

---

## **MATRIX: A TECNOLOGIA NA TRANSIÇÃO ENTRE O REAL E O IMAGINÁRIO\***

---

Goiamérico Felício Carneiro dos Santos\*\*

Magno Luiz Medeiros da Silva\*\*\*

Mariana de Paiva Araújo\*\*\*\*

*Resumo: o presente trabalho discorre sobre a relação entre o real e o imaginário, interligando-se com a linguagem onírica, na elaboração cinematográfica. O objeto de estudo é o filme Matrix, uma obra de grande sucesso mundial, que inovou a linguagem cinematográfica e, pela qual, Andy e Larry Wachowski (roteiristas e diretores do filme) utilizaram Filosofia, Psicologia, Mitologia, Religião, Matemática, entre outros.*

*Palavras-chave: Cinema. Narrativa. Real. Imaginário. Virtual.*

### ENTRE O REAL E O IMAGINÁRIO

**P**or instantes – duração de um filme – o espectador se permite entrar num outro universo, onde os sonhos estão representados e onde a mente transforma o que é visto em uma vivência construída a partir de um corte espaço-temporal. A mente é capturada para uma nova dimensão, onde o real e o imaginário se confundem e se fundem numa nova concepção de espaço e tempo – abrem-se as portas de um novo mundo.

As portas abertas do imaginário humano, reveladas no momento da recepção da mensagem cinematográfica, e a relação com a realidade concreta instigam pesquisadores dentro e fora da Comunicação Social. Contudo, os estudiosos da área encontram uma irresistível fonte de pesquisa e debate no que diz respeito a tênue ligação entre real e imaginário, trazida à tona no cinema. Afinal, a linguagem cinematográfica consegue aprofundar esse elo significativamente, principalmente na recorrência à linguagem onírica.

Entre o real e o imaginário encontramos o sonho, que pode ser compreendido como uma manifestação simbólica consciente do estado de sono, pertinentes às condições subjetivas ao indivíduo. Christian Metz (1972, p. 46) concebe: “o sonho possui uma lógica, manifesta por meio de símbolos e de um conteúdo emocional que estabelecem ligações íntimas com a realidade concreta relativa a quem sonha.”

O cinema traz à tona uma realidade não-concreta, na qual o espectador não tem o controle da situação, apenas projeta a partir dela as emoções pertinentes à condição humana. Essa realidade apresenta elementos da chamada realidade concreta, estabelecendo parâmetros de aproximação entre o possível e o, por vezes, inconcebível.

A cena em que o personagem Neo se depara com a mais importante escolha de sua vida é o exemplo mais evidente dessa ideia: ele deve escolher entre a pílula azul e a pílula vermelha, símbolos da realidade concreta e a realidade (re)criada pela Matrix, respectivamente. A partir desse momento da narrativa, nos vem à tona uma das mais relevantes bases filosóficas do filme: a Alegoria de Platão, considerada como uma representação fiel ao mundo dos sonhos. A caverna de Platão personifica a ideia de que o olhar seduzido por uma imagem pode aprisionar a mente numa ideia fixa, não permitindo que se tome consciência da realidade exterior. A simulação é a única dimensão possível de ser percebida, e a essência real se perde em meio ao mundo das sombras. O olhar é aprisionado pela ilusão.

A hipótese a se provar nesta pesquisa é: o sonho é real enquanto se sonha. O filme é real enquanto se assiste.

## O IMAGINÁRIO E A CONSTRUÇÃO NARRATIVA

Há algo dentro de cada indivíduo que lhe concede o passaporte para buscar cada vez mais conhecer o mundo à sua volta por meio do conhecimento de si mesmo. O imaginário engloba não apenas as imagens, mas todas as relações que essas são capazes de causar na mente do ser humano. Os autores Jaques Aumont e Michel Marie definem o imaginário a partir de conceitos de outros teóricos:

Imaginário: No sentido corrente, o imaginário é o campo (e o produto) da imaginação, entendida como faculdade criativa. A palavra, praticamente, é então empregada como sinônimo de “fictício”, inventado” e oposta ao real. Nesse sentido, a diegese de uma obra de ficção é um mundo imaginário. [...] Para Jacques Laçam, o sujeito é um efeito do simbólico, ele mesmo concebido como um sistema de significantes, cujo sentido só se adquire em suas relações mútuas. A relação entre o sujeito e o simbóli-

co efetua-se por intermédio de formações imaginárias: “figuras do outro imaginário nas relações de agressão erótica onde elas são realizadas”, ou seja, os objetivos de desejo do sujeito. [...] O cinema é constituído de significantes imaginários, “ele surge em massa a percepção, mas para jogá-la logo depois em sua própria ausência, que é, entretanto, o único significante presente” (Metz 1975). [...] Dessa forma, o imaginário designa, portanto, a instância que define e regula a relação metapsicológica do espectador com o dispositivo (AUMONT, 2003, p. 84).

Sobre a ligação entre cinema e imaginário, o psicólogo e pesquisador Arnheim (ANDREW, 2002) descreve que algumas situações como domínio e submissão, fraqueza e força, harmonia e discórdia fazem parte da existência humana, à medida que as encontramos tanto dentro de nós mesmos (mente) como em nossa convivência social e nossa relação com a natureza. Partindo dessas relações, nossa percepção nos permite entrar em contato com forças que estão presentes dentro de nós (são as mesmas forças que regem o equilíbrio de todo o universo). Essa é uma proposição que aproxima o fato de que o imaginário faz parte de todo e qualquer ser humano, mas que não pode ser tão facilmente detectado e manipulado, à medida que este não está superficialmente presente em nossa mente. É comum a todos o conhecimento de que ele de fato existe, mas não é possível localizá-lo com definida precisão nem subjugar-lo à nossa vontade consciente.

O processo de interpretação subjetiva, para Bachelard (DURAND, 2002), é crucial na ligação entre o símbolo e suas motivações. Para ele, é por meio de nossa percepção/sensibilidade que ocorre a comunicação entre o mundo dos sonhos e o mundo dos objetos (real). Para alguns psicanalistas como Freud, o imaginário é produto de um conflito entre as pulsões e o seu recalçamento social. Ao mesmo tempo, a imaginação pode aparecer como uma concepção resultante de uma convergência entre os desejos externos – social e natural. O imaginário seria então o caminho percorrido entre o mundo externo e o sujeito, onde acontece a representação do objeto, que é limitado e assimilado a partir dos imperativos pulsionais do sujeito, tendo em troca, as representações subjetivas, que Piaget (ANDREW, 2002) define como “acomodações anteriores do sujeito” ao meio objetivo.

Identificar na estrutura da narrativa o enredo, os personagens, o espaço, o tempo e as ações pertinentes a eles, torna possível organizar a narrativa latente. Narrativa esta que possui recorrência tematológica e simbólica, com as quais o espectador pode construir (re-construir) a realidade na qual está inserido. Isso é possível a partir da afirmação de que esses elementos narrativos estão presentes no imaginário social.

As narrativas cinematográficas, a partir de sua organização estrutural, se cruzam com as narrativas míticas, uma vez que estas provêm de relatos de um autor desconhecido, partilhados pelos membros de uma sociedade, enunciados em uma linguagem repleta por alegorias e significações simbólicas.

Para Todorov (2003), em momento algum a narrativa é tida como análoga à realidade. A narrativa possui um caminho (uma sequência) tripolar – 3 momentos diferentes, separados por uma ação crucial ao movimento narrativo – e dialético. Há um certo equilíbrio inicial – força dinâmica criadora que vai de encontro ao equilíbrio, o desestruturando. Cria-se então um novo cenário, uma nova perspectiva estrutural, em que a presença do desequilíbrio é combatida por uma outra força oposta a ele. Essa nova força contrária é capaz de quebrar o desequilíbrio e restabelecer o equilíbrio. Este é novo, portanto, diferente do inicial. O estado estático da narrativa caracteriza os momentos de equilíbrio, bem como o estado dinâmico caracteriza o momento de desequilíbrio.

## O SONHO, O REAL E A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

A diferenciação entre sonho e realidade não é tão simples. Conseguiremos sempre distinguir quando estamos vivenciando a realidade concreta, o problema será durante o sono diferenciar o que é sonho e o que é realidade. A experiência do sonho pode ser tão intensa que o indivíduo, temporariamente, se convence de que ela é real.

Só a partir de Freud, o estudo dos sonhos seguiu uma linha plausível com base em pesquisas neurofisiológicas e análise do conteúdo relatado por diversos de seus pacientes. Outro importante pesquisador, Erich Fromm (1951), faz um apanhado geral sobre as diversas teorias e concepções sobre o mundo dos sonhos, desde as primeiras teorias até o contemporâneo. Para ele os sonhos estão ligados à nossa natureza irracional e racional, e ao objetivo da arte da interpretação dos sonhos de compreender quando nosso melhor eu e quando nossa natureza animal se fazem ouvir por meio das imagens e significações presentes no sonho.

A compreensão da linguagem cinematográfica perpassa pelo processo de significação, em que a linguagem simbólica proporciona os mecanismos que proporcionam o jogo entre o espectador e a narrativa cinematográfica, na construção de uma nova realidade não-concreta. O cinema supre uma necessidade individual de fuga da realidade, fuga dos problemas existenciais. Proporciona a viagem a um outro mundo, assim como os so-

nhos fazem. Considera-se, entretanto, que ao sonhar, o indivíduo entra em contato profundo com sua essência psíquica e ao assistir a um filme ele entra em contato com o conteúdo do imaginário individual (roteiro/direção) e coletivo. Uma tentativa de libertar a mente da armação limítrofe e concreta da realidade. Assim como na linguagem onírica, no filme nem sempre há uma linguagem linear e lógica. Inicia-se a incerteza.

Segundo Todorov (1969) o fantástico se situa exatamente nesse ponto de incerteza. A partir da escolha que se faz, ocorre o distanciamento da narrativa fantástica para entrar num gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. Portanto, o fantástico seria a vivência do possível, a hesitação experimentada por um indivíduo que a partir de determinado acontecimento, produz uma incerteza momentânea do seu conhecimento das leis naturais. Esta hesitação tem raízes num fato aparentemente não explicável ou sobrenatural.

### *MATRIX*: A REALIDADE ESTÁ ONDE SUA MENTE ESTÁ

O real pode ser entendido como toda a experiência que proporciona ao ser humano a sensação – e a certeza – de estar vivo. O real, portanto, estaria livre de ilusões que desencadeassem erros conceituais da existência humana. Os sentidos são utilizados para comprovação desse real: refletem uma avaliação da mente sobre o corpo, de intelecto sobre emoção e do conhecimento em detrimento do prazer. Alguns sentidos não precisam da aproximação distal com o objeto para estabelecer o julgamento de sua existência e natureza – o caso da visão e da audição. Isso tornam ambas reflexos categóricos de percepção. Os outros sentidos – paladar, olfato e tato – requerem uma aproximação física com o objeto para desencadear não apenas a percepção como a sensação.

Na Matrix os sentidos são responsáveis por convencer a mente de que a ilusão é real e que não há outra possibilidade de realidade. A explicação de *Morpheus* para *Neo* exemplifica a questão: “Você nasceu numa prisão e não é capaz de cheirar, provar o gosto das coisas ou tocar: é uma prisão para a mente.” O prazer desencadeado por esses sentidos nos faz ter a sensação de que o que estamos experimentando naquele determinado momento é o que há de mais real. Ao sair da cápsula de gosma que guarda milhões e milhões de seres humanos numa espécie de cultivo energético para suprir a grande máquina, *Neo* sente dores nos olhos ao abri-los. Pergunta então a *Morpheus* o porquê da dor. *Morpheus* responde categoricamente que a dor só tem um motivo: *Neo* nunca tinha usado seus olhos de

verdade. A visão até então tinha sido enfeitada por uma ilusão. Como a medusa enfeitiça suas vítimas para depois petrificá-los, não condicionando a eles a existência, mas sim a presença em um não-lugar.

*Neo* abre seus olhos para uma nova realidade. Tudo que *Morpheus* lhe havia explicado passa da possibilidade a uma nova realidade por que agora parece lógico – ele consegue ver além da ilusão da Matrix. A luz desse novo lugar o incomoda assim como o libertado da Caverna – Alegoria da Caverna de Platão se sente desconfortável no primeiro momento de sua libertação. A cena em que o personagem *Cypher* se encontra num restaurante com o Agente Smith exemplifica essa relação entre os sentidos e o reconhecimento do real:

Cypher:

Eu sei que este bife não existe. Eu sei que, quando o coloco na boca, a Matrix diz ao meu cérebro que o bife é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que percebi? A ignorância é a felicidade.

## UM MUNDO DE POSSIBILIDADES: O VIRTUAL

A primeira discussão que vem à tona quando falamos de virtual é sua oposição com o real. Para tanto, faz-se necessária à definição de ambos, separadamente. O real, segundo o Dicionário teórico e crítico de cinema (AUMONT, 2003), é o que existe por si mesmo, relativo às coisas. A realidade, na mesma fonte, corresponde à experiência vivida pelo sujeito desse real, estando, portanto, presente no campo do imaginário. O real não se opõe ao virtual. Mas pondera-se que o virtual não pode apenas ser definido como um real possível, uma vez que o possível é um real latente, e a diferença está na lógica que transforma um em outro. Já o virtual é, como define Levy (1995, p. 16): “como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”. Portanto o virtual é uma nova resposta há um problema criado e que pede uma outra etapa, a etapa de atualização – a resolução de um problema antes não identificado pelo real, uma resposta ao virtual.

Ao falar da virtualização do corpo, no capítulo 2 de seu livro *O que é virtual*, Levy descreve o que seria a projeção da imagem do corpo relacionada a questão de telepresença. Entre os mecanismos tecnológicos capazes de transmitir essa noção de telepresença, o telefone é citado como um desses dispositivos, em que separa a voz do corpo tangível e desloca o espaço

– uma vez que o corpo tangível permanece num determinado ponto do espaço e o corpo sonoro consegue ser desdobrado, estando em dois lugares ao mesmo tempo. Logo, há um cruzamento na distribuição dos corpos palpáveis por meio do deslocamento da voz. O telefone é um mecanismo de telecomunicação amplamente utilizado no filme Matrix: é este aparelho o responsável pela transferência dos personagens de pontos entre a Matrix e a realidade concreta. É o que Levy (1995) chama de telepresença: os mecanismos tecnológicos que sistematizam a realidade virtual transmitem não apenas a imagem, mas uma quase presença.

Os efeitos visuais e virtuais criados para construção do filme são um exemplo de que a linguagem cinematográfica utilizada no filme é uma atualização dos efeitos especiais até então utilizados pelos diretores de cinema. Tanto que o filme é tido como um marco inovador de efeitos visuais e a maioria dos filmes do gênero produzidos posteriormente a Matrix trazem resquícios dessa atualização cinematográfica.

## CONCLUSÃO

A existência de outra realidade que não a concreta se prova afirmativa à medida que consideramos a capacidade que a linguagem cinematográfica possui de transportar a mente do espectador por alguns instantes para uma outra dimensão. O mundo do imaginário se materializa na tela do cinema. A utilização da linguagem onírica concede à linguagem cinematográfica uma aproximação única e inconfundível na transição entre o real e o imaginário. Nota-se também que o imaginável é perfeitamente traduzível por meio da mente criativa de roteiristas e executado nas mãos dos diretores. O espectador projeta na tela seus desejos, se deixa levar pela história a medida que se identifica com o narrado. É preciso então, não apenas encantar com imagens, mas também convencer com todos os elementos fílmicos de que enquanto se assiste ao filme, aquela é uma história possível. Convencer o eu desperto a dar lugar ao eu adormecido sem adentrar ao sono físico é possibilidade criada pela obra audiovisual, com a recorrência de alguns elementos (símbolos, arquétipos, mitos) que formam a chave para adentrar a mente humana.

O cinema encanta e convence, mas para isso são necessárias bases que conduzam a narração e a construção do filme. Esse trabalho traz à tona estas bases e tenta possibilitar a estudiosos e espectadores uma fonte capaz de acrescentar novas possibilidades entre a teoria e a prática cinematográfica. Usar Matrix como objeto de estudo deste tema permite a con-

clusão de que se trata de uma metalinguagem, em que, no próprio filme, encontra-se a discussão entre realidade e imaginário, contextualizado no mundo dentro e fora da Matrix. Toda a elaboração de um mundo futurista, comandado por máquinas (Inteligência Artificial) poderia transmitir ao espectador estranhamento e distanciamento, se não fosse a abordagem de temas recorrentes ao imaginário e percebidos facilmente, a medida que a diegese acontece. A partir daí, a ideia de que o sonho é real enquanto se sonha, e o filme é real enquanto se assiste, é mais que possível: é real, a partir de toda lógica apresentada por este trabalho.

## *MATRIX: TECHNOLOGY IN THE TRANSITION BETWEEN THE REAL AND IMAGINARY*

*Abstract: this paper discusses the relationship between the real and imaginary, linking up with the dreamy language, in film preparation. The object of study is the Matrix movie, a work of great success worldwide, which led to film language, and why, Andy and Larry Wachowski (writers and directors of the film) used Philosophy, Psychology, Mythology, Religion, Mathematics, among others.*

*Keywords: Culture. Narrative. Real. Imaginary. Virtual.*

### Referências

- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 2004. (Coleção Ofício de Arte e Forma).
- MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- CAMPBELL, Joseph. *As máscaras de Deus: mitologia primitiva*. 6. ed. São Paulo: Palas Athena, 2003.
- CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. 16. ed. São Paulo: Palas Athena, 1998.
- DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: M. Fontes, 2002.
- DURAND, Gilbert. *O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. São Paulo: Difel, 2001.
- FREUD, Sigmund. *A interpretação dos sonhos*. São Paulo: Imago, 1972.
- FROMM, Erich. *A linguagem esquecida*. Rio de Janeiro: Zahar, 1951.



JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

SANTOS, Zunzunegui. *Pensar la imagem*. Cátedra: Madri, 1998.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

IRWIN, Willian. *Bem-vindo ao deserto do real*. São Paulo: Madras, 2003.

PATAI, Raphael. *O mito e o homem moderno*. São Paulo: Colares, 1972.

TODOROV, Tzevelan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

\* Recebido em: 15.04.2010.

Aprovado em: 04.05.2010.

\*\* Mestranda em Comunicação pela Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da Universidade Federal de Goiás. Graduada em Comunicação Social – habilitação Publicidade e Propaganda (2006) – pela mesma instituição de ensino citada. Tem experiência em criação publicitária, tendo atuado como redatora da Jordão Publicidade (2007) e AMP Propaganda (2008, 2009 e 2010/1). Atuou também como docente no curso de Comunicação Social – habilitação em Publicidade e Propaganda – pela Faculdade Araguaia (2009). *E-mail*: mariana\_com@hotmail.com

\*\*\* Orientador. Professor Doutor e Coordenador do Programa de Mestrado da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da UFG. *E-mail*: goiamerico@gmail.com

\*\*\*\* Co-autor. Professor Doutor e Diretor da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da UFG. *E-mail*: magno.ufg@gmail.com

