paradigma, proposto por Santaella (2005). O objetivo é analisar os efeitos tendo como questionamento o real e o virtual, assim como descrever os efeitos especiais mais recorrentes.

Nietzsche apud Buzzi, (1972, p. 06) já dizia que “todo homem que for dotado de espírito filosófico há de ter o pressentimento de que, atrás da realidade em que existimos e vivemos, se esconde outra, muito diferente, e que, por consequência, a primeira não passa de uma aparição da segunda”.

Em outras palavras, captamos muito pouco do que está ao nosso redor, é preciso ver além do que nos é mostrado. É como se você tivesse acordado, escovado os dentes, tomado banho, café, e lido o jornal. O tempo congelasse e aquela cena durasse por mais de 2 minutos e seus movimentos ocorressem em câmera lenta. Fossem controlados, monitorados, previsíveis.

O que justifica isso é a existência de um mundo paralelo, regulador, como mostram os filmes Matrix, Constantine e mais recentemente ainda, A ilha. Esses filmes abordam como temas centrais o futuro, as novas descobertas da ciência, assim como as relações dos homens com as máquinas, enfim, como estará o homem daqui a alguns anos se continuar agindo como hoje.

Matrix não é apenas mais uma obra de ficção, a trilogia revolucionou o mercado cinematográfico, trazendo efeitos especiais inéditos e mais ainda, levanta a questão sobre o que é real e o que é ilusão.

Fazendo lembrar o mito da caverna de Platão (428-347 a. C) em que os homens viviam acorrentados no fundo de uma caverna e contentavam-se apenas em ver as sombras do que existia lá fora, refletidas na parede. Para eles, o que viam era real e não apenas, sombras do real. O que aconteceria se soltassem as amarras e resolvessem sair? Schilling (2005) diz que

Assim, ainda estupefato, ele se depararia com a existência de um outro mundo, totalmente oposto ao do subterrâneo em que fora criado. O universo da ciência (*gnose*) e o do conhecimento (*episteme*), por inteiro, se escancarava perante ele, podendo então vislumbrar e embevecer-se com o mundo das formas perfeitas.

Kenski (2003, p.43), afirma que ao sair da caverna, passa-se por um processo doloroso de auto-conhecimento. A única saída para discernir a realidade da ilusão, segundo Platão, está na filosofia, na educação e na iluminação.

É preciso pensar a imagem como algo que se vê, se imagina ou que sequer nem se pode imaginar. Nos filmes, as novas imagens estão representadas pelos shows de efeitos especiais, que retratam a existência e a luta pela sobrevivência.

As novas imagens, também são chamadas de “virtuais”, na medida em que propõem mundos simulados, imaginários, ilusórios. Segundo Joly (2005, p. 25) são imagens de síntese produzidas em computador, que passaram nos últimos anos da representação em três dimensões a um padrão de cinema – o 35mm, as quais se pode ver atualmente nas grandes telas de alta definição. Para ela, “qualquer imagem passou a ser manipulável e pode perturbar a distancia entre “real” e “virtual”. (p. 26).

Pierre Lévy apud Fabris (1998) detecta no computador o dispositivo técnico a partir do qual o homem percebe o mundo. E a obra de Jean Baudrillard vai além, quando afirma crer que essas realidades simuladas são tudo o que existe agora.

Santaella (2005) classifica a imagem a partir de 3 paradigmas: o pré-fotográfico, que corresponde às imagens artesanais, como por exemplo: imagens nas pedras, desenhos, pinturas, gravuras, esculturas. O segundo paradigma, o fotográfico, depende de uma máquina de registro. Por exemplo: o cinema, a fotografia, a TV até a holografia. As imagens, segundo o ultimo paradigma o pós-fotográfico, são imagens sintéticas, infográficas, inteiramente calculadas por computação. Ex. pixels, simulações.

O critério de divisão dos três paradigmas é essencialmente materialista. Resultado da captação da imagem, das matérias, instrumentos, técnicas, meios e mídias em que são produzidas.

Ora, um dos traços de ruptura do terceiro paradigma, o da imagem infográfica, em relação ao segundo está justamente no plano secundário a que a física ficou reduzida, dada a dominância que a matemática passou a desempenhar sobre a física na produção das imagens sintéticas. Trata-se aí, antes de tudo, de uma matriz algorítmica, imagem que é produzida a partir de três suportes fundamentais: uma linguagem informática, um computador e uma tela de vídeo. (SANTAELLA, 2005, p. 159).

E que de acordo com Couchot apud Santaella (2005, p. 159), a evolução das técnicas de produção da imagem caracteriza-se “em apenas dois grandes momentos: (1) o da representação, vindo da pintura renascentista até o vídeo; (2) o da simulação, instaurado pelas imagens sintéticas”.

Sendo a simulação, na verdade, fruto de uma série de representações e com base no conceito de representação de Couchot, a imagem seria, portanto, só o que se pode ver. Mas, ao analisar uma imagem, um filme é preciso vê-los não como um fragmento do real, mas como uma unidade de sentido. Segundo Camargo (2005), a apreensão do mundo natural depende de nossa capacidade

sensória e também cognitiva, ou seja, são elas que nos tornam capazes de decifrar e entender a natureza dos códigos.

Nosso corpo é aparelhado com órgãos preparados para interpretar os eventos do mundo natural. Imagens, sons, odores, sabores, variações de temperatura ou de pressão são facilmente detectadas por nós. Tudo que nos atinge ou chega a nós é interpretado segundo o repertório de informações acumuladas ao longo de nossas vidas. (CAMARGO, 2005).

Neste trabalho, nos ateremos a analisar o uso da imagem no cinema, especialmente a relação real virtual, a profusão de imagens de síntese ou imagens de efeitos especiais. Como definir, então, o real e o virtual no cinema, num campo, classificado como a sétima arte, que utiliza inúmeras formas para compor a imagem? Enfim, o que fazer para ver além do que nos é mostrado?

Aguiar (1995) diz que a resposta para essas perguntas se encontra ao se abandonar às tradições e o apego ao real. Para a autora, cinema é

aquilo que duplica o real, aquilo que produz ilusões: a rede que se instala é do estranhamento e do fantástico. Já não se está diante de um texto de Aristóteles; já não é o gosto das sutilezas do silogismo: é outro universo, com novo deus: montagem, trucagem, jogos de câmera, passagem de tempo, memória do presente. (AGUIAR, 2005, p. 33)

O que entendemos e pensamos que captamos, na verdade, é apenas um fragmento do real, quando o significado e o significante se encontram e produzem sentido.

Para Aguiar (1995), simulacro é “tudo o que nasce, para afirma-se, mascarar-se”. Os simulacros, portanto, buscam a semelhança absoluta e diferem dos ícones porque são movidos pela perfeição. São falsas imagens, que por vezes, se confundem com o próprio modelo.

Como diferenciar, então, a verdadeira e a falsa imagem? Aguiar (1995, p.31) aponta que “uma boa saída seria a imitação, distinguindo-se duas, icônica e fantasmática: a boa e a má imitação”. E vai além, quando diz que “Mas, seja como for, estará sempre no modelo a medida da qualidade da imagem: pois nada é equivalente ao modelo”.

Daí surge a discussão de até aonde vai o limite entre o real e o simulacro na questão da imagem e do virtual (mundo sensível de Platão que debate os paradigmas e as cópias).

Baudrillard (2002) afirma que essa confusão entre o que é real e o que é virtual se deve ao fato da abolição da distância e que em nenhum lugar haja a possibilidade do juízo de valor: nem na arte, nem em moral, nem em política.

Vídeo, tela interativa, multimídia, Internet, realidade virtual: a interatividade nos ameaça de toda parte. Por tudo, mistura-se o que era separado; por tudo, a distância

é abolida: entre os sexos, entre os pólos opostos, entre o palco e a platéia, entre os protagonistas da ação, entre o sujeito e o objeto, entre o real e o seu duplo. (BAUDRILLARD, 2002, p. 129).

O cinema retrata de forma imagética a dependência do homem com relação às máquinas, em especial o computador, pois

(...)textos, imagens, filmes, discursos, programas saídos do computador são produtos maquínicos, com as devidas características: artificialmente expandidos, levantados pela máquina, filmes repletos de efeitos especiais, textos carregados de partes supérfluas, de redundâncias devidas à vontade maligna da máquina de funcionar a qualquer preço (é a paixão) e á fascinação do operador por essa possibilidade infinita de funcionamento” (BAUDRILLARD, 2002, p.131).

A imersão na máquina é tão tal, que principalmente depois do advento das novas tecnologias virtuais, ficou quase impossível distinguir o homem e a máquina. “A máquina situa-se nos dois lados da interface. Talvez não sejamos mais do que espaços pertencentes a ela – o homem transformado em realidade virtual da máquina, seu operador especular, o que corresponde à essência da tela”. (BAUDRILLARD, 2002).

Os riscos, portanto, dessa interação, quase fusão do homem com a máquina começam a ser vistos. Neste final de século, está se delineando uma simbiose homem-máquina e se anunciado, para o próximo milênio, uma situação em que será cada vez mais difícil distinguir a prótese no humano e parte de carne na máquina. (DOMINGUES APUD ARBEX JR, 2003, p. 71).

No cinema, esse tipo de filme que aborda a simbiose homem - máquina foi abordado pela primeira vez em *Blade Runner*, nos anos 80. O limite passou a ser imaginação humana. “A memória artificial implantada nos andróides oferecia, apenas, uma simulação de sua “presença” no mundo em um tempo passado que nunca lhes foi contemporâneo” (ARBEX JR, 2003, p. 73).

Tempo, espaço, movimento, uso do som e de efeitos especiais, tipos de imagem utilizada, real e virtual são conceitos que sem dúvida devem ser levados em consideração quando se aborda filmes de ficção futurística, que fazem uso de tecnologia de ponta, como na trilogia *Matrix* e *A ilha*.

Na Ilha, Lincoln Six-Echo (Ewan McGregor) é um morador de um utópico, porém rigorosamente controlado complexo no ano de 2019. Para seus habitantes, o local, coordenado pelo cientista Merrick (Sean Bean), é um refúgio seguro dos seres humanos após uma contaminação global que quase dizimou a espécie. A ilha do título é um local paradisíaco, o único restante no planeta livre da contaminação, para onde são mandados os vencedores de uma loteria, cujos sorteios periódicos mobilizam as expectativas de todos os habitantes do complexo.

Num instante, Lincoln está em um barco no meio do oceano. No outro, é jogado na água, afogado e na seqüência de imagens e recordações, aparece deitado na sua cama, assustado com tudo

o que tinha acontecido, quer dizer sonhado. Os pesadelos são reais ou virtuais? Por que o sonho de todos no complexo é ir para a ilha? Por que todos usam roupas iguais e tudo é branco até os tênis? Quem arruma? De onde vêm essas pessoas? Como alguém sobrevive lá fora?

São perguntas como estas que Lincoln Six Echo procura responder. Seus sonhos, questionamentos e acontecimentos não intencionais, o levam a saber que tudo sobre sua existência é uma mentira, que ele e seus companheiros sequer são considerados humanos ("não têm alma") pelo restante das pessoas que, sim, estão vivas e fora dali. São clones cujo único propósito é fornecer partes de seu corpo, órgãos, tecidos e células, para que seres humanos reais, e ricos diga-se de passagem, que pagam fortunas para fugir da morte e prolongar esse tipo de "vida".

Percebendo que é uma questão de tempo antes que seja "usado", Lincoln decide escapar juntamente com Jordan Two Delta (Scarlett Johansson). Perseguidos sem trégua pelas forças da sinistra instituição que uma vez os abrigou, Lincoln e Jordan contam com a ajuda do amigo McCord e entram em uma corrida por suas vidas e para literalmente conhecer seus criadores.

Em outras palavras, A ilha é um convite a ver de perto a busca do homem pela terra dos sonhos, uma terra onde não há sofrimento, só paz e felicidade, que no filme recebe o nome de Ilha, mas em outros lugares, como na religião, recebe o nome de céu, vida eterna. Um filme de ficção futurista que retrata a história de várias apólices de seguro daqueles que fazem de tudo para se immortalizar, onde a vida é feita por encomenda. Não passam de produtos da Merrik Biotech.

No filme, a sociedade já teria passado por muitas transformações. Se antes a preocupação era com a beleza, agora se faz de tudo para sobreviver, inclusive se paga um preço de US\$ 5 milhões por uma apólice de seguro, em outras palavras, um clone.

Teoricamente, os ágnatos como são chamados, viveriam em estado vegetativo, nunca conscientes, ou seja, nunca pensam, choram, sentem alegria ou dor. Mas, depois de muitas experiências, os cientistas descobriram que depois de algum tempo os órgãos começaram a falhar. Por isso, os ágnatos passaram a ser mantidos vivos em cápsulas de gel por 12 meses, monitorados nutricionalmente, inclusive, controlando suas possíveis agressões, levados a fazer exercícios físicos, enfim, são pessoas normais, depois disso, estão prontos para ser usados para transplantes de pele, fígado, coração.

Durante esse período, são alimentados por tubos ligados em seu corpo e uma memória como no máximo 12 histórias da sua vida se repetem numa tela de computador, junto com as imagens da Ilha e frases como "Você foi escolhido. Você tem um objetivo especial. Você quer ir para a ilha".

A nova geração da ciência permite a completa regeneração do corpo humano e viver 60 ou 70 anos a mais. Os médicos, em especial, Dr. Merryk sofrem de complexo de Deus, tendo poder sobre

a vida daquelas pessoas, decidindo a hora que devem morrer. O sonho de ir para a ilha transmite esperança, por ser o único paraíso não contaminado do planeta. Criou-se para tanto, a Loteria, um sistema em que o clone é sorteado para ir pra lá quando seu patrocinador estivesse doente e ele na verdade vai morrer.

Os agnatos não sabem que existe outro mundo e que este sim, é real, que eles são apenas cópias de pessoas desse outro mundo. Seus patrocinadores são pessoas da alta sociedade americana. É o caso do jogador de basquete da NBA, da modelo da Calvin Klein e do presidente dos EUA. São iguaiszinhos ao modelo, tamanho, cor, menos na personalidade e na idade, que se refere ao tempo em que foram clonados. Linclon, por exemplo, é da geração Echo, tem 3 anos e Jordan, da geração Delta, 4 anos.

Para seu controlador, Dr. Merryk, o mais importante é que em 2 anos, obterá a cura da leucemia infantil. Não importa que milhares de vidas sejam jogadas fora, descartadas como lixo. O grande problema de Merryk começa quando Lincoln e outros da sua geração começam a questionar as coisas no Instituto. Ele inventa que deu pane em seu computador para ir até outro setor conversar com o amigo McCord. Lá ele descobre um inseto e fica impressionado como ele poderia sobreviver lá fora, onde tudo estava contaminado. Na maioria dos filmes de ficção científica sempre tem alguém que questiona as regras e essa pessoa, geralmente, é morta ou salva todos os outros, como foi o caso de Lincoln e Neo.

No complexo, todos são codificados e reconhecidos por uma pulseira no braço, com exceção, dos supervisores e diretores da empresa. Tudo é muito moderno. Uma tela de computador é projetada na mesa do diretor, o mouse é uma pirâmide, outra na parede dos fundos do elevador. Para entender o que se passa na cabeça de Lincoln, inclusive seus pensamentos, Dr. Merryk implanta nervos ópticos, pequenos robôs que ao inseridos no globo ocular fazem o mapeamento sináptico, transmitem informações para um sistema e são expelidos 24 horas depois.

O uso de efeitos especiais, como a simulação de uma luta real, através do computador, chama a atenção para um novo tipo de imagem. É como se suas imagens fossem duplicadas e estas sim, sofressem os golpes de todos os movimentos.

A tentativa fascista de manipular a sociedade ali confinada somente funciona porque os seus prisioneiros clones não têm contato com os dois extremos naturais da vida humana, o nascimento e a morte, e não tem tempo para refletir sobre eles. Não há crianças e não há idosos no complexo. Não há casais. As mulheres que engravidam (barrigas de aluguel) vão para “a ilha”, sendo retiradas do convívio. Os novos clones são trazidos com a desculpa de que mais gente está sendo resgatada

do mundo exterior. Quando chega a hora dos órgãos serem aproveitados, o clone é devidamente sorteado pela loteria e retirado do complexo. (Mazursky,2005, p.02)

Na trilogia Matrix, por sua vez, existem duas realidades: uma que consiste no nosso cotidiano, a outra, no que está por trás disso. Uma é um sonho. A outra é a "Matrix". Neo está procurando desesperadamente a verdade sobre a "Matrix" - algo que ele ouviu através de sussurros - algo misterioso e desconhecido -, algo que, Neo tem certeza, exerce um controle impensável e sinistro sobre a sua vida. Neo acredita que Morpheus, uma pessoa que ele conhece apenas através da lenda, uma figura fugitiva considerada o homem vivo mais perigoso, pode dar-lhe a resposta.

Uma noite, Neo é contatado por Trinity, uma bela estranha que o leva para um outro mundo, um submundo onde ele finalmente encontra Morpheus e descobre, sozinho, a verdade sobre "Matrix". Lá, Neo depara-se com outra pergunta, tão perplexa quanto a primeira: Será que ele é Ele? Antes que consiga compreender o que isso significa, Neo tem certeza de que a resposta é "não".

Alguns, como os colegas de Morpheus, Cypher, concordam. Outros, não têm muita certeza. Há, ainda, aqueles que protegem a "Matrix". Liderados pelo obstinado e, literalmente, indomável Agente Smith, eles têm métodos para obter informações que surpreendem e aterrorizam. De que serve uma ligação de telefone se você não pode falar?

Neo, Morpheus e Trinity precisam lutar brutalmente por suas vidas contra esse bando poderoso para encontrarem as respostas que procuram, para entenderem seus papéis nesse drama épico que se desdobra em volta deles, para conhecerem suas verdadeiras forças e para reconhecerem seus destinos. Armas, muitas armas. Cada movimento, cada segundo, cada pensamento é crucial se quiserem se libertar da "Matrix" e da existência que ela representa.

Pílula azul ou vermelha? Tudo depende desta escolha. Esta pergunta pode parecer simples, mas a sua resposta mudará de vez a sua vida. Neo escolheu a vermelha, que significa conhecer o mundo que está além de nossos olhos, entender o que é a matrix e isso envolve muitos riscos. A azul é uma espécie de fim de jogo, onde a pessoa decide continuar na ignorância do mundo que acredita ser real.

Mas, o que é real? Morfeu questiona Neo. Segundo ele, se real é sentir o cheiro, pensar e chorar, se isso é real, por que será que as vezes temos a sensação de que estamos sonhando e acordados ao mesmo tempo?

É nessa viagem mental que Matrix nos leva. Segundo Garcia (2003, p.01),

O convite da trilogia Matrix é tentador: Conhecer o mundo real. No entanto, a própria noção de realidade está colocada à prova. As possibilidades ampliam seus

horizontes, superando sua condição de filme e transcendendo para a caracterização de um verdadeiro universo. Em Matrix, primeiro filme da trilogia, somos apresentados à visão que o Arquiteto e o Oráculo passam aos humanos. Acreditamos na profecia, pois como humanos também estamos presos a Matrix. O filme serve como um mecanismo de controle de nossas mentes.

Matrix narra a tentativa dos humanos de se libertar das máquinas. No final do século XX, a descoberta da Inteligência Artificial não só revolucionou o mundo, mas criou uma geração inteira de máquinas. Ao escolher a pílula vermelha, Neo mergulha na Matrix, passa por uma série de transformações, seu corpo é conectado a vários fios e ele é mantido em uma cápsula de gel até despertar.

Quando acorda, Neo se depara com uma cidade de humanos, onde estes não mais nascem, mas são cultivados e servem de fonte de energia, desde que o homem destruiu o Sol, acreditando ser esta a única fonte de energia para as máquinas. Fora da Matrix, transcorre aproximadamente o ano de 2199.

Em outras palavras, é como se existissem dois mundos, um mundo dos sonhos, um mundo colocado diante dos seus olhos para que não veja a verdade, chamado Matrix e um mundo real, dominado pelas máquinas. Existem programas funcionando por toda a parte. Sempre que alguém viu ou ouviu alguém dizer que viu anjos, vampiros, almas, isso são provas do mau funcionamento do sistema. Estes arquivos iam ser deletados. O Oráculo é um programa do mundo das máquinas, mas que por entradas indiretas teve acesso ao sistema da Matrix.

A confusão é tão grande que na Matrix, quando Neo abre os olhos sente eles doer. A verdade, segundo Morfeu, é que isso ocorre porque ele nunca os usou. A diferença pode ser percebida tanto no cenário quanto nas roupas, visto que na vida real são farrapos e na Matrix, as pessoas usam roupas escuras, com capas, óculos escuros que lhe conferem uma realidade de poder diferente do mundo real. Blusas vermelhas para os capitães das naves e cinzas e pretas para os tripulantes, dentre eles Neo. Sua aparência é diferente porque nela impera uma auto-imagem residual do indivíduo, uma espécie de “projeção mental do seu “eu” digital”.

A interação do homem com a máquina é tão tal que eles vêem apenas números, mensagens criptografadas nas telas dos computadores e as decifram como imagens normais. Por exemplo, elas aparecem quando Trinity é atingida e Neo enfia a mão em seu peito para retirar a bala e depois a ressuscita e até, quando ele, depois de renascer, passa a ver tudo criptografado e em câmera lenta.

Certas horas, o filme parece um jogo de computador ou videogame. Dentro de naves, cada atirador senta numa cadeira e têm na sua frente inúmeras telas de computador. Além disso, o nome

de alguns personagens tem a ver com o novo tipo de imagem, as manipuladas mediante o computador, como por exemplo, o nome dos tripulantes: Mouse, Cypher e Link.

Matrix aborda temas como a teologia, inteligência artificial, filosofia, ciência futurista, dentre outros. O resultado, segundo Kenski (2003, p. 43) é uma mistura de vários tipos de arte, desde desenhos animados, Kung fu à cyberpunk. A grande filosofia do filme é a famosa frase de Sócrates (470-399 a C) “Conhece-te a ti mesmo”. É preciso conhecer a si mesmo, seus pontos fracos e fortes, seus poderes e limitações antes de enfrentar os inimigos. E é isso que Neo faz.

Quando Morfeu diz a Neo que ele se sente como Alice, entrando na toca, se refere a história de Alice no país das Maravilhas, de Lewis Carroll. Antes de ser conectado na Matrix, enquanto era apenas um hacker de computador e não o “escolhido” para salvar a humanidade, Neo coloca o disquete dentro do Livro Simulacro e Simulações, fazendo uma referência a possível dominação do homem pela máquina, proposta por Baudrillard (1986). Quando os agentes capturam Morfeu e tentam conseguir as senhas dos portões de Sião, conectando-o a vários fios. “Através dessas conexões, eles vão entrar na mente dele como num computador” relata Tank, um dos tripulantes da nave.

Baudrillard (2002, p. 132) já preconizava isso quando disse que

O computador é uma verdadeira prótese. Tenho com ele não somente uma relação interativa, mais tátil e intersensorial. Torno-me um ectoplasma da tela. Daí, sem dúvida, nessa incubação da imagem virtual e do cérebro, as falhas que afetam os computadores e são como os lapsos do próprio corpo.

A religião está presente em vários momentos como, por exemplo, no nome da nave de Morfeu, Nabucodonosor, o nome de Trinity, que quer dizer Trindade e Apoc, Apocalipse, na esperança de Neo como o novo messias, na conversa com os pais de Sad sobre carma na estação, nas profecias do Oráculo.

O que se sabe é que na primeira Matrix, o Arquiteto criou um mundo humano perfeito, onde ninguém sofria e as pessoas eram felizes. Mas, havia um homem que iniciou a resistência até porque enquanto a Matrix existir, o ser humano nunca estará livre. Quando ele morreu, o Oráculo profetizou que ele retornaria.

Matrix é uma viagem no futuro, sem dúvida, a mais intrigante visão do futuro que você já viu. As máquinas estão em toda parte e se multiplicam com uma velocidade enorme, fugindo do controle.

Como diz Morfeu no primeiro filme da trilogia, “A Matrix é um mundo gerado por computador para controlar e transformar humanos em pilhas”. Matrix, em outras palavras, é uma prisão para a nossa mente, é a realidade como você nunca imaginou.

Os filmes Matrix, Matrix Reloaded e Revolutions, dos irmãos Wachowski, dão um show de efeitos especiais, desenvolvidos com a ajuda do computador. Desviar de balas, correr e lutar muito rápido e até voar são alguns dos superpoderes que estes programas de computador tem. Este é treinado através do computador, aprende não só a lutar kung fu, mas a libertar a sua mente.

Neo é treinado ainda num programa de carregamento, chamado Construção. “Podemos carregar tudo, roupas, armas, equipamentos, qualquer coisa que precisarmos”, Morfeu. Na Matrix, a imagem é codificada e os tradutores de imagens precisam do programa de Construção para entendê-las. Tudo é criptografado.

Alguns dos efeitos especiais mais recorrentes são as naves que flutuam em canais, sofrendo descargas elétricas, além das lutas com golpes super rápidos. Nas cenas de lutas e perseguições é comum se vê chuvas de balas, pessoas voando, saltando nas paredes, como no prédio do francês. Mas, mais do que isso, é possível ver uma mistura de imagens rápidas, congeladas e em câmera lenta, se levarmos em consideração a imagem enquanto movimento.

O efeito das balas nas paredes, socos a uma velocidade fora do comum e que arremessam as pessoas muito longe, chutes no alto, como na luta entre Neo e Smith no metrô são alguns dos principais efeitos especiais utilizados nos filmes.

O efeito balas, sem dúvida, é o mais inovador. Visto quando Neo desvia delas e quando pára as balas no ar, pega uma e as outra caem. Além de balas, Neo consegue parar as sentinelas. No segundo filme da trilogia, Neo descobre mais este super-poder só que ainda não estava pronto, por isso, sofreu uma grande descarga elétrica e entrou em coma. Ficou preso entre os dois mundos, num lugar chamado Estação, usado para contrabandear programas.

A questão do espaço é abordada aqui quando Neo fica preso na estação e corre para um lado do túnel e sai no mesmo lugar ou então, quando o francês fecha as portas e com uma nova chave se teletransporta para outro lugar, que pode ser uma sala ou uma montanha.

Além disso, não há um lugar onde o agente Smith não chega. Ele consegue manipular pessoas, adquire superpoderes e todos que ele trisca, se transformam em cópias dele. Em Reloaded, Neo luta com mais de 100 cópias, em Revolutions são milhões. Smiths, que achou um meio de se multiplicar e destrói a Matrix. Neo propõe ao Arquiteto o fim da guerra para poder destruir Smith.

Em Matrix Reloaded, a cidade subterrânea de Zion é o último refúgio da humanidade contra as máquinas que dominaram a Terra. Lá, os sobreviventes estão a salvo graças ao calor do núcleo

terrestre. Mas Neo e os outros rebeldes só tem 72 horas para evitar que 250 mil máquinas descubram a cidade e destruam todos os seus habitantes.

No final de *Matrix Reloaded*, Neo deu um importante passo em direção à descoberta da verdade sobre a Matrix, mas esta transformação o deixou preso num meio caminho entre a Matrix e o mundo das máquinas. Um detalhe interessante é quando Neo cego passa a ver somente energia, luz e calor. Com a visão ampliada e até atemporal, quando sonhou que Trinity ia morrer, Neo consegue vencer os inimigos. Mas, para tanto, ele precisa chegar a fonte.

Nos filmes, algumas máquinas, como as naves e os computadores os mantêm vivos e outras, querem matá-los. Em *Matrix Revolutions*, o capítulo final da trilogia, a guerra entre homens e máquinas chega ao seu ponto máximo. O exército de Zion luta desesperadamente contra a invasão das naves Sentinelas. Frente a frente com a possibilidade de aniquilação, a população de Zion deve lutar não somente para salvar suas vidas, mas todo o futuro da humanidade.

Na batalha final, são mais de 250 mil sentinelas, criadas em computador. Os humanos usam robôs gigantes armados. No final da trilogia, o Oráculo e o Arquiteto fazem um pacto de paz e tudo volta a ser como era antes. Os parques são verdes, o sol se põe. Morfeu não acredita que a guerra acabou: “Eu sonho com esse momento há tanto tempo. Isso é real?”

2- Pontos em comum na construção dos dois filmes

Ambos se utilizam da figura de um controlador. O Arquiteto em *Matrix* e Dr. Merrik em *A Ilha* assumem papéis bem parecidos, são uma espécie de “Big Brother”, controlam, vigiam, detêm o poder.

O francês Merovingio é um traficante de informações. Segundo ele, a escolha é uma ilusão criada entre quem tem poder e quem não tem, além do efeito da casualidade, em que toda ação leva a uma reação. Esse mesmo assunto é abordado na conversa com o criador da Matrix, numa sala cheia de telas de computadores, que reproduzem imagens do mundo simulado. Segundo ele, o problema é a escolha. Esta já era a 6ª. versão de uma espécie de Big Brother, em que o grande olho supervisiona e controla a vida das pessoas. Por conta disso, Baudrillard (2002) pensa a sociedade contemporânea num viés mais pessimista, onde se vive na sociedade do simulacro de grandes ilusões e significados são vazios.

Além disso, outro ponto em comum, entre os filmes é a questão dos humanos não nascerem mais, serem mantidos em cápsulas de gel, assim como a confusão entre o que é sonho e o que é realidade. A busca pela sobrevivência é outro ponto forte da espécie humana abordado tanto em

Matrix como em A ilha. Em ambos, representa-se o “deserto do real”, a dura realidade. Em Matrix, os seres humanos estão na toca, na única cidade sobrevivente.

Em A ilha, os clones vivem num complexo, também como se fossem as únicas esperanças da espécie humana. Em um, o local em que são mantidos é super desenvolvido, tem tudo da mais alta tecnologia e luxo. No outro, vive-se no submundo, sem nenhum conforto, quase que no limite.

O conceito de liberdade é outro ponto abordado. Os dois filmes mostram os personagens vivendo presos em mundo e desconhecendo a realidade. Cria-se uma espécie de prisão para a mente e para a alma. Os filmes narram a luta do homem para sair dessa situação, para sair da caverna.

A ação constante é algo marcante nesse tipo de produção. Tanto em A ilha como em Matrix, os personagens principais estão sempre fugindo. Em Matrix, por exemplo, a perseguição ocorre nos dois mundos. Na vida real, as máquinas perseguem os humanos, que se deslocam nos esgotos das grandes cidades, em naves, como a Nabucodonosor.

E se algumas máquinas querem destruí-los. Outras fazem o contrário. Nos computadores ou mesmo fora deles, simulações mostram as sentinelas se aproximando da nave e dão um sinal de alerta das máquinas para os humanos se protegerem.

Nos dois filmes, em especial nos Matrix, é o uso constante do computador. Eles localizam plantas de prédio e possíveis saídas, ou seja, linhas telefônicas. Para sair de Matrix, nossos personagens tem de viajar no tempo e no espaço, através da fibra ótica. É como se teletransportassem para outra dimensão, precisando somente estar conectado ao sistema. Em A ilha, por serem codificados por uma pulseira é possível baixar sua ficha num simples passar no leitor do palmtop.

Além disso, Trinity aprende a pilotar motos e até helicópteros, apenas usando o computador. Frases como “Quero um download para ligar direto essa moto” e segundos depois, ultrapassa carros e caminhões com uma habilidade fora do comum. E Lincoln pilota uma vespa e dirige carros sem nunca ter feito isso na vida. Tudo resultado de memórias implantadas por computador.

E a medida que o indivíduo se utiliza do computador, ele perde a sua identidade e passa a assumir a da rede. Benjamin apud Arbex Jr (2003), por sua vez, se debruça sobre a irrupção avassaladora das tecnologias no cotidiano de seu tempo, em especial a fotografia e o cinema, como novas formas de perceber o próprio homem e o cenário urbano em que está destinado a viver.

Em Matrix, outra curiosidade é que a chuva é sempre utilizada para se referir a própria Matrix, os pingos caindo dão a idéia da imagem criptografada, dos códigos do sistema. No último filme, que narra o fim da guerra, Neo e Smith lutam sob intensa chuva.

Matrix traz intrínseco uma série de filosofias e religiões, mas mesmo assim, a violência é algo marcante. Enquanto estas crenças pregam a paz, a não-violência, a exigência de Neo para salvar Morfeu são “armas, muitas armas (FREITAS APUD KENSKI (2003) e continua “o filme brinca com o inteligível e com o que a gente vê”.

A ilha, por sua vez, faz uma alusão ao poder da ciência, das descobertas da genética e da clonagem. Matrix mostra a que ponto as novas descobertas tecnológicas podem ser perigosas e nos tornar não só dependentes, mas dominados por elas e até insensíveis com relação ao outro. Essa evolução traz consigo profundas mudanças na sociedade. O indivíduo dessa nova era, além de mais individualista, faz de tudo para sobreviver, inclusive pagar e até matar.

3- Considerações Finais

Em ambos os filmes, a agressão é um dos instintos mais estimulados. Em A ilha, os clones eram controlados para não terem esse tipo de reação. Por que será que só nas realidades futuras é que o homem vai se preocupar com isso e pára pra pensar em como isso é prejudicial a sua existência?

Arbex Jr (2003) alerta para o problema da máquina ser vista apenas como um meio de produção que serve para nos satisfazer as desprezíveis necessidades materiais, antes, deveria nos conferir satisfações mais altas e profundas.

A imagem continua sendo utilizada para retratar o homem e sua realidade. Só que agora, este homem faz uso dos mais sofisticados meios não para captar, mas produzir a imagem tal qual vê ou imagina, usando como ferramenta o computador.

As novas tecnologias vão até aonde a mente humana os permite. Robôs gigantes, sentinelas, vespas, trens que voam. O virtual chega a confundir-se com o real de tão real, de tão bem feita foi a cópia. De fato, busca-se a perfeição da forma e isso faz com que fique cada vez mais difícil distinguir.

Nos filmes, os atores simulam uma vida real, histórias reais. Matrix e A ilha nos dão como lição de vida a importância de conhecermos a nós mesmos, até onde vai o nosso limite, quais as nossas crenças, quais os nossos medos com relação ao futuro. É preciso fazer essas questões.

Como todo processo de pesquisa respondem-se algumas perguntas e elaboram-se novas. De fato, captar o sentido de algo não tem fim, é realmente impossível apreender o sentido real das imagens destes filmes apenas neste trabalho. E como esse processo não acontece de maneira linear,

a cada nova leitura surgem novas idéias, novas percepções, novas produções de sentido. O primeiro passo foi dado, escolhemos a pílula vermelha.

4- Referências Bibliograficas

ARBEX JR, J. Auschwitz cultural. In: **Showrnlismo – a notícia como espetáculo**. 3ª. Ed. São Paulo: Casa Amarela, 2003. pag. 63-75.

AGUIAR, S. **O simulacro**. In: Revista do Programa de Pós Graduação em Comunicação da ECO. N.05, jul-dez. 1995.

BAUDRILLARD, Jean. Tela total e Fantasmas televisuais. **Tela total – mitos e ironias do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2002. p. 129-133/ p.141-145.

BELLO, José Luiz de Paiva. **O que é Filosofia**. Vitória, 1994. Disponível In: <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/filos01.htm> Acessado em 25 de Janeiro de 2006.

BUZZI, Arcângelo R. **Introdução ao pensar**. Petrópolis: Vozes, 1972. 240 p. Disponível In <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/filos01.htm> Acessado em 25 de Janeiro de 2006.

CAMARGO, I. **Imagem, movimento e som: apreensão e instantaneidade na mídia**. In: XVI Encontro Anual da COMPÓS 2005, Anais (Cd-rom). Niterói, RJ.

FABRIS, A. **Redefinindo o conceito de imagem**. In: Revista Brasileira de História. São Paulo, Vol. 18, n. 35, 1998.

GARCIA, Igor. **Universo Matrix (Matrix trilogia)** Publicado em 17.12.2003. Disponível em: www.duplipensar.net/materias/2003-12-universomatrix.html e acessado em 26 de janeiro de 2006.

JOLY, M. **O que é uma imagem?** In: Introdução à análise da imagem. 9ª. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2005. p.13-40.

KENSKI, Rafael. **Bem vindo à Matrix**. Revista Superinteressante. Edição 188. Editora Abril. São Paulo. Maio de 2003

MAZURSKY, Janus. **A Ilha: “nunca perca a esperança”**- Publicado em 04.10.2005. Disponível em: <http://www.duplipensar.net/artigos/2005-Q4/filme-a-ilha-nunca-perca-esperanca.html> Acessado em 25 de janeiro de 2006.

SANTAELLA, L. e NOTH, W. **Os três paradigmas da imagem** In: Imagem – cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2005. p. 157-186.

SONTAG, S. Capítulo 07 In: **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 87-94.

SCHILLING, Voltaire. **O Mito da Caverna** In: <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/cultura/caverna.htm> Acessado em 25 de Janeiro de 2006.

PEDRO, Ana Navarro, Centenário da morte de Júlio Verne. O visionário que ainda surpreende. Disponível em <http://dossiers.publico.pt/shownews.asp?id=1218977&idCanal=1421> Criado em 24 de março de 2005. Acessado em 29 de maio de 2006.