

MATRIX: PARA ALÉM DA INDÚSTRIA CULTURAL

Luiz Fernando Prado Uchôa (IC) e Ângela Zamora Cilento de Rezende (Orientadora)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO: Cada vez mais o cinema se coloca enquanto um recurso para o pensamento, pois pode apresentar várias ideias fundamentais de grandes correntes teóricas das ciências humanas com a vantagem de poder ilustrá-las por meio das imagens. Todavia, se por um lado, a indústria cultural se preocupa com filmes comercializáveis para fins de entretenimento, atestado pelo sucesso de bilheteria, há filmes que ultrapassam a categoria estabelecida por Adorno e Horkheimer em *Dialética Do Esclarecimento* e se dispõem a superá-la, ou seja, o cinema faz filosofia e o espectador se vê impelido a pensar. Neste sentido, nosso trabalho se debruça sobre o primeiro filme da trilogia *Matrix*, pois acreditamos que ele “dá o que pensar”, conforme nos afirma Deleuze em *Proust e Os Signos* por meio da análise de algumas cenas selecionadas.

Palavras chaves: *Matrix*, Indústria Cultural, Cinema e Filosofia.

ABSTRACT

Cinema is increasingly positioned as a resource for thought, as it can present several fundamental ideas of major theoretical currents in the human sciences, with the advantage of being able to illustrate them through images. However, if on the one hand, the cultural industry is concerned with marketable films for entertainment purposes, attested by their box office success, there are films that go beyond the category established by Adorno and Horkheimer in *Dialectic of Enlightenment* and are willing to surpass it, that is, cinema makes philosophy and the spectator finds himself impelled to think. In this sense, our work focuses on the first film in the *Matrix* trilogy, as we believe that it “gives food for thought”, as stated by Deleuze in *Proust and signs* through the analysis of some selected scenes.

Keywords: *Matrix*, Cultural Industry, Cinema and Philosophy.

1. INTRODUÇÃO

Cada vez mais o cinema se coloca enquanto um recurso para o pensamento, pois pode apresentar várias ideias fundamentais de grandes correntes teóricas das ciências humanas com a vantagem de poder ilustrá-las por meio das imagens. Todavia, se por um lado, a indústria cultural se preocupa com filmes comercializáveis para fins de entretenimento, atestado pelo sucesso de bilheteria, há filmes que ultrapassam a categoria estabelecida por Adorno e Horkheimer em *Dialética Do Esclarecimento* e se dispõem a superá-la, ou seja, o cinema faz filosofia e o espectador se vê impelido a pensar. O conceito de 'indústria cultural' evidencia o retrocesso do processo de esclarecimento e está ligado ao cálculo de sua eficácia atingindo o público por meio de sua difusão com a clara finalidade de obtenção de lucros, negando-se a qualquer responsabilidade social:

O esclarecimento consiste aí, sobretudo, no cálculo da eficácia e na técnica de produção e difusão. Em conformidade com seu verdadeiro conteúdo, a ideologia se esgota na idolatria daquilo que existe e do poder pelo qual a técnica é controlada. No tratamento dessa contradição, a indústria cultural é levada mais a sério do que gostaria. Mas como a invocação de seu próprio caráter comercial, de sua profissão de uma verdade atenuada, há muito se tornou uma evasiva com a qual ela tenta furtar-se à responsabilidade pela mentira que difunde, nossa análise atém-se à pretensão, objetivamente inerente aos produtos, de serem obras estéticas e, por isso mesmo, uma configuração da verdade. Ela revela, na nulidade dessa pretensão, o caráter maligno do social. O segmento sobre a indústria cultural é ainda mais fragmentário do que os outros. (ADORNO; HORKHEIMER, 1947, p.4).

Ora, para além da definição de indústria cultural, podemos inferir que algumas produções cinematográficas podem atuar como um *signo* por possibilitarem uma espécie de aprendizado para o espectador – esta transposição nos remete à obra de Gilles Deleuze, *Proust E Os Signos*. Para o pensador, tudo aquilo que é objeto de nosso interesse e do qual ainda não conhecemos é um signo. Para conhecê-lo é necessário tempo – “os signos são objeto de um aprendizado temporal, não de um saber abstrato. Aprender é, de início, considerar uma matéria, um objeto, um ser, como se emitissem signos a serem decifrados e interpretados.” (DELEUZE, 2008, p.4).

Matrix, aos nossos olhos se comporta, portanto, como um signo, pois ninguém que o assistiu pela primeira vez saiu do cinema da mesma maneira que entrou, devido à multiplicidade de questões de teor filosófico lançadas para serem decifradas pelo espectador. Este filme impele o espectador a se tornar um “egiptólogo” – “Não existe aprendiz que não seja ‘egiptólogo’ de alguma coisa (...). Tudo que nos ensina alguma coisa emite signos, todo ato de aprender é uma interpretação de signos ou de hieróglifos.” (DELEUZE, 2008, p.4).

Ao contemplarmos esta possibilidade, *Matrix* se eleva para além do conceito de indústria cultural proposto por Adorno e Horkheimer, embora encontremos várias produções acadêmicas que o enquadrem nesta categoria – ousamos, contrariá-los, se tomarmos Deleuze como referência. Em primeiro lugar, a produção se coloca como um signo a ser desvendado pelo espectador que se desloca da posição meramente passiva e receptiva, para se tornar um ‘egiptólogo’, em segundo.

Certamente, há que considerarmos os níveis de interpretação que poderão ser atingidos pelo espectador que poderão ser mensurados, ou seja, tanto poderá capturar os conteúdos de teor filosófico – que o obrigará a tecer um ‘exercício de pensamento’ quanto fracassar completamente neste processo.

Na tese intitulada *A Formação Do Conceito De Imagem Do Pensamento Na Filosofia De Gilles Deleuze*, Leonardo Maia Bastos Machado afirma que não há propriamente uma teoria estética em Deleuze, no entanto a arte desempenha um papel especial – é o elemento que ativa a sensibilidade e incita o processo de pensamento à medida que o ‘força’ por meio dos signos a serem decifrados. Diante desse panorama o uso do signo é necessário para promover o processo de desvelamento das múltiplas verdades e da fomentação do aprendizado e com isso, o signo (*Matrix*) faz com que os espectadores entrem em contato com conceitos como: liberdade, amor, real, religião, espiritualidade e entre outros. Ademais, percebe-se na obra *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia* dos autores Gilles Deleuze e Félix Guattari o quanto a utilização dos signos são essenciais na apreensão dos conteúdos na seguinte afirmação a seguir:

A necessidade e a verdade são fundamentais. O que dá início à busca é o enigma do signo, a verdade que ele esconde leva à necessidade de interpretá-lo, de retirar o pensamento da simples representação. Ao se deparar com o signo, o sujeito tende a buscar no objeto o segredo procurado. Nasce, aí, o segundo passo: a decepção. A decepção é indispensável, pois se o objeto não é portador da verdade, o sujeito é levado a compensar a frustração com interpretações de signos menos profundos (DELEUZE, 2010, p. 33)

Encontramos em nossas primeiras incursões uma diversidade de opiniões sobre o tema. Deste modo, nosso problema de pesquisa se deterá na verificação de nossa hipótese – o filme *Matrix* está para além ou não da indústria cultural?

Por um lado, encontramos autores que argumentam que esta produção se encaixa dentro da categoria proposta por Adorno e Horkheimer. Francisco Rüdiger em *Cibercultura E Pós-Humanismo* afirma que *Matrix* é um produto da indústria cultural por nos desviar a atenção do conteúdo filosófico devido ao fato de que se apoia na tecnologia mais avançada

disponível à época e por atender aos desejos de espectadores que querem ser logrados, divertindo-se com fantasias nas horas em que não têm de se ocupar com algo mais necessário, produtivo ou gratificante. Verlaíne Freitas também corrobora com as ideias de Rüdiger – para ela, *Matrix* serve como exemplo de uma administração muito bem realizada tecnicamente quanto à descarga de emoções. Explica que os vários meses de elaboração, o refinamento dos cenários, os inumeráveis ensaios para realização das acrobacias dos personagens, as infindáveis camadas justapostas de efeitos especiais etc., confluem, no fim das contas, como um esforço para saturar a sensibilidade. Para ela, tal saturação é construída e realizada ao longo do filme, alcançando o enorme sucesso de bilheteria.

Freitas ainda afirma que a unidade formal por se tratar daquilo que nos permite construir um discurso filosófico adequado e profundo sobre o significado estético de qualquer obra, e é o que nos protege do perigo da sedução proporcionada pela mestria técnica em sua realização: “Digo ‘perigo’, porque uma brilhante inovação técnica pode não representar nada mais que uma mera repetição do teor altamente ideológico que caracteriza todas as obras de cultura de massa”. (FREITAS, 2005, p.274)

Por outro lado, e endossando a nossa posição fundamentada em Deleuze – que *Matrix* se coloca como um *signo* para o expectador, encontramos em Fernando Mendonça em seu artigo intitulado *A Filosofia No Cinema*, o estabelecimento de uma analogia com o livro que nos serve. Ele a toma do livro *Convite à Filosofia* da profa. Marilena Chauí: “Como o livro, o cinema tem o poder extraordinário, próprio da obra de arte, de tornar o presente o ausente, próximo o distante, distante o próximo, entrecruzando realidade e irreabilidade, verdade e fantasia, reflexão e devaneio.” (MENDONÇA apud CHAUI, 2012, p. 96).

Assim como na literatura, por meio das histórias narradas encontramos na memória dos personagens a presentificação do ausente, bem como, dependendo da obra, não distinguimos muitas vezes, o que é real daquilo que é imaginário - o mesmo se sucede com o cinema, pois ambos são produções do espírito, o que implica que podem levar à reflexão.

Portanto, nos debruçaremos na investigação de saber se o nosso problema de pesquisa pode ou não ser demonstrado, pois entendemos que o cinema, para além do sucesso de bilheteria, pode levar os indivíduos ao aprendizado, ou seja, se por meio do cinema também se pode fazer filosofia, quando passamos a contemplar a inversão da lógica tradicional que coloca o espectador como mero receptáculo de ideias. Certos filmes podem proporcionar transformações individuais e sociais, se os compreendermos como ferramentas, como estimulantes de um ‘exercício de pensamento’.

2 – REFERENCIAL TEÓRICO.

O termo *Indústria Cultural* foi criado por Adorno e Horkheimer em 1977. O termo usado por esses autores inicialmente era *cultura de massa* e foi abandonado, pois gerava ambiguidade: eles queriam expressar a cultura que era imposta ao povo, e não a cultura própria do povo - era a cultura da massa, denominada atualmente de cultura popular. De acordo com os filósofos Adorno e Horkheimer, a maior diferença existente entre *cultura de massa* e *indústria cultural* é que a primeira é a cultura realizada pelo povo e refletia as características daquela sociedade como manifestação cultural, enquanto a segunda impõe uma certa produção como cultura - não é o que o povo pensa, mas o que a indústria acha que ser mais vantajosa para si própria.

Poderíamos inferir que *Matrix* se aloca, por seu lucro patente, que se enquadra perfeitamente dentro da categoria de *indústria cultural*. Criado e dirigido pelas irmãs Wachowski, é uma produção cinematográfica estadunidense e australiana de 1999, dos gêneros ação e ficção científica, protagonizado por Keanu Reeves, Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. Foi lançado em março de 1999, custou US\$ 65 milhões e rendeu mais de US\$ 456 milhões. *Matrix* foi escrito como uma trilogia (*Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*).

No primeiro filme da trilogia que se passa em um futuro próximo, Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador de computador, morador de um cubículo escuro é atormentado por estranhos pesadelos nos quais se encontra conectado por cabos e contra sua vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade.

Acaba por descobrir que a humanidade se tornou cativa das máquinas autossuficientes que criaram para os homens uma realidade paralela, a *Matrix*, prendendo-os a um mundo ilusório, criado artificialmente, depois de ganharem uma batalha que arruinou definitivamente o planeta. Este é o mote principal do primeiro filme da trilogia que se passa em, aproximadamente, 2199. Há apenas uma cidade subterrânea onde se nasce livre, Zion, que precisa resistir aos ataques de destruidoras sentinelas. Morpheus e sua equipe vivem a bordo da nave Nabucodonosor, e protegem a última cidade habitada por humanos combatendo as sentinelas e fugindo dos agentes que os perseguem. Neo e Morpheus se conhecem e este passa a treiná-lo em diferentes programas de técnicas de luta, objetivando ganharem mais força no combate aos agentes. Os agentes são na verdade, programas sencientes que são acionados quando é conveniente. Para tanto,

podem se apossar de qualquer corpo conectado à Matrix, transformando qualquer um em agente.

O enredo do segundo filme tem como plano de fundo, a dicotomia vivida pelo personagem Neo (Keanu Reeves) entre o real e o ilusório por ele ter sua mente presa em um local que fica entre a *Matrix* e a realidade, do qual apenas poderá sair com a ajuda de Trainman (Bruce Spence).

No último filme da série narra a derrota das máquinas em seu combate inicial com Neo (Keanu Reeves). Ele ainda vive na Nabuconodosor ao lado de Morpheus (Laurence Fishburne), Trinity (Carrie-Anne Moss) e Link (Harold Perrineau Jr.), o novo tripulante da nave. As máquinas estão realizando uma grande ofensiva contra Zion, onde 250 mil máquinas estão escavando rumo à cidade e podem alcançá-la em poucos dias. A Nabucodonosor é convocada para retornar a Zion, para participar da reunião que definirá o contra-ataque humano às máquinas. Entretanto, um recado enviado pelo Oráculo (Gloria Foster) faz com que a nave parta novamente, levando Neo de volta à *Matrix*.

Por uma delimitação de espaço, nossa pesquisa se deterá apenas na primeira obra desta trilogia, trabalhadas por cenas que pretendem elucidar que o filme supera o conceito de indústria cultural, o que não implica que haja sua exclusão. *Matrix* se torna, para nós, um 'exercício de pensamento' – um signo a ser interpretado e as questões que suscita podem levar o espectador à reflexão e, o professor, a servir-se dele como um recurso pedagógico para o ensino de filosofia devido ao seu teor. Desta forma, selecionamos algumas cenas e teceremos os respectivos comentários a fim de fazer emergir seu teor filosófico.

2.1. – A FILOSOFIA PLATÔNICA E O PAPEL DO FILÓSOFO.

Cena 1 (29:09) A Escolha: Pílula Azul ou Vermelha? Ou sair ou não da Caverna?

Morpheus: Bem-vindo, Neo. Como você deve ter adivinhado... Eu sou o Morpheus.

Neo: É uma honra conhecê-lo.

Morpheus: Não..., a honra é minha. Por favor. Venha. Sente-se. Eu imagino que você esteja se sentindo um pouco como a Alice. Entrando pela toca do coelho.

Neo: Você tem razão.

Morpheus: Eu vejo nos seus olhos. Você tem o olhar de um homem que aceita o que vê...porque está esperando acordar. Ironicamente, não deixa de ser verdade. Você acredita em destino, Neo?

Neo: Não.

Morpheus: Por que não?

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

Morpheus: Vou te dizer por que está aqui. Você sabe de algo. Não consegue explicar o quê. Mas você sente. Você sentiu a vida inteira: há algo errado com o mundo. Você não sabe o que, mas há. Como um zunido na sua cabeça.... Te enlouquecendo. Foi esse sentimento que te trouxe até mim. Você sabe do que estou falando.

Neo: Da Matrix?

Morpheus: Você deseja saber... o que ela é? A Matrix está em todo lugar, à nossa volta, mesmo agora, nesta sala. Você pode vê-la quando olha pela janela... ou quando liga sua televisão. Você a sente quando vai para o trabalho.... Quando vai à igreja... quando paga seus impostos. É o mundo que foi colocado diante dos seus olhos... para que você não visse a verdade.

Neo: Que verdade?

Morpheus: Que você é um escravo, Neo. Como todo mundo, você nasceu em um cativeiro, nasceu numa prisão que não consegue sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente. Infelizmente, é impossível dizer o que é a Matrix. Você tem de ver por si mesmo. Esta é sua última chance. Depois não há como voltar. Se tomar a pílula azul e a história acaba e, você acordará na sua cama acreditando no que quiser acreditar. Se tomar a pílula vermelha ficará no País das Maravilhas e eu te mostrarei até onde vai à toca do coelho. Lembre-se tudo o que te ofereço é a verdade. Nada mais. Siga-me.

Logo nos primeiros minutos do filme se dá o encontro de Morpheus (Laurence Fishburne), o líder do grupo de rebeldes, com Neo (Keanu Reeves). Neste diálogo, o protagonista tem duas opções que o levará por caminhos completamente diferentes: se tomar a pílula azul, retornará para a *Matrix* sem nenhuma memória do mundo real e continuará levando sua vida normalmente ou se optar pela pílula vermelha acordará, isto é, poderá percorrer a dura e sofrida descoberta da realidade que estava oculta. Esta passagem icônica nos remete à filosofia platônica de modo especial, à alegoria da caverna presente em *A República*¹, bem como ao processo de ascese do prisioneiro, em analogia com a figura do filósofo e representado aqui por Neo no filme.

No trecho reproduzido em nota, podemos notar em primeiro lugar, a conformidade dos prisioneiros na caverna àquilo que contemplavam e assentiam como realidade ao olharem apenas as sombras dos vultos que passavam. Estavam tão habituados a elas que sequer imaginavam que havia um outro mundo, onde as realidades poderiam ser contempladas com maior verossimilhança. No entanto, um deles se desacorrenta e se volta em direção à saída da caverna, em direção à luz. Este processo é doloroso, mas de pura gratificação.

¹ A obra *A República* foi escrita no período entre 514-517a.C.

Em segundo lugar, o antigo prisioneiro, não se contenta apenas em contemplar, mas se vê imbuído da missão de resgatar todos os outros, mesmo correndo do risco de morte. Em *Matrix*, Neo é aquele que consegue, ao tomar a pílula vermelha, se desacorrentar do mundo fictício proporcionado pela *Matrix*, percebe suas tramas e procura lutar contra as máquinas que criaram tal realidade, mesmo correndo o risco de perder sua própria vida. As analogias entre a obra de Platão² com o filme já foi referendada por inúmeros artigos sobre o tema.

² Vamos nos permitir reproduzir a passagem do livro VII de *A República* de Platão, a fim de assegurarmos o rigor conceitual a que nos propomos, bem como as categorias de análise a serem tecidas no corpo do texto:

SÓCRATES — Agora imagina a maneira como segue o estado da nossa natureza relativamente à instrução e à ignorância. Imagina homens numa morada subterrânea, em forma de caverna, com uma entrada aberta à luz; esses homens estão aí desde a infância, de pernas e pescoço acorrentados, de modo que não podem mexer-se nem ver senão o que está diante deles, poisas correntes os impedem de voltar a cabeça; a luz chega-lhes de uma fogueira acesa numa colina que se ergue por detrás deles; entre o fogo e os prisioneiros passa uma estrada ascendente. Imagina que ao longo dessa estrada está construída um pequeno muro, semelhante às divisórias que os apresentadores de títeres armam diante de si e por cima das quais exibem as suas maravilhas.

Glauco — Estou vendo.

Sócrates — Imagina agora, ao longo desse pequeno muro, homens que transportam objetos de toda espécie, que o transpõem: estatuetas de homens e animais, de pedra, madeira e toda espécie de matéria; naturalmente, entre esses transportadores, uns falam e outros seguem em silêncio.

Glauco — Um quadro estranho e estranhas prisões.

Sócrates — Assemelham-se a nós. E, para começar, achas que, numa tal condição, eles tenham alguma vez visto, de si mesmos e dos seus companheiros, mais do que as sombras projetadas pelo fogo na parede da caverna que lhes fica defronte?

Glauco — Como, se são obrigados a ficar de cabeça imóvel durante toda a vida?

Sócrates — E com as coisas que desfilam? Não se passa o mesmo?

Glauco — Sem dúvida.

Sócrates — Portanto, se pudessem se comunicar uns com os outros, não achas que tomariam por objetos reais as sombras que veriam?

Glauco — É bem possível.

Sócrates — E se a parede do fundo da prisão provocasse eco, sempre que um dos transportadores falasse, não julgariam ouvir a sombra que passasse diante deles?

Glauco — Sim, por Zeus! Sócrates — Dessa forma, tais homens não atribuirão realidade senão às sombras dos objetos fabricados.

Glauco — Assim terá de ser.

Sócrates — Considera agora o que lhes acontecerá, naturalmente, se forem libertados das suas cadeias e curadas da sua ignorância. Que se liberte um desses prisioneiros, que seja ele obrigado a endireitar-se imediatamente, a voltar o pescoço, a caminhar, a erguer os olhos para a luz: ao fazer todos estes movimentos sofrerá, e o deslumbramento impedi-lo-á de distinguir os objetos de que antes via as sombras. Que achas que responderá se alguém lhe vier dizer que não viu até então senão fantasmas, mas que agora, mais perto da realidade e voltado para objetos mais reais, vê com mais justeza? Se, enfim, mostrando-lhe cada uma das coisas que passam, o obrigar, à força de perguntas, a dizer o que é? Não achas que ficará embaraçado e que as sombras que via outrora lhe parecerão mais verdadeiras do que os objetos que lhe mostram agora?

Glauco — Muito mais verdadeiras.

Sócrates — E se a força o fixar a luz, os seus olhos não ficarão magoados? Não desviará ele a vista para voltar às coisas que pode fitar e não acreditará que estas são realmente mais distintas do que as que se lhe mostram?

Glauco — Com toda a certeza.

Sócrates — E se o arrancarem à força da sua caverna, o obrigarem a subir a encosta rude e escarpada e não o largarem antes de o terem arrastado até a luz do Sol, não sofrerá vivamente e não

se queixará de tais violências? E, quando tiver chegado à luz, poderá, com os olhos ofuscados pelo seu brilho, distinguir uma só das coisas que ora denominamos verdadeiras?

Glauco — Não o conseguirá, pelo menos de início.

Sócrates — Terá, creio eu, necessidade de se habituar a ver os objetos da região superior. Começará por distinguir mais facilmente as sombras; em seguida, as imagens dos homens e dos outros objetos que se refletem nas águas; por último, os próprios objetos. Depois disso, poderá, enfrentando a claridade dos astros e da Lua, contemplar mais facilmente, durante a noite, os corpos celestes e o próprio céu da que, durante o dia, o Sol e a sua luz.

Glauco — Sem dúvida.

Sócrates — Por fim, suponho eu, será o Sol, e não as suas imagens refletidas nas águas ou em qualquer outra coisa, mas o próprio Sol, no seu verdadeiro lugar, que poderá ver e contemplar tal como é.

Glauco — Necessariamente.

Sócrates — Depois disso, poderá concluir, a respeito do Sol, que é ele que faz as estações e os anos, que governa tudo no mundo visível e que, de certa maneira, é a causa de tudo o que ele via com os seus companheiros, na caverna.

Glauco — É evidente que chegará a essa conclusão.

Sócrates — Ora, lembrando-se da sua primeira morada, da sabedoria que aí se professa e daqueles que aí foram seus companheiros de cativeiro, não achas que se alegrará com a mudança e lamentará os que lá ficaram?

Glauco — Sim, com certeza, Sócrates.

Sócrates — E se então distribuíssem honras e louvares, se tivessem recompensas para aquele que se apercesse, com o olhar mais vivo, da passagem das sombras, que melhor se recordasse das que costumavam chegar em primeiro ou em último lugar, ou virem juntas, e que por isso era o mais hábil em adivinhar a sua aparição, e que provocasse a inveja daqueles que, entre os prisioneiros, são venerados e poderosos? Ou então, como o herói de Homero, não preferirá mil vezes ser um simples criado de charrua, a serviço de um pobre lavrador, e sofrer tudo no mundo, a voltar às antigas ilusões e viver como vivia?

Glauco — Sou da tua opinião. Preferirá sofrer tudo a ter de viver dessa maneira.

Sócrates — Imagina ainda que esse homem volta à caverna e vai sentar-se no seu antigo lugar: não ficará com os olhos cegos pelas trevas ao se afastar bruscamente da luz do Sol?

Glauco — Por certo que sim.

Sócrates — E se tiver de entrar de nova em competição com os prisioneiros que não se libertaram de suas correntes, para julgar essas sombras, estando ainda sua vista confusa e antes que os seus olhos se tenham recomposto, pois habituar-se à escuridão exigirá um tempo bastante longo, não fará que os outros se riam à sua custa e digam que, tendo ido lá acima, voltou com a vista estragada, pelo que não vale a pena tentar subir até lá? E se a alguém tentar libertar e conduzir para o alto, esse alguém não o mataria, se pudesse fazê-lo?

Glauco — Sem nenhuma dúvida.

Sócrates — Agora, meu caro Glauco, é preciso aplicar, ponto por ponto, esta imagem ao que dissemos atrás e comparar o mundo que nos cerca com a vida da prisão na caverna, e a luz do fogo que a ilumina com a força do Sol. Quanto à subida à região superior e à contemplação dos seus objetos, se a considerares como a ascensão da alma para a mansão inteligível, não te enganarás quanto à minha ideia, visto que também tu desejas conhecê-la. Só Deus sabe se ela é verdadeira. Quanto a mim, a minha opinião é esta: no mundo inteligível, a ideia do bem é a última a ser apreendida, e com dificuldade, mas não se pode apreendê-la sem concluir que ela é a causa de tudo o que de reto e belo existe em todas as coisas; no mundo visível, ela engendrou a luz e o soberano da luz; no mundo inteligível, é ela que é soberana e dispensa a verdade e a inteligência; e é preciso vê-la para se comportar com sabedoria na vida particular e na vida pública.

Glauco — Concordo com a tua opinião, até onde posso compreendê-la.

Sócrates — Pois bem! Compartilha-a também neste ponto e não te admires se aqueles que se elevaram a tais alturas desistem de se ocupar das coisas humanas e as suas almas aspiram sem cessar a instalar-se nas alturas. Isto é muito natural, se a nossa alegoria for exata.

Glauco — Com efeito, é muito natural.

Sócrates — Mas como? Achas espantoso que um homem que passa das contemplações divinas às miseráveis coisas humanas revele repugnância e pareça inteiramente ridículo, quando, ainda com a vista perturbada e não estando suficientemente acostumado às trevas circundantes, é obrigado a entrar em disputa, perante os tribunais ou em qualquer outra parte, sobre sombras de justiça ou sobre

Esta analogia nos permite ligar Neo à figura do escravo que escapa às amarras que o mantinham acomodado à caverna, isto é, à *Matrix*. Neo realiza durante o filme a ascensão platônica, mantidas as respectivas diferenças. Para Platão, existem dois mundos. O primeiro concebido pelo Demiurgo em primeira instância. Um mundo de formas perfeitas e atemporais que nossa alma teria contemplado antes do nascimento. No mundo das Ideias, as almas formadas uma a uma pelo demiurgo teriam tido a possibilidade de compreenderem o Bem, a Justiça, a Verdade e a Beleza em si. Neo, por seu turno, vem a conhecer a verdade – uma batalha histórica entre os homens e as máquinas que exauriu a Terra e que a vida daqueles foi subjugada pelas máquinas e vivem em uma ilusão provocada pelo programa *Matrix* – muito diferente da protagonizada pelo pensador grego: não há o Sol a iluminar, isto é, não há mais o Bem a ser atingido pela rememoração e pela prática ascética. O que se revela em *Matrix* é um mundo sombrio dominado pelas máquinas. No entanto, tanto a realidade sensível de Platão quanto a vida proporcionada pelos que vivem na *Matrix* não passam de ilusões que ganham o estatuto de verdade para os que nelas vivem.

Ao nos determos um pouco mais nesta alegoria, podemos perceber que este homem liberto, sem dúvida, corresponde à figura do filósofo. Primeiramente, ao se desprender das amarras que até então o prendiam, busca sair do lugar comum – isto é, daquilo que é conhecido e tido por todos como verdadeiro – sozinho em sua caminhada, inicialmente bem dolorida, pois lhe ‘cega os olhos’: o filósofo é aquele que exercita o olhar para onde deve ir e descobre que não basta apenas conhecer, mas cabe voltar à caverna para libertar todos os outros – esta é sua função social.

as imagens que projetam essas sombras, e a combater as interpretações que disso dão os que nunca viram a justiça em si mesma?

Glauco — Não há nisso nada de espantoso.

Sócrates — No entanto, um homem sensato lembrar-se-á de que os olhos podem ser perturbados de duas maneiras e por duas causas apostas: pela passagem da luz à escuridão e pela da escuridão à luz; e, tento refletido que o mesmo se passa com a alma, quando encontrar uma confusa e embaraçada para discernir certos objetos, não se rirá tolamente, mas antes examinará se, vinda de uma vida mais luminosa, ela se encontra, por falta de hábito, ofuscada pelas trevas ou se, passando da ignorância à luz, está deslumbrada pelo seu brilho demasiado vivo; no primeiro caso, considerá-la-á feliz, em virtude do que ela sente e da vida que leva; no segundo, lamentá-la-á e, se quisesse rir à sua custa, as suas zombarias seriam menos ridículas do que se se dirigissem à alma que regressa da mansão da luz.

Glauco — E a isso que se chama falar com muita sabedoria.

Sócrates — Se tudo isto é verdadeiro, temos de concluir o seguinte: a educação não é o que alguns proclamam que é, porquanto pretendem introduzi-la na alma onde ela não está, como quem tentasse dar vista a olhos cegos.

Glauco — Mais uma verdade. Sócrates — Ora, o presente discurso demonstra que cada um possui a faculdade de aprender e o órgão destinado a esse uso e que, semelhante a olhos que só poderiam voltar das trevas para a luz com todo o corpo, esse órgão deve também afastar-se com toda a alma do que se altera, até que se tome capaz de suportar a vista do Ser e do que há de mais luminoso no Ser. A isso denominamos o bem, não é verdade? (PLATÃO, s/d, p.296\302)

Neste sentido, Neo também cumpre o mesmo propósito do homem liberto, não se contenta apenas em conhecer mas o sentido deste conhecer reside na ação. A cena a seguir corrobora com o processo doloroso desta ascense.

2.2. – A iniciação dolorosa do filósofo

Cena 2 - (35:11) - Chegada de Neo na Nave Nabucodonosor.

Ao chegar à nave Nabucodonosor Neo (Keanu Reeves), é recebido por Morpheus (Laurence Fishburne) e sua tripulação composta por Apoc (Julian Arahanga), Switch (Belinda McClory), Trinity (Carrie-Anne Moss), Dozer (Anthony Ray Parker), Mouse (Matt Doran), Cypher (Joe Pantoliano) e Tank (Marcus Chong) e passa por um processo de recuperação de seu corpo já que este nunca foi utilizado de fato no ambiente virtual *Matrix*. Após algum tempo, Morpheus o conecta num ambiente para lhe explicar o que seria *Matrix* e quando retorna para a nave não consegue lidar com a aquela verdade apresentada e passa mal.

Neste retorno à nave, o protagonista sente um extremo incômodo e questiona Morpheus. E a resposta é dada por ele é: "você nunca as usou antes". Isto ocorre pelo fato do ser humano conectado a *Matrix* é uma mera fonte de energia preservado numa cuba com múltiplos fios ligados ao sistema e, com isso, não experimenta o estado de vida no campo material. Esta sensação de estranhamento diante do novo manifestada pela personagem Neo pode ser vista na obra *República*, quando se evidencia o pensamento socrático na seguinte passagem: Sócrates: E se o forçassem a olhar para a própria luz, não achas que os olhos lhe doeriam, que ele viraria as costas e voltaria para as coisas que pode olhar e que as consideraria verdadeiramente mais nítidas do que as coisas que lhe mostram?

Sócrates — E se a força-rem a fixar a luz, os seus olhos não ficarão magoados? Não desviará ele a vista para voltar às coisas que pode fitar e não acreditará que estas são realmente mais distintas do que as que se lhe mostram?

Glauco — Com toda a certeza.

Sócrates — E se o arrancarem à força da sua caverna, o obrigarem a subir a encosta rude e escarpada e não o largarem antes de o terem arrastado até a luz do Sol, não sofrerá vivamente e não se queixará de tais violências? E, quando tiver chegado à luz, poderá, com os olhos ofuscados pelo seu brilho, distinguir uma só das coisas que ora denominamos verdadeiras?

Glauco — Não o conseguirá, pelo menos de início. (PLATÃO, *sld*, p.298)

Neste sentido, a analogia do diálogo estabelecido entre Sócrates e Glauco que lemos em nota, denota a passividade com que vivem os prisioneiros e de sua visão ofuscada pelo hábito de viverem nas sombras.

2.3. – A felicidade da Ignorância

Cena 3 (1h:04min:46) - Encontro de Cypher com Agente Smith em *Matrix*

Agente Smith: Nós temos um acordo, Sr. Reagan.

Cypher: Você sabe... Eu tenho consciência que este belo pedaço de bife não existe. Eu sei que quando eu o coloco em minha boca, é a *Matrix* que está dizendo para meu cérebro que ele é suculento e delicioso. Depois de 9 anos... Você sabe do que me dei conta? Que a ignorância é uma benção...

Agente Smith: Então temos um acordo?

Cypher: Eu não quero me lembrar de nada. Nada. Você entendeu? E eu quero ser rico. Você sabe, alguém importante, um ator...

Agente Smith: O que você quiser, Sr. Reagan...

De acordo com Carlos Daniel Silva, em sua tese de mestrado, *Matrix E O Medo Da Previsibilidade - O Autoconhecimento E A Busca Pelo Sentido Da Vida* afirma que Cypher, ao optar por voltar a *Matrix*, o faz com conhecimento de causa, fazendo uso de seu livre-arbítrio. Diferentemente, age Morpheus: o que ele procura é a desconstrução desta ilusão adocicada que se parece com realidade. Ele age no sentido de mostrar que a verdadeira vida não pode ser controlada por algo externo, mas apenas cada um deve ter o “controle” de sua vida a partir apenas de si próprio.

Uma discussão clássica da filosofia consiste na questão: “Quem é mais feliz? O sábio ou o tolo?” Para muitos pensadores, a felicidade reside na ignorância, pois o tolo acredita que encontrou a sabedoria e não pretende aprender nada além daquilo que já sabe, enquanto o sábio por ter consciência de sua ignorância, sofre porque ao tomar a dimensão daquilo que não sabe, se angustia. O sábio não para de aprender, vive em perpétua reflexão sobre si mesmo, sobre o mundo e as coisas. No diálogo com o Agente Smith, Cypher opta pela ignorância, prefere esquecer tudo aquilo que sabe e pretende viver na ignorância: o tolo é mais feliz, porque se contenta com o que lhe é apresentado. Não quer se lembrar, porque isso novamente o instigaria a partir em busca da verdade.

2.4 – Os véus de Maya – o falso real.

Cena 4 (1h:11min:31) – A Colher

No filme *Matrix* há uma cena entre Neo e um garoto com vestes budistas.

Garoto: Não tente entortar a colher. É impossível. Apenas tente ver a verdade

Neo: Que verdade?

Garoto: A colher não existe.

Neo: A colher não existe?

Garoto: Você verá que não é a colher que entorta. É você mesmo. “Não tente entortar a colher, é impossível.”; “Apenas tente ver a verdade. A colher não existe.” “Você verá que não é a colher que entorta. É você mesmo.”

No filme *Matrix*, as irmãs Wachowski se valeram ricamente das artes marciais do oriente e da filosofia do zen-budismo que têm em um dos seus princípios básicos a integração do corpo-mente. Em nossas pesquisas encontramos a menção de que este diálogo é semelhante ao encontrado na biografia de Hui-Neng (Enô), o Sexto Patriarca Zen da China (638-713). “Não é o vento que move a bandeira, é a mente de vocês”.

Nesta mesma linha, há trechos semelhantes na biografia do próprio Siddharta Gautama, o Buda: Deus está presente em todas as coisas e que a vida que se leva não passa de uma projeção mental do indivíduo, de modo que é a mente quem comanda a realidade tal como ela se apresenta, pois o mundo da realidade sensível, nos valendo da terminologia platônica, não passa de mera ilusão, um ‘véu de Maya’ que encobre a realidade. Maya vem da raiz sânscrita “Mâ” que significa “medir”. O termo possui também o significado corrente de “ilusão”, “miragem” ou “mundo de aparências”. Maya é a ilusão do mundo físico; a irrealidade dos fenômenos; a miragem ou “alucinação” do mundo da manifestação. Os fenômenos são vazios diante da verdadeira substância, não são reais, possuem apenas uma aparência de realidade. Segundo a filosofia Hindu, apenas o absoluto pode ser considerado a realidade, todo o restante ilusório. Podemos, mais uma vez, estabelecer um paralelo entre a filosofia oriental e a filosofia platônica, ao atribuírem ao mundo da realidade sensível o estatuto de aparência, imperfeição e ilusão.

Em segundo lugar, no budismo há uma diferença entre conhecer e trilhar o caminho. O conhecimento deveria ter por premissa a ação, o que não ocorre necessariamente. Mas para aquele que se aventura em trilhar o caminho, em desvendar os véus de Maya, torna-se iluminado. Mas assim, como na alegoria da caverna, o homem liberto volta-se para seus companheiros. Na biografia de Buda, escrita pelo Dalai Lama, afirma que Buda abandonou a vida principesca da qual fazia parte e saiu em retiro em 524 a.C., tornando-se iluminado. A tradição budista admite que, além de Sidarta Gautama, outros Budas tenham vivido sem se darem a conhecer. Todo aquele que busca a iluminação, depois de consegui-la se dedica a salvar o próximo e torna-se Bodhisattva (Buda).

As duas ramificações principais do budismo são: Therevada e Mahayana. A primeira escola, mais restrita à Índia, afirma que a iluminação está disponível a alguns dedicados discípulos. A segunda escola, que se tornou popular em todo o mundo (especialmente na China e no Japão), é mais liberal e, por isso, mais atrativa para as outras culturas. Ela franqueia a salvação a todos aqueles que se aproximam. Sidarta Gautama não deixou

nenhum registro escrito de seus ensinamentos. Eles foram transmitidos por tradição oral. Somente no século 1 a.C., na Ilha do Ceilão, é que foram redigidas as primeiras escrituras budistas. Atualmente, o budismo possui três grupos de livros sagrados principais: o Tripitaka, organizados em três princípios: a autodisciplina; o sermão de Buda e doutrinas. Para eles, Jesus foi um Mestre budista vindo do Tibete e da Índia, a mesma ideia é divulgada pela filosofia da Nova Era. E, por esta razão, encaram-no como um 'iluminado' por sua bondade e sabedoria.

2.5 – As questões sobre predestinação e eleição

Cena 5 (1h:12min:42) - Encontro de Neo com Oráculo

O Oráculo (Gloria Foster) está assando biscoitos e ela avista Neo (Keanu Reeves). Logo, em seguida começam a conversar. E, Neo confessa a ela que não sabe se é ou não "o Escolhido". Ela lhe responde apontando para uma placa que está sobre a porta, com a inscrição "*temet nosce*": "conhece-te a ti mesmo".

Em seguida, o Oráculo diz a Neo: "Vou te contar um segredinho: ser o Escolhido é como estar apaixonado. Ninguém pode te dizer que você está apaixonado, você simplesmente sabe". Após esta interação passa examinar seus olhos, ouvidos, boca e palmas das mãos. Rapidamente, Neo conclui que a resposta é negativa: "Eu não sou o Escolhido". A mulher lhe diz que lamenta e que, embora ele tenha o dom, "parece que está esperando por outra pessoa". Finaliza o diálogo afirmando que na "próxima vida, talvez", e adverte-o da convicção de que Morpheus acredita tão cegamente em Neo que vai morrer para salvá-lo.

A questão da predestinação não poderá ser desenvolvida neste espaço, mas vale lembrar que a corrente mais antiga do Budismo, como vimos há pouco, a Theravada, afirma que são poucos os eleitos, em várias escolas da filosofia e teologia também encontramos a mesma ideia. Preferimos nos valer de Gruzinski em *De Matrix A Camões: História Cultural E História Global Entre A Mundialização Ibérica E A Mundialização Americana*, que apresenta duas transposições importantes para consolidarmos o referencial teórico desta pesquisa. A primeira delas se refere à figura do eleito e a segunda, à duas correntes correlatas – a do messianismo e a do milenarismo³. Embora afirme que a película fílmica em nada recorra à transcendência, se vale do peso histórico que elas representam:

No fim do século passado e no início deste, duas imponentes trilógicas realizadas por Hollywood, as séries do *Exterminador do Futuro* e do *Matrix*, aproveitaram o tema do messianismo. Não foram as únicas. Nas duas séries

³ Por conta do espaço disponível, não pudemos nos estender, mas recomendamos a leitura de **Mito e Significado** do antropólogo romeno Mircea Eliade.

aparecem os 'escolhidos', os 'eleitos', os heróis encarregados de uma missão redentora, a de salvar a humanidade da ditadura das máquinas e dos computadores. Em *Matrix* em particular, Neo (Keanu Reeves) aparece com todos os traços de um messias pós-moderno. (GRUZINSKI, 2006, p.11\12)

O eleito é aquele que existe para resgatar a humanidade das desgraças, ele é o messias cuja existência está predestinada. Como vimos nas análises das cenas anteriores, Neo nem imaginava o que iria lhe acontecer. Primeiramente, desconfia das investidas de Trinity, mas sua curiosidade o faz continuar. Depois, não reconhece em si mesmo aquilo que dizem que ele é – só descobre com o passar do tempo, trilhando o caminho. Na filosofia budista, Sidarta Gautama, conhecido como Buda, significa "Desperto" ou "Iluminado" porque se dedica na salvação dos outros; na tradição judaico-cristã, espera-se pelo Messias que redime a humanidade.

Neste sentido, Neo possui três etapas para chegar ao seu grau de elevação. Primeiramente, como homem comum como Thomas Anderson. Em seguida, seu despertar para a vida real, tomando a pílula vermelha. Por fim, sua morte e seu renascimento como um novo ser, capaz de reprogramar a realidade da *Matrix*.

Para Gruzinski, Neo é um messias pós-moderno, visto que não há a esfera transcendente, mas imanente. Sua trajetória revela o autoconhecimento e torna-se imbuído da missão de resgatar a humanidade no comando da nave Nabucodonosor (batizada com o nome de um rei babilônico responsável pela destruição do templo de Jerusalém enviado por Deus como inimigo do povo com a finalidade de recolocar o povo de volta no verdadeiro caminho de Deus).

Ao mencionar os movimentos do messianismo e do milenarismo nos filmes de ficção, Gruzinski nos leva a algumas investigações. Os primeiros apregoam o retorno de um enviado divino libertador – messias (que em hebraico é o *mashiah*, em grego é *christós*) em favor da causa de um povo oprimido que acredita na sua “eleição”, ou seja, é “chamado para tarefas sagradas” ou não religiosas, livrando-os das forças do mal, restaurando paraíso na terra e promovendo a justiça punindo os opressores. Os segundos, estão presentes várias culturas e religiões em todo o mundo. Na tradição judaico-cristã, no livro de Apocalipse⁴, há a afirmação de um reinado de paz de mil anos sobre a Terra quando a Jerusalém celeste descerá sobre a ela e Deus habitará no meio dos seres humanos. Para Gruzinski:

⁴ “Vi também tronos, e nestes sentaram-se aqueles aos quais foi dada a autoridade de julgar (...) tantos outros que não adoraram a besta, nem tampouco sua imagem, e não receberam sua marca na fronte e na mão; viveram e reinaram com Cristo durante mil anos.” (Ap, 20,4)

o regresso do velho messianismo, muitas vezes a um milenarismo visualizado através de catástrofes apocalípticas, não pode deixar de nos surpreender e inquietar. (...) Além disso, como seria possível separarmos as catástrofes anunciadas do *Exterminador do Futuro* e de *Matrix* dos acontecimentos bem reais, tão espetaculares e desastrosos como o atentado contra as Torres Gêmeas de Nova York em 2001? (GRUZINSKI, 2006)

Estas correntes quando transpostas para a película provocam grandes impactos no espectador que se vê obrigado a interpretar todos os signos que lhe são apresentados, dado que não é possível se desvencilhar dos acontecimentos do último século: as guerras, o desenvolvimento da inteligência artificial, armamentos bélicos poderosos, poluição, desmatamento, pobreza e exclusão, morte de vulneráveis, bem como também não pode deixar de associar todos estes fatores com a destruição do planeta e de que somente alguém forte o bastante poderá resgatá-lo.

A crença em um messias se consolida. Talvez, seja preciso provocar um passo a mais na reflexão do espectador – será preciso conscientizá-lo de que ele é o ‘eleito’, que ele tem uma responsabilidade social para com o outro e para com o planeta que habita. Quem sabe, ao provocar tais reflexões, todos homens reunidos nesta causa possam mudar os rumos dos ventos tempestuosos do presente.

2.6 – O poder mítico do amor

Cena 6(02h04min:42). O beijo de Trinity faz Neo ressuscitar.

Nesta cena, o Agente Smith atira em Neo e o mata. Mas, Trinity (Carrie-Anne Moss), rebelde do grupo de Morpheus que se apaixonara por ele, recusa-se a acreditar na sua morte dele e ao beijá-lo lhe traz de volta à vida. O nome de Trinity não foi escolhido ao acaso, representa a Santíssima Trindade. Ela é a única que pode salvar o escolhido pela densidade do nome que carrega. Mas não só, é porque o amor compreendido enquanto elemento primordial é o único capaz de reunir elementos diferentes e que por si só se manteriam separados. Há ao menos três referências que podemos fazer sobre o poder do amor a começar pela mitologia grega. É o amor que na primeira geração dos deuses, permite ao caos, uma massa informe, ganhar ordem (Lógos) ao reunir elementos dando origem a Gaia (a Terra) que, por sua vez, gera Urano (o Céu).

Na filosofia pré-socrática, encontramos esta mesma ideia do amor como elemento agregador em Empédocles de Agrigento. Na Cosmologia, a busca pela *arkhé*, Empédocles compreende que o universo é composto por quatro elementos: água, terra, fogo e ar. Cada um deles, por sua própria natureza, permaneceria separado de todos os outros, pois possuem características completamente diferentes. Mas é o **amor – o quinto elemento** – que se configura como uma força de atração e de coesão, capaz de reunir estes elementos

tão opostos para formar todas as coisas que existem. Mas como nada permanece para sempre, a discórdia separaria os elementos. A vida e todas as coisas seriam então formadas a partir da atração dos elementos pelo amor e separadas pela discórdia, num incessante movimento que Empédocles de Agrigento comenta:

(...)todas as coisas unem-se pelo amor, outras, separam-se novamente (os elementos) na discórdia do Ódio. Como a unidade aprende a nascer do múltiplo e, pela sua separação, constituir-se novamente em múltiplo, assim geram-se as coisas e a vida não lhes é imutável; na medida, contudo em que a sua constante mudança não encontra termo, subsistem eternamente durante o ciclo. (...) Às vezes, do múltiplo cresce o uno para um único ser; outras, ao contrário, divide-se o uno na multiplicidade: fogo e água e terra e do ar a infinita altura; e separado deles, o Ódio funesto, igualmente forte em toda parte, e o Amor entre eles, igual em comprimento e largura. Contempla-o com o teu espírito, e não permaneças sentado, com olhos pasmos. A ele, julgam-no os mortais enraizado em seus membros, e com ele nutrem pensamento de amor e realizam obras de união; enlevo chamam-no, e Afrodite. E nenhum dos homens mortais sabe que ele se move circularmente entre eles (os elementos). Quanto a ti, escuta a sequência sem equívocos de meu discurso. Pois todos aqueles (elementos e forças) são de igual força e idade quanto à sua origem, embora cada um deles tenha missões diversas, sua natureza particular, predominando, ora um, ora outro, no ciclo do tempo. Fora disto nada se acrescenta e nada deixa de existir. Pois tivessem perecido até seu termo, já não existiriam. E o que poderia aumentar este Todo e donde poderia vir? Como poderiam perecer, pois nada é deles vazio? Não, somente eles são, e circulando uns através dos outros, tornam-se ora isto ora aquilo, e assim para sempre os mesmos. (BORHEIM, 1998, p.69-70)

Seguindo pela história da filosofia, podemos nos lembrar do discurso de Aristófanes sobre a figura do hermafrodita⁵ no *O Banquete* de Platão. Ao beijar Neo, Trinity como sua alma gêmea, provoca a unidade e reitera a previsão do Oráculo.

⁵ No *Banquete* de Platão, lemos: “Em primeiro lugar, três eram os gêneros da humanidade, não dois como agora, o masculino e o feminino, mas também havia a mais um terceiro, comum a estes dois, do qual resta agora um nome, desaparecida a coisa; andrógino era então um gênero distinto, tanto na forma como no nome comum aos dois, ao masculino e ao feminino, enquanto agora nada mais é que um nome posto em desonra. Depois, inteiriça era a forma de cada homem, com o dorso redondo, os flancos em círculo; quatro mãos ele tinha, e as pernas o mesmo tanto das mãos, dois rostos sobre um pescoço torneado, semelhantes em tudo; mas a cabeça sobre os dois rostos opostos um ao outro era uma só, e quatro orelhas, dois sexos, e tudo o mais como desses exemplos se poderia supor. E quanto ao seu andar, era também ereto como agora, em qualquer das duas direções que quisesse; mas quando se lançavam a uma rápida corrida, como os que cambalhotando e virando as pernas para cima fazem uma roda, do mesmo modo, apoiando-se nos seus oito membros de então, rapidamente eles se locomoviam em círculo. Eis por que eram três os gêneros, e tal a sua constituição, porque o masculino de início era descendente do sol, o feminino da terra, e o que tinha de ambos era da lua, pois também a lua tem de ambos; e eram assim circulares, tanto eles próprios como a sua locomoção, por terem semelhantes genitores. Por conseguinte, desde que a nossa natureza se mutilou em duas, ansiava cada um por sua própria metade e a ela se unia, e envolvendo-se com as mãos e enlaçando-se um ao outro, no ardor de se confundirem, morriam de fome e de inércia em geral, por nada quererem fazer longe um do outro. E sempre que morria uma das metades e a outra ficava, a que ficava procurava outra e com ela se enlaçava, quer se encontrasse com a metade do todo que era mulher - o que agora chamamos mulher — quer com a de um homem; e assim iam-se destruindo. Tomado de compaixão, Zeus consegue outro expediente, e lhes muda o sexo para a frente. pois até então eles o tinham para fora, e geravam e reproduziam não um no outro, mas na terra, como as cigarras; pondo assim o sexo na frente deles fez com que através dele se 22 processasse a

O beijo de Trinity reproduz de modo inverso as clássicas cenas dos contos de fada. Para Bruno Bettelheim, os contos de fada abrigam uma dimensão simbólica e se tornaram a partir de Freud, um vasto campo de especulação. Nesta obra, o autor estabelece a diferenciação entre a narrativa mítica e a dos contos de fada, do otimismo versus o pessimismo, do valor da bondade e do altruísmo e da importância destas narrativas para o processo formativo da criança. Os contos que tratam das princesas procuram revelar a trajetória de menina à mulher, ao abandonar a segurança proporcionada pela infância e a vida que se inicia em meio aos perigos e figuras estranhas da floresta, perfazem o mesmo ritual iniciático do herói que “tem de procurar, viajar e sofrer vários anos de existência solitária antes de estar preparado para encontrar, salvar e reunir-se a outra pessoa numa relação que dá significado permanente às duas vidas” (BETTELHEIM, 1988, p. 241).

Por questões de espaço, vamos nos ater ao conto de Branca de Neve, para explicitarmos o significado do beijo que faz voltar a viver. Tomada pelo ciúme incontestável, a Madrasta Malvada, após todos os sofrimentos que fez Branca de Neve passar, pretende matá-la com uma maçã envenenada, cujo único antídoto é o beijo de amor verdadeiro. A madrasta nem cogita que possa existir um pretendente e põe em prática seu plano.

Para Branca de Neve, assim como para muitas outras princesas, a felicidade consiste no encontro do amor verdadeiro: “felizes para sempre”. Sufocada pela maçã envenenada só volta a respirar com o beijo do príncipe, que é portador de um amor tão poderoso que a ressuscita. O beijo do amor verdadeiro que desperta da morte ou do sono representa uma elevação espiritual: “Muitos heróis de contos de fada, num ponto crucial de seu desenvolvimento, caem em um sono profundo ou renascem. Cada novo despertar ou renascimento simboliza a conquista de um estado mais adiantado de maturidade e compreensão.” (BETTELHEIM, 1988, p.254)

Em *Matrix*, ao ser beijado por Trinity – a Santíssima Trindade, a Unidade que é capaz de reunir o que é diferente em um só. O amor enquanto elemento primordial eleva o herói a um novo estágio de consciência e ao seu próprio renascimento.

geração um no outro, o macho na fêmea, pelo seguinte, para que no enlace, se fosse um homem a encontrar uma mulher, que ao mesmo tempo gerassem e se fosse constituindo a raça, mas se fosse um homem com um homem, que pelo menos houvesse saciedade em seu convívio e pudessem repousar, voltar ao trabalho e ocupar-se do resto da vida. E então de há tanto tempo que o amor de um pelo outro está implantado nos homens, restaurador da nossa antiga natureza, em sua tentativa de fazer um só de dois e de curar a natureza humana.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Procuramos ao longo desta pesquisa, elucidar em primeiro lugar, que a Trilogia *Matrix* se coloca para além do conceito de indústria cultural estabelecido por Adorno e Horkheimer, ao trazermos à tona uma seleção de temas (que não foram esgotados e nem poderiam ser, devido ao espaço destinado para este fim), o que não implica em sua exclusão. Preferimos ousar e adotamos a posição de que *Matrix* se torna para o espectador um signo a ser decifrado, conforme nos apresenta Deleuze em *Proust e os Signos*, isto é algo misterioso que nos chama a atenção, algo que nos impele a decifrá-lo.

Em seguida, tal seleção (embora tenhamos muitas outras cenas ao longo da película que poderiam ser exploradas) evidencia a densidade de questões de teor filosófico e, por que não, teológico, que instigam a reflexão nos espectadores.

De modo especial, o primeiro filme, objeto de nossa pesquisa também pode ser utilizado como um excelente recurso didático para o ensino de filosofia, pelas múltiplas abordagens que proporciona. Esta pesquisa se restringiu à escolha de alguns teóricos, o que não impediria a possibilidade de outras categorias de análise proporcionadas por outros pensadores possam utilizadas para uma boa interpretação.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise Dos Contos De Fada**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

_____. **Bíblia Sagrada**. Barueri-São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 2011.

BORNHEIM, A. Gerd. (org). **Os filósofos pré-socráticos**. Ed. Cultrix. São Paulo, 1998.

DELEUZE, Giles. (2003) **Proust E Os Signos**. 2.ed. trad. Antônio Piquet e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

DELEUZE, G., & Guattari, F. (2010). **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. Trad. Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Editora 34.

ELIADE, Mircea. **Mito e Significado**. São Paulo: Perspectiva: 1972

FREITAS, Verlaine. DUARTE, R. et al. (org.). **Kátharsis: reflexos de um conceito estético**. Belo Horizonte: C/Arte, 2002. p. 274 – 280.

GARCIA, Yuri. *Adorno, Horkheimer e os irmãos Wachowski: interfaces entre a indústria cultural, o cinema e a educação*. In: **Lumem et Virtus**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 8-24, mar.2014.

GRUZINSKI, Sergei. De Camões a Matrix. In: **História e linguagens: texto, imagem, oralidade e representações**. Rio de Janeiro: Viveiros de Castro Editora, 2006. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=6DnvcZ56kS0C&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false> acesso em 08 set. 2021.

LAMA, Dalai. **O sentido da vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MACHADO, Bastos Maia Leonardo. **A formação do conceito de Imagem do pensamento na filosofia de Gilles Deleuze**. 2009. Dissertação (doutorado). Pontifícia Universidade Católica. Departamento de Filosofia, Rio de Janeiro, RJ. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13969/13969_1> Acesso em 9.set. 2021.

MENDONÇA, Fernando. *A Filosofia No Cinema*. In: **Revista Millenium**, Lisboa, v.9, n.29, junho de 2004, p.95-108. Disponível em: <<http://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/567/1/A%20filosofia%20no%20cinema.pdf>> Acesso em 26 mai. 2020.

PLATÃO. **A República**. Domínio Público. s/d. Disponível em: https://eniopadilha-com-br.usrfiles.com/ugd/5ca0e9_25f5954b7b7a4a76892d3650ec0cd36c.pdf acesso: set\2021

_____. **O Banquete, Fédon, Sofista e Político**. [Tradução José Cavalcante de Souza, Jorge Paleikat e João Cruz Costa] Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo**. Porto Alegre, Editora PUC-RS, 2008.

SILVA, Flávio Caetano da. *The Matrix: a aventura da formação no mundo tecnologizado*. **Educ. Soc.** [online]. 2007, vol.28, n.101, pp.1545-1561.

SILVA, Carlos Daniel. **Matrix E O Medo Da Previsibilidade**. 2007. Dissertação (mestrado). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253048>>. Acesso em: 9. set. 2021.

Contatos: luizfernandopradochoa@hotmail.com e angela.rezende@mackenzie.br