

"Tudo que Ofereço é a Verdade": o filme *Matrix* e o imaginário midiático contemporâneo

"I'm Offering is the Truth": The Matrix film and the Contemporary Media Imaginary

"Todo lo que ofrezco es la verdad": La película Matrix y el imaginario mediático contemporáneo

Jorge Miklos

UNIP

<jorge.miklos@gmail.com>

Gislene Lima Pereira

UNIP

<gislene.lima75@gmail.com>

Resumo

O presente artigo tem por escopo o estudo da narrativa no filme *Matrix* [*The Matrix* (1999)], a partir da perspectiva da mitocrítica proposta pelo antropólogo Gilbert Durand. O pensador postula haver perenidade entre as antigas mitologias e as narrativas modernas correntes na literatura, no cinema em outros produtos culturais. Ainda que o mito não seja nomeado ou apareça diretamente nessas narrativas, ele está presente, em um nível latente, sustentando o sentido desses textos culturais. A intenção do estudo é desvelar o mito que subjaz no personagem *Thomas A. Anderson*, o *Neo*, interpretado por Keanu Reeves. O tratamento metodológico é a mitocrítica. Os resultados apontam que o mito presente no personagem *Neo* é o Messias, o Salvador da Humanidade.

Palavras-chave: Comunicação. Religião. Imaginário Midiático. *Matrix*.

Abstract

This article is about the study of the narrative exposed in *The Matrix* film trilogy (1999), from the perspective of the myth criticism proposed by the anthropologist Gilbert Durand. Durand postulates that there is continuity between the old mythologies and the current modern narratives in literature, in the cinema and other cultural media products. Although that myth is not named nor appears directly in these narratives, it is present a latent level, sustaining the meaning of those cultural texts. The intention of this study is to unveil the myth that lies beneath *Thomas A. Anderson's* character, the *Neo* played by Keanu Reeves. The methodological or mythological approach is myth criticism. The results indicate that the myth in *Neo's* character is the *Messiah*, *Savior of mankind*.

Keywords: Communication. Religion. Media Imaginary. *The Matrix*.

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo estudiar la narrativa de la película *Matrix* [*The Matrix* (1999)] desde la perspectiva de la mitocrítica propuesta por el antropólogo Gilbert Durand, quien postula que existe una perpetuidad entre las mitologías antiguas y las corrientes narrativas modernas en la literatura, el cine y otros productos culturales. A pesar de que el mito no se nombre ni aparezca directamente en estas narraciones, está presente a un nivel latente, soportando así el significado de estos textos culturales. La intención de este estudio es desvelar el mito que subyace en el personaje de *Thomas A. Anderson* (alias *Neo*), interpretado por Keanu Reeves. El tratamiento metodológico es la mitocrítica. Los resultados señalan que el mito presente en el personaje de *Neo* es el del *Mesías*, el *Salvador de la Humanidad*.

Palabras clave: Comunicación. Religião. Imaginario Mediático. *Matrix*.

Introdução

*É a pergunta que nos impulsiona.
Trinity*

Este artigo tem como objetivo fazer um exercício de desvelar mitos arcaicos que estão presentes nos textos culturais midiáticos contemporâneos.

A película *Matrix* (*The Matrix*), filme de ficção científica lançado em 1999 e dirigido pelas irmãs Lilly e Lana Wachowski, além de entretenimento, mostra-nos questões sobre filosofia e religião, autoconhecimento, indagações sobre a existência, a realidade e a verdade, as escolhas e a relação do homem com a tecnologia. O filme nos convida a uma forte reflexão nos campos da filosofia e da religião e abre espaço para as discussões filosóficas, como o Mito da Caverna de Platão, a Jornada do Herói de Joseph Campbell e a diversidade na religiosidade, como budismo, cristianismo e taoísmo.

De acordo com os fundamentos metodológicos da Antropologia do Imaginário, com destaque à mitocrítica, proposta por Gilbert Durand, os mitos arcaicos, presentes no inconsciente coletivo (JUNG, 2000) ascendem para o plano da consciência e circulam na cultura de massa.

Para a compreensão da metodologia em questão e sua contribuição para os modos de interpretação do tempo presente, é necessário destacar que os mesmos vêm à tona adaptados e moldados, ainda que se encontrem arcaicos.

Matrix é, acima de tudo, complexo, instigante e inovador para a época, entretanto a intenção não é realizar uma análise filmica nem técnica, mas analisá-lo do ponto de visto da mitocrítica, sob a perspectiva do antropólogo Gilbert Durand.

O papel da narrativa mítica

O mito o ajuda a colocar sua mente em contato com esta experiência de estar vivo.

Joseph Campbell

As duas definições mais comuns de mito subestimam a importância cultural e social do tema. A primeira define o mito como aquilo que nunca aconteceu, uma fábula; a outra define o mito como relatos extremamente fascinantes, mas, como história, estão presos e ancorados no passado.

A investigação de um mito não pode ser alçada de seu contexto social e histórico. O mito não pode ser investigado pelo processo de dissecação, considerando-o estritamente uma estrutura mórbida e sem vida, que só se transforma em objeto de estudo após a sua morte, perdendo sua existência presente e aniquilando sua projeção futura. Eguizábal (2012, p. 98) define o mito como “um relato alegórico [...] que traduz uma generalidade histórica, sociocultural, física e filosófica”. Percebe-se, a partir dessa definição, que o mito está entretido nos liames da vida histórica, social, cultural, biológica e filosófica.

O mito cumpre, pelo menos, quatro funções específicas: (1) *função mística* – fala-nos das maravilhas do universo, da maravilha que somos, o que sempre nos deixa perplexos diante do mistério. A função mítica nos dirige ao mistério transcendente através de circunstâncias do cotidiano; (2) *função cosmológica* – explica o universo e o lugar que ocupamos nele, produzindo senso de propósito; (3) *função sociológica* – os mitos funcionam como suporte e validação de determinada ordem social; (4) *função pedagógica* – nos ensina como viver e nos comportar nas mais variadas circunstâncias (CAMPBELL, 1990, p. 44-45).

Apropriando-se da música como metáfora, Joseph Campbell (1990, p. 10) defende a ideia de que a mitologia participa das esferas da vida cotidiana de maneira dinâmica e viva, influenciando nossos movimentos e nossa leitura do mundo. Na definição poética do autor, “mitologia é a ‘canção do universo’, a ‘música das esferas’ – música que nós dançamos mesmo quando não somos capazes de reconhecer a melodia”.

Para Eliade (1992), a narrativa mítica na religião conta uma história sagrada, oferecendo explicações para a origem de uma realidade. Ela revela os mistérios da criação, já que seus personagens são divinos e heroicos. O autor afirma que o mito “proclama a aparição de uma nova ‘situação’ cósmica ou de um acontecimento primordial. Portanto, é sempre a narração de uma ‘criação’: conta-se como qualquer coisa foi efetuada” (ELIADE 1992, p. 50).

Ao narrar essas histórias divinas e criadoras e atualizá-las no tempo com o objetivo de eternizá-las, o mito estabelece para o homem religioso o modelo exemplar dos deuses que impregna toda a vida profana. O mito passa a estabelecer modelos sagrados para o homem nas práticas mais comuns da vida profana. Lavrar a terra, alimentar-se, descansar, viver em família, todas essas ações passam a ser balizadas pelo modelo estabelecido pelos deuses e disseminado por meio da narrativa mítica.

O processo de construção do sagrado na narrativa mítica se dá pelo encadeamento de razões explicativas. Para narrar a existência de algo é preciso descrever *como* essa realidade veio a existir. Para justificar esse *como* é preciso explicar o *porquê* dessa criação. Desta forma, em um mesmo mo-

vimento, a narrativa mítica estabelece um propósito existencial para tudo o que existe e revela a irrupção do sagrado nos liames da vida profana.

A virada de 1999 para 2000 trazia muitas crenças sobre o fim do mundo e previsões apocalípticas ligadas a grupos religiosos e ao imaginário que circula nas representações sociais. Eram convicções, de tempos atrás, que afirmavam que não chegaríamos ao ano de 2000. Dessa forma, essa data não era ainda a mudança para o século XXI, mas apenas a mudança para a virada de milênio. E para a época, aquela virada estava com muitas crenças sobre o fim do mundo e previsões apocalípticas ligadas a grupos religiosos e ao imaginário inconsciente coletivo.

A Ficção Científica

Raul Fiker pondera que “a história da ficção científica moderna é curta e suas fases se sucedem rapidamente” (FIKER, 1985, p. 73). “O gênero, contudo, tem-se renovado e se mantido vivo, ainda que às vezes por meio de suspensão das funções vitais e hibernação” (FIKER, 1985, p. 76). Ainda segundo Fiker, os caminhos atuais da ficção científica talvez sejam os de explorar o seu futuro, sem deixar de retornar ao que antes foi salientado por Júlio Verne, Wells e Gernsback, considerados mitos nesse gênero. Regis (2012) explica que a ficção científica surgiu no início do século XIX e, desde então, estimula a imaginação e aguça a curiosidade da humanidade. Júlio Verne, com *Viagens Extraordinárias*, fascinou os dois lados do Atlântico. A ficção científica, em 1895, estimulada pelas encantadoras histórias de H. G. Wells que,

na época, uniu o que tinha de mais novo na esfera da física com a teoria de Darwin, apresentou a ideia de criar um dispositivo capaz de transportar o homem pelo tempo.

A ficção científica é um gênero de literatura que geralmente está associado a fantasmas, mitologia, ciência, antecipação, tempo, mente e vida artificial. O termo ficção científica é totalmente oposto, conforme Tucherman (2003). Na sua organização tipológica, geradora de uma lógica de oposição e diferenças, o próprio termo ficção científica seria um oxímoro, já que da expressão participam procedimentos de natureza totalmente diversa: o ficcional e o científico.

Ora, a ficção não tem os compromissos da ciência: nenhum projeto de atuação prática, não sujeita às provas de falsificação nem às de verificação, tendo exercido, no entanto, especialmente o romance moderno, o que Steven Johnson¹⁸ chama de “cultura da interface”, que realizaria um projeto de tradução, ou mediação, entre o desenvolvimento tecnológico e a vida cotidiana. (TURCHERMAN, 2003).

A Ficção Científica no Cinema

Efetivamente, a ficção científica no cinema teve início, nas telas, em 1902, com o filme *Viagem à Lua* (*Le Voyage Dans La Lune*, França, 1902), o mais famoso de Georges Méliès. Chegar à lua era um desejo, há tempos, presente na história do cinema. A obsessão da ciência em realizar esse desejo, mesmo em 1902, já tinha seus antecedentes. Em 1865, Júlio Verne escreveu *Da Terra à Lua*. E em 1901, um ano antes

de Méliès estrear seu filme, H. G. Wells escreveu *O Primeiro Homem na Lua*. Méliès foi um pioneiro dos efeitos especiais e usou efeitos como fusões, sobreposições e tela dividida. Era espantoso, extraordinariamente inovador para a época, pois estavam em pleno início do século XX. *Viagem à Lua* fez muito sucesso nas bilheterias e marcou a estreia da ficção científica nos filmes de cinema.

Esses eventos, baseados na ficção científica, tanto no cinema como nos livros e nas rádios projetam, de certa maneira, a expectativa de um futuro distante da realidade. Entretanto, essa projeção do futuro nem sempre foge à realidade, pois, se for considerada a tecnologia à disposição, percebe-se que o que antes fazia parte do imaginário tecnológico hoje está presente no cotidiano do ser humano. Os temas da idade de ouro da ficção científica, como robôs e galáxias, deram lugar à busca de uma consciência elevada e da revitalização dos valores morais.

A ficção científica é o que é hoje graças aos textos literários sobre “ciência”, que já tratavam do assunto muito antes do desdobramento e do desenvolvimento da tecnologia disponível atualmente. Com o avanço dos recursos tecnológicos e o sucesso das pesquisas desenvolvidas pelos cientistas, puderam-se compreender e vivenciar essas inovações e a influência dessas descobertas nas áreas culturais e sociais, bem como na ciência e na tecnologia.

Assim como identificamos, na prática, significado de uma palavra qualquer – mas não dispomos de um conceito operatório, capaz de dar conta a priori das características estruturais do gêne-

ro... O escritor e ensaísta inglês Kingsley Amis, segundo o qual a ficção científica é uma narrativa que trata de situação que não poderia se apresentar no mundo que conhecemos, mas cuja existência se funda sobre a hipótese de uma inovação qualquer, de origem humana ou extraterrestre, no domínio da ciência ou da tecnologia, ou melhor, da pseudociência ou da pseudo-tecnologia. (SODRÉ, 1973, p. 7).

A ficção científica, por sua vez, aproveita-se das novas experiências possibilitadas pela ciência e tecnologia, dedicando-se à exploração do espaço informacional (REGIS, 2012). Ainda para a autora, o imaginário tecnológico é uma construção que envolve um entrelaçamento de três termos: as tecnologias da informação e da comunicação (realidade), a ficção e o próprio imaginário tecnológico, cujos pressupostos serão aqui retomados. Inspirando-se em Wolfgang Iser (1993), Regis considera que o imaginário de uma cultura se revela por meio de seus produtos ficcionais (textos literários, imagens, jogos, entre outros).

Para o nosso imaginário, o sucesso do filme *Matrix* ocorre por esse motivo, algo apocalíptico que apresentava, no imaginário coletivo daquela época, preocupações com o apocalipse e a esperança da chegada de um novo Messias, que iria salvar a humanidade, traria a restauração e o (re)estabelecimento do Reino de Deus.

Sim, *Matrix* refere-se aos preceitos da teologia bíblica, mas vem moldado ao mundo contemporâneo, em que o novo Messias – *Neo* – sente dúvidas sobre si mesmo, sente medo, angústia e paixão. *Neo*, um novo Messias para o mundo contemporâneo,

que se apaixona pela bela *Trinity* e que não crê em si próprio, se é ou não *O Escolhido*. Um Messias que também age com violência para derrotar o sistema controlador de nossas mentes.

Assim como Jung (2019) ressalta, no total desamparo e desespero surgirá a nostalgia do “salvador”, isto é, o conhecimento e a integração inevitável da sombra criam um estado tal de angústia que, de certa forma, somente um salvador sobrenatural poderá desemaranhar o novelo do destino.

A importância desse filme se deve também a diversas influências da literatura, animes e artes marciais, além, da religião e da filosofia, já citadas, imprescindíveis para o conceito da *Matrix*. É uma fábula moderna que irá ficar, por muito tempo, no imaginário coletivo, com discussões mitológicas. Enfim, o que é a *Matrix* na análise mitocrítica? É o que veremos na sequência.

Método

Ali onde a dialética bloqueada não consegue penetrar, a imagem mítica fala diretamente à alma.
Gilbert Durand

O método a ser estudado para esta estudo é o da mitocrítica, com ênfase na bacia semântica que explica os caminhos, as permanências, mudanças e alterações míticas de determinados momentos da vida e de uma sociedade, de um renascimento, ressurgência ou emergência no mito conforme nos estudos do antropólogo Gilbert Durand.

Para Durand (1994, p.103), o conceito de “bacia semântica” permite a integração das evoluções científicas supracitadas e,

em seguida, uma análise mais detalhada em subconjuntos [...] de uma era e área do imaginário: seu estilo, mitos condutores, motivos pictóricos, temáticas literárias etc.

Entende-se por “bacia semântica” aquilo que irriga, como se fosse um rio dos nossos inconscientes, em que as raízes saem desta bacia para buscar novos sentidos e novas (re) significações aos mitos enraizados.

Para este método aplica-se a mitocrítica, que se percebe como o imaginário atualizado que reprime e exclui o imaginário em potencial e, com isso, se multiplica nas redundâncias para ocupar o lugar de outro. Como nos filmes de James Cameron, *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, EUA) lançado em 1984 e *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (*The Terminator 2: Judgment Day*, EUA) de 1991, em que o personagem *John Connor* será o salvador da humanidade contra a rebelião das máquinas, sendo o seu próprio nome uma referência a Jesus Cristo (JC – *John Connor*). Dessa forma, em 1999 *John Connor* é substituído por *Neo*, o novo Jesus Cristo, que está latente, velado, adormecido na bacia semântica e que se desperta em épocas diferentes, nesta irrigação do imagi-

nário. As raízes se dispersam e se colocam nos campos do imaginário. São processos míticos que se manifestam pela redundância imitativa de um modelo arquetípico, nas palavras de Durand (1994, p. 74).

Resultados

Assim como um rio é formado por seus afluentes, uma corrente nitidamente consolidada necessita ser reconfortada pelo reconhecimento, o apoio das autoridades locais e das personalidades e instituições.

Gilbert Durand

Ao assistir ao primeiro filme da trilogia *Matrix*, foi realizado um mapeamento para identificar as imagens, metáforas e diálogos obsessivos na bacia semântica, como propõe Gilbert Durand. Nesse contexto, foram analisadas quantitativamente as referências para o Escolhido (Messias) nas profecias e nos milagres, de forma explícita ou de forma mais velada, aludindo ao personagem *Neo* como o Salvador da Humanidade contra a rebelião das máquinas e da Inteligência Artificial. Segue quadro abaixo:

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

1. *Trinity* para *Cypher*: “*Morpheus* acha que ele é o Escolhido.” (00h01min:03).
2. Quarto 101 referente ao número em inglês: *one* – único – local de morada do personagem *Neo* (00h08min:40).
3. *Choi* para *Neo*: “Você é meu salvador, cara, o meu Jesus Cristo.” (00h08min:42).
4. Sr. *Rhimeheart*, chefe do *Neo*: “Você se acha especial, como se as regras não se aplicassem a você.” (00h12min:17).
5. *Morpheus* para *Neo*: “Eles te pegaram antes, mas eles subestimaram a sua importância. Se eles soubessem o que sei, você já estaria morto.” (00h22min:07).
6. *Morpheus* para *Neo*: “Você é o Escolhido. Você, por ter passado os últimos anos me procurando, mas eu passei minha vida toda procurando você.” (00: 22h19min).
7. *Morpheus* para *Neo* no momento em que o conhece: “A honra é minha”. (00h26min:03).

8. *Morpheus* para *Trinity*: “Você conseguiu *Trinity*, nós o encontramos.” (00h35min:24) e *Trinity* devolve: “Espero que sim.” (00h35min:32).

9. Inscrição na nave Nabucodonosor: Nave *Mark III* nº 11 – *Nebuchadnezz*. (Como a inscrição do versículo na bíblia). (00h38min:07).

10. *Morpheus* para *Neo*: “Quando a *Matrix* foi construída havia um homem, nascido nela, que tinha a habilidade de mudar o que ele quisesse para refazer a *Matrix* a seu modo. Foi ele quem libertou o primeiro de nós e nos mostrou a verdade. [...] Quando ele morreu, o **Oráculo profetizou a sua volta e que sua chegada coroaria a destruição da *Matrix***, o fim da guerra e a liberdade para o nosso povo. E por isso, **nós passamos a vida fazendo buscas pela *Matrix***, procurando por ele. Eu fiz o que fiz porque acredito que a busca terminou.” (00h45min:14).

11. *Tank* para *Neo*: “Se você sobreviver, poderá conhecer (a cidade de *Zion*). Nossa, falando sério, estou louco pra ver suas habilidades... Se *Morpheus* estiver certo. Não deveríamos falar sobre isso mas, se você for, é um momento muito empolgante.” (00h47min:33).

12. *Mouse* para todos os tripulantes da nave sobre *Neo*: “Minha nossa, ele é rápido! A neurocinética dele é acima do normal.” (00h52min:32).

13. *Mouse* para a tripulação sobre a falha de *Neo* ao saltar: “O que isso significa?” e *Switch* diz: “Não significa nada.” E *Cypher*: “Todos caem na primeira vez.” (00h54min:53).

14. *Morpheus* para *Neo*: “Mas, onde eles falharam, você vencerá.” (00h58min:17).

15. *Cypher* para *Neo*: “Você está aqui para salvar o mundo.” (01h03min:00).

16. *Morpheus* para *Neo* sobre o Oráculo: “Ela é uma guia *Neo*. Pode te ajudar no caminho.” (01h10min:05).

17. *Neo* questiona *Morpheus* sobre o que ela disse a ele: “Que eu encontraria o Escolhido.” (01h10min:15).

18. Oráculo ao *Neo*: “Acha que é o Escolhido?” (01h13min:57).

19. *Neo* ao Oráculo: “Sinceramente, eu não sei. Eu não sou o Escolhido.” (01h14min:02).

20. Oráculo ao *Neo*: “Você tem o dom, mas parece que você está esperando por algo. *Morpheus* acredita em você, *Neo*. E ninguém, nem você nem eu pode convencê-lo do contrário. Ele acredita tão cegamente que vai sacrificar a própria vida para salvar a sua.” (01h15min:17).

21. Após a volta de *Neo* do Oráculo, *Apoc* lhe diz: “*Neo*, espero que o Oráculo tenha te dado boas notícias.” (01h21min:00).

22. Após a chegada dos agentes ao ataque, *Morpheus* diz para todos: “Tirem *Neo* daqui. Só ele importa.” (01h22min:48).

23. Com a traição revelada de *Cypher*, ele diz para *Trinity*, antes de tirar o plugue do *Neo*: “Se *Morpheus* estiver certo, eu não conseguirei arrancar este plugue. Se *Neo* é o Escolhido então haverá algum milagre para me deter. Certo? Como ele pode ser o Escolhido se está morto? Você nunca me respondeu se você acreditava no papo do *Morpheus*. Eu só quero um sim ou um não.” (01h29min:51).

24. Trinity rebate para Cypher: "Sim." Em seguida, Tank atira em Cypher, e salva Trinity e Neo (01h30min:33).

25. Trinity para Neo: "Neo, Morpheus se sacrificou para que pudéssemos te salvar." E Neo rebate: "Morpheus fez isso porque acreditava que eu fosse algo que não sou. Não sou o Escolhido, Trinity." (01h35min:35).

26. Neo para Trinity: "Morpheus acreditava em algo, e estava pronto para dar a vida por isso. Agora eu entendo isso. Por isso tenho de ir. Porque eu acredito em algo. Acredito que posso trazê-lo de volta." (01h36min:26).

27. Após Neo conseguir salvar Morpheus:

28. Tank: "Eu sabia. Ele é o Escolhido." (01h51min:45).

29. Morpheus para Trinity: "Você acredita agora, Trinity?" (01h51min:57).

30. Morpheus para Neo: "O Oráculo disse a você o que você precisava ouvir. Cedo ou tarde você vai perceber, como eu, que há uma diferença entre conhecer o caminho e percorrer o caminho." (01h51min:57).

31. Após várias lutas com o agente Smith, Neo se supera. Trinity pergunta: "O que ele está fazendo?" e Morpheus responde: "Começando a acreditar." (01h54min:30).

32. Neo reafirma para o agente Smith: "Meu nome é Neo." (02h01min:28).

33. Morte de Neo pelo agente Smith. Morpheus afirma: "Não pode ser." ((02h03min:16).

34. Trinity para Neo: "Neo, não estou mais com medo. O Oráculo me disse que eu me apaixonaria e que o homem que eu amaria seria o Escolhido. Então, veja, você não pode estar morto, não pode estar porque eu te amo. Está me ouvindo? Eu te amo." (02h04min:30).

35. Com um beijo de Trinity, Neo ressuscita. (02h04min:42).

36. Neo levanta e, ao ser atingido pelas balas do agente Smith, diz: "Não." e as balas caem. (02h05min:00).

37. Tank ao ver essa cena diz: "Como?" e Morpheus responde: "Ele é o Escolhido". (02h05min:20).

38. Neo liga para a Matrix: "(...) Eu sinto você agora. Sei que está com medo. (...) Eu não conheço o futuro. (...) Vou mostrar a elas um mundo sem você. (...) Um mundo onde tudo é possível. (...). E termina o filme com a ascensão de Neo aos céus. (02h07min:52).

Fonte: DVD Matrix

No primeiro filme, nota-se que há mais referências quantitativas para firmar o caráter do Messias, com inserções nos diálogos de diferentes personagens, para que o espectador também acredite que Neo é o Escolhido. Ao assistirmos aos outros filmes da trilogia, identificamos as referências, mas não com tanta relevância e de forma tão redundante quanto no primeiro filme. No segundo e terceiro, elas surgem apenas

para firmar o que já foi dito e as metáforas obsessivas são mais de imagens e situações, não tanto quanto da inserção dos diálogos.

Discussão

Uma coisa que se revela nos mitos é que, no fundo do abismo, desponta a voz da salvação.

Joseph Campbell

No verão, às vésperas da virada do milênio, a superprodução de ficção científica que realmente captou o estado de espírito de 1999 foi o filme *Matrix*. Em uma cidade anônima, futurista (filmada em locações da Austrália), o assalariado Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) passa as noites como o *hacker Neo*. Seu nome já traz várias interpretações, como a de um anagrama de “One” traduzido ao português como “o único” ou “o escolhido”, além disso, é uma abreviação de Neófito, que tem o sentido de novo. O significado aproxima muito o personagem da figura bíblica do Escolhido, o Salvador, o Messias. Pela tradição arcaica, espera-se na cultura ocidental pela vinda do Messias. O filme foi sucesso de bilheteria, por captar esse espírito da chegada do Messias, que está no inconsciente coletivo, bem na passagem da virada do milênio, além de narrar a Jornada do Herói, presente no personagem *Neo*.

Para Edgar Morin (2001), os grandes temas do imaginário (romances, filmes) são eles mesmos, em certo sentido, arquétipos e estereótipos constituídos em padrão.

A esperança escatológica de restauração, de acordo com o filósofo Paul Fontana (2003), é de novidade radical, uma reversão completa do presente ruim – situação que Isaías e o Apocalipse previram. Além do mais, é a esperança dos exilados.

Assim, *Neo* é procurado por uma linda mulher vestida em couro de vinil, *Trinity* (Carrie-Ann Moss), em nome de *Morpheus* (Laurence Fishburne), um misterioso líder rebelde. A dupla quer que ele se junte à rebelião contra a *Matrix*, uma organização cujos agentes, de terno e óculos escuros, são também os guardiões, comandados pelo agente *Smith* (Hugo Weaving).

Pílula Azul X Pílula Vermelha

Tudo que ofereço é a Verdade.
Morpheus

Morpheus convida *Neo* para um encontro e lhe diz para descobrir o que é a *Matrix*, ninguém pode contar o que ela é, pode-se apenas mostrá-la. Ele oferece a *Neo* uma escolha: a pílula azul, e tudo será mantido como era antes, ou a pílula vermelha, e ele conhecerá a verdade e não haverá mais volta. *Neo* escolhe a pílula vermelha. O nome *Morpheus* tem origem na mitologia grega, ele é filho de *Hypnos* – Deus do Sono – consequentemente, ele próprio é o Deus dos Sonhos. É ele o responsável por acordar *Neo* do “Sonho da *Matrix*” e levá-lo ao Deserto da Realidade.

Assim, *Neo* desperta num casulo, parte do seu corpo está conectado com cabos de aço, ao lado de milhares de outros casulos com seres humanos. *Neo* estava vivendo como fonte de energia escravizada pelos computadores, como recarregador de energia, “pilhas” para a Inteligência Artificial. *Neo* é resgatado pela equipe de *Morpheus* e levado para uma sala de recuperação.

Depois de dias de tratamento intensivo com agulhas, como se fosse acupuntura, *Neo* começa a se recuperar. Ele está no interior da nave de *Morpheus*, a Nabucodonosor, inscrita *Mark III* – nº 11 e feita nos Estados Unidos no ano de 2069. O nome da nave, Nabucodonosor, remete àquele que foi o principal rei da Babilônia, responsável pela destruição de Jerusalém. Seu reinado durou 70 anos e o rei foi atormentado por sonhos e visões.

O mundo é dominado pelas máquinas, as inteligências artificiais que ganharam a guerra contra os seres humanos, o ano não é 1999, mas sim, próximo a 2199.

Zion, cidade subterrânea na qual as pessoas ainda nascem naturalmente, localiza-se no núcleo da Terra, é o último reduto humano. Sua existência é uma ameaça à soberania das máquinas. E os agentes protetores e guardiões da Matrix estão à procura de *Morpheus*, para localizá-la. *Zion* é a tradução do antigo reino de Sião, a terra sagrada dos hebreus.

A Profecia, O Escolhido e um Novo Messias

*Ele é O Escolhido.
Morpheus*

Morpheus conta a *Neo* que, quando a *Matrix* foi construída, havia um homem nascido nela que tinha a habilidade de mudar o que ele quisesse, para refazer a *Matrix* a seu modo: “*Foi ele quem libertou o primeiro de nós e nos mostrou a verdade*”. Quando ele morreu, o Oráculo profetizou a sua volta, afirmando que sua chegada coroar a destruição da *Matrix*, traria o fim da guerra e a liberdade para o povo.

Morpheus acredita nessa profecia e que *Neo* seja o Escolhido. Segundo Juan Antonio Rivera em sua obra *O Que Sócrates Diria a Woody Allen* (2003), há outra fonte de inspiração para esse filme: a tradição do messianismo judaico. Davi, que viveu entre 1015 e 975 a.C., foi o segundo rei hebreu, depois de Saul. Conquistou Jerusalém e transformou-a em capital do reino. Davi era chamado por seu povo de messias ou enviado de Jeová; sob seu reinado, o império judaico atingiu seu esplendor máximo.

Segundo a lei messiânica, Jeová, o Deus dos judeus, havia prometido que a dinastia de Davi não teria fim. Mas os fatos histó-

ricos pareceram desmentir esses atraentes presságios: depois da morte de Davi, o império judaico começou a decair e, inclusive, desapareceu transitoriamente quando Nabucodonosor (mesmo nome da nave de *Morpheus*) conquistou Jerusalém no ano de 587 a.C. e deportou muitos judeus para a Babilônia.

Poel (2013) entende que Milenarismo e Messianismo surgem em épocas de decadência e de grande aflição. Concordamos com Poel sobre o termo Milenarismo, do latim “*milenium*”, que significa mil anos. No Ocidente Cristão, a doutrina que anuncia a vinda de Cristo para um reinado de paz, durante “mil anos” sobre a terra, é uma forma de messianismo. No Milenarismo Messianista, a vinda ou volta de um Messias redentor é essencial.

O ano de 1999, época do lançamento do filme, não marca propriamente a mudança de século, mas sim a virada desse número significativo para 2000. Na trilogia filmica, *Morpheus* acredita na profecia que afirma que o Escolhido trará a paz para a terra de *Zion* e combaterá o império do mal representado pelas máquinas. A questão do Milenarismo está latente, sob a forma de repressão das máquinas sobre os humanos:

A resposta milenarista à adversidade social e política possui características peculiares que é preciso considerar, ou melhor, possui três qualidades que a revestem de religiosidade: em primeiro lugar, refere-se à ordem geral do mundo (a injustiça) e não a aspectos isolados da vida social; em segundo lugar, indica o desejo profundo de mudança da ordem vigente aqui e agora (pois, é somente quando o movimento

milenarista se torna objeto de repressão que a esperança se desloca do aqui e agora para um futuro remoto ou para uma outra vida, o que é perfeitamente compreensível); em terceiro lugar, exprime o sentimento dos oprimidos de que eles são mais fracos que os opressores e que só poderão alterar a ordem vigente pela união de todos, formando uma comunidade verdadeira e nova, protótipo do mundo que há de vir [...]. (CHAUI apud POEL 1986, p. 76).

O filósofo Paul Fontana (2003) argumenta que qualquer pessoa que tenha alguma formação religiosa consegue notar os paralelos bíblicos no filme *Matrix*. O filme reproduz elementos da ideia apocalíptica judaica e cristã, já citadas acima.

O Oráculo

*Conhece a ti mesmo
Oráculo de Delphos*

Foi o Oráculo quem profetizou a chegada do Escolhido e revela a profecia a *Morpheus*. No filme, o Oráculo é uma mulher (Gloria Foster) que, quando se encontra com *Neo*, conta-lhe que, ele não é o Escolhido, embora afirme que ele tem o dom, mas que o próprio *Neo* espera por algo. Além disso, o Oráculo também é um programa da *Matrix*, revelado no segundo filme, em que ela seria a parte “humana, sentimental”, a mãe do programa. Com essa revelação, antes de tudo, é preciso que *Neo* saiba quem ele é, passe a acreditar em si mesmo e se firme como O Salvador da Humanidade.

O Traidor - Cypher

*A ignorância é maravilhosa.
Cypher*

Na equipe de *Morpheus*, há um traidor, *Cypher* (Joe Pantoliano), que entrega a sua localização ao agente *Smith*. Sua recompensa é voltar para o mundo da *Matrix*, onde quer ser rico e famoso, sem ter que se lembrar dos momentos que viveu, quando acordou para a realidade.

Conforme as histórias bíblicas do Novo Testamento, Judas Iscariotes foi um dos discípulos de Jesus Cristo, foi ele quem entregou a sua localização aos sacerdotes do Conselho em troca de uma recompensa, trinta moedas de prata. Dessa forma, *Cypher* é uma alusão ao discípulo Judas Iscariotes. Antes da traição, Judas cumprimenta Jesus com um beijo, gesto que é um sinal para que os soldados o capturem naquele momento. Da mesma forma, no filme, antes da traição, *Cypher* dá um sorriso nervoso para *Neo* e *Morpheus* é capturado pelos agentes, *Cypher* mata quase todos os tripulantes da nave, mas resta *Tank* (Marcus Chong) que consegue se salvar e mata *Cypher*.

Nesse momento, acontece o milagre, em que a vida de *Neo* é poupada, e ele consegue libertar *Morpheus* dos agentes e provar que, sim, ele é o Escolhido.

O nome de *Trinity* também tem um significado importante, traduzido do inglês para o português significa Trindade, Trio, Três-Em-Um (Pai, Filho e Espírito Santo), a Santíssima Trindade. E diante da traição de *Cypher*, é o trio formado por *Neo*, *Morpheus* e *Trinity* que sobrevive, ou seja, os elementos mais importantes.

Considerações finais

A trilogia *Matrix* ficará, por muito tempo, no imaginário coletivo, pois é um filme provocativo que, além dos efeitos especiais, também foca as questões filosóficas e religiosas. Em 2019 *Matrix* completou 20 anos – sua estreia nos Estados Unidos foi em 31 de março de 1999 – e, mesmo após esse tempo, ainda provoca o imaginário dos indivíduos, com certeza já considerado um clássico.

Com a mitocrítica é possível desvelar o que está mais adentro da narrativa de *Matrix*. Por mais que a referência à encarnação humana do Messias ou do Salvador seja clara, é preciso que esse mito seja readaptado para a nossa compreensão e que haja uma releitura no mundo contemporâneo. Com a análise mais profunda e o desvelar da insistência de palavras que fazem referência ao Escolhido, principalmente no primeiro filme, é que se faz um recorte da vinda do Messias na virada de milênio e que está presente no imaginário (inconsciente) das pessoas.

Ainda que a religião e os filmes de ficção científica sejam tão distantes em suas narrativas e propostas, convergem em ideias e mitos. *Matrix* demonstrou, em algumas cenas, as passagens bíblicas, como a morte de *Neo* em uma alusão a Jesus Cristo cruci-

ficado. Em outra cena importante, durante a luta final *Neo* com o agente *Smith*, as luzes aparecem atrás de *Neo*, como se fossem as asas de um anjo, tal imagem vem carregada com o sentido da batalha épica e apocalíptica, que ocorre no último filme da trilogia.

Filmes que trazem mitos, jornadas do herói, estereótipos das narrativas de amor, estão sempre presentes no mundo contemporâneo. É preciso, sim, entregar-se a esses mitos, mergulhar e entender os seus mistérios para a compreensão do nosso ser, da nossa sociedade e do mundo. Os mitos estão presentes desde sempre, nas narrativas da mitologia, nas histórias bíblicas, nas parábolas, nos contos de fadas, nas lendas e nos folclores, sempre moldados e adaptados a um novo significado, sentido e reinterpretação. Enfim, os mitos nunca morrem, vão estar apenas adormecidos, aguardando um despertar do inconsciente coletivo para que uma nova releitura ascenda.

Apesar de todo esse universo da ficção científica presente na trilogia *Matrix* e a presença de elementos religiosos ligados ao consciente coletivo, não se pode afirmar que o filme tenha sido ousado. A ousadia se apresenta na existência de um Mito, que estava adormecido, e que ressurge para uma nova narrativa, que ficará em nosso imaginário por muito tempo.

Referências bibliográficas

BATCHELOR, Mary. **Bíblia em 365 Histórias**. São Paulo: Paulinas, 2010.

BOSCOV, Isabela (org.). **Cinemateca Veja – Matrix**. São Paulo: Abril, 2008.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CHAUI, Marilena. **Conformismo e Resistência, Aspectos da Cultura Popular no Brasil**. São Paulo: Brasiliense, 1986. p. 76.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário** – Ensaio Acerca das Ciências e da Filosofia da Imagem. São Paulo: Editora Bertrand, 2011.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano: A Essência das Religiões**. São Paulo: M. Fontes, 1992.

FIKER, Raul. **Ficção Científica, ou uma Épica da época?** Porto Alegre: L&PM 1985.

JUNG, Carl Gustav. **9/1 Obra Completa** – Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Petrópolis: Vozes, 2019.

KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2011.

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

POEL, Francisco van der. **Dicionário da Religiosidade Popular: Cultura e Religião no Brasil**. Curitiba: Nossa Cultura, 2013.

REGIS, Fátima. **Nós, Ciborgues**. Curitiba: Champagnat, 2012.

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

SODRÉ, Muniz. **A Ficção do Tempo: Análise da Narrativa de Science Fiction**. Petrópolis: Vozes, 1973.

TURCHERMAN, Ieda. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**. CISC - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. São Paulo, n. 02, p. 105-124, mar. 2003.

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

Filmes

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

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

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

Data do recebimento: 24/03/2021

Data do aceite: 03/11/2021

Dados dos autores:

Jorge Miklos

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5573271976478452>

Professor Titular do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista. Graduado em História e Ciências Sociais. Mestre em Ciências da Religião e Doutor em Comunicação. Pós-doutorado na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Estágio de pesquisa no Vilém-Flusser-Archiv (Berlim) e no El Colegio de Frontera Sur (ECOSUR) (San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, México).

Gislene Lima Pereira

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4675441160126517>

Graduada em Comunicação Social – Produção Editorial (2006) e pós-graduada em Comunicação & Semiótica pela Universidade Anhembi Morumbi (2013). Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – São Paulo. Bolsista com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES). Integra o Grupo de Pesquisa Mídia e Estudos do Imaginário. Projeto de Pesquisa tem por objetivo a hermenêutica dos mitos arcaicos nos filmes de Ficção Científica.