

"Você se pergunta, será que esse cara é o próximo George Lucas?" - (Jon Avnet, produtor de "World of Tomorrow", pág. 4)

## Só De Vez em Quando

Parques temáticos são um negócio tão lucrativo nos Estados Unidos que seus proprietários se dão ao luxo de produzir filmetes com elencos milionários e que só serão vistos dentro de suas atrações.

Um destes curtas, "Terminator 2: 3-D" (1996) foi estrelado por Arnold Schwarzenegger reprisando o papel de andróide exterminador e que antecipou sua participação no vindouro "Terminator 3 - Rise of the Machines", uma das atrações do verão americano deste ano.

Anteriormente, em 1992, a Walt Disney Productions também lançou um curta de 18 minutos de duração para exibição nos parques da franquia Disney World. Trata-se de "From Time To Time", estrelado por Robin Williams no papel de um inventor que cria uma máquina do tempo. Ele então envia seu robô-assistente numa excursão que vai da pré-história a cidades num futuro distante. O curta conta ainda com Jeremy Irons e Gerard Depardieu em pontas de luxo.

Antecipando o Amanhã

# BRIEF NEWS **XVI**

Jan./Fev./Mar. 2003 - Ano VI(01) - Nº 14

## A SEGUNDA VINDA



O mundo de Matrix máquinas. Esta espera que nós bem podemos esperar que Neo, o finalmente acabou em Maio estar também vivendo numa sua Redentor, livre de 2003, com a estréia de espécie de grande Matrix ... os homens da tirania das *Matrix Reloaded*. Isto por

Leia mais na pág. 10

## Editorial Puro êxtase

Como devem ter percebido, esta é quase uma edição especial sobre "Matrix" e "Matrix Reloaded". E que deveria estar pronta há uns dois meses, pelo menos.

Mas andei bastante ocupado escrevendo "Ankh", "Maat" e "Overclock", o *cross-over* Intempol/SLEV, o qual, se tiver uma recepção minimamente acolhedora, deverá ser seguido por "Rollover" ("prequel") e "Clockwise" ("sequel").

Mas o nosso tema aqui realmente é a Matrix e seu impacto no pensamento filosófico ocidental. Exagero? Não é o que muitos filósofos (que voltaram subitamente à moda graças à esse grande vídeo-game virtual dos Irmãos W) parecem achar. No artigo ao lado, vocês lerão algumas críticas ácidas sobre o tema. E mais adiante, uma interessante análise (filosófica) vinculando a Matrix e o mundo dos sonhos. Finalmente, vocês terão a minha sempre isenta opinião sobre *Matrix Reloaded*, um filme que além do papo-cabeça, mostra uma verdadeira *rave* (numa catedral), cheia de corpos suados requebrando num frenesi orgiástico. É isso aí. Ainda podemos ter esperanças no futuro da humanidade...

Alexis B. de Lemos

## Expediente

### "THE MATRIX AND PHILOSOPHY"

EDITADO POR WILLIAM IRWIN

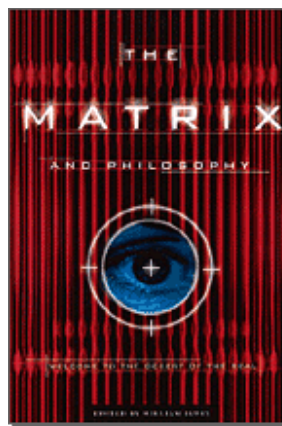
Open Court - 288 páginas - Não-ficção

Resenha por Laura Miller (diretora editorial da Salon.com em Nova Iorque)

Aparentemente, quando *The Matrix*, o filme dos irmãos Wachowski, foi lançado em 1999, ele fez mais do que as cabeças de uns poucos milhões de garotos adolescentes barulhentos e viciados em vídeo-games. Filósofos, que são mais rápidos no consumo auto-promocional do que lhes é creditado, apoderaram-se do filme como um meio para ilustrar vários princípios-chave de sua disciplina, e em "The Matrix and Philosophy", William Irwin recolheu uma matriz de suas respostas. O filme é, ele diz, "um teste do borrão de Rorschach para filósofos" onde os pensadores detectam as idéias de qualquer escola da qual gostem mais: "existencialismo, marxismo, feminismo, budismo, niilismo, pós-modernismo" e mais.

Irwin também reuniu antologias de ensaios filosóficos sobre "Seinfeld" e "Os Simpsons", depois dos quais destrinchar o muito mais metafisicamente orientado *The Matrix* deve ter parecido um passeio no

## BOOKLOG



campo. Embora os Irmãos W sejam descritos pelo próprio Irwin como "artistas de quadrinhos fugidos da faculdade", eles são também o tipo de autodidatas pop exibidos que conspicuamente apresentam uma cópia de "Simulações e Simulacros" do pós-modernista francês Jean Baudrillard na prateleira do seu herói, o qual em breve aprenderá que todo o seu mundo é, do mesmo modo, totalmente falso. (Não só isso, mas o próprio livro é falso, um receptáculo oco onde Neo, interpretado por Keanu Reeves, esconde dados contrabandeados.) Mesmo estes contribuidores da antologia que devem ser peritos em rastrear cultura pop, parecem-se com dinossauros lentos, pesadões e herbívoros comparados aos ágeis,

carnívoros e ligeiramente aterrorizantes Wachowskis. De fato, são os ensaios mais tradicionalmente pensados que se mostram os mais recompensadores em "The Matrix and Philosophy".

Para aquelas poucas almas que ainda não o viram, *The Matrix* descreve os trabalhos de Neo, um jovem programador cujo vago sentimento de que há "algo de errado com o mundo... uma farpa na mente" chega à realização quando ele conhece o indescritivelmente caucas-fresca Morpheus (Laurence Fishburne). Ele toma uma pílula que Morpheus oferece e após uns poucos efeitos surrealistas, descobre que sua vida urbana de fins do século XX é meramente uma simulação de realidade virtual (a Matrix). Ele e quase todo o resto da humanidade são realmente mantidos em celas semelhantes a úteros, de onde abastecem de energia uma vasta inteligência artificial computadorizada, enquanto suas mentes estão ocupadas com uma "existência" completamente falsa.

Morpheus é o líder daquele pequeno bando de rebeldes que sempre aparecem nesse tipo de história, e Neo se junta a eles em sua luta para libertar a humanidade; ele pode mesmo ser "o Um" [ou "Predestinado", na versão *brasileira*], um libertador profetizado. (Aparte: já está na hora de uma moratória de todas as profecias cinemáticas e televisivas, gente.) Derrotar a Matrix envolverá, naturalmente, muitas armas grandes, capas de chuva de couro preto e andar pelas paredes até virar de cabeça para baixo - e, naturalmente, uma habilidade enciclopédica de kung-fu que pode ser baixada na cabeça de Neo num estalo.

Os filósofos que

Continua na página 3

### BRIEF NEWS

Caixa Postal 19000 - CEP: 20220-970 - Rio de Janeiro - RJ

Publicação de distribuição gratuita (limitada aos exemplares disponíveis)

Editado por

Alexis Bernardo de Lemos (ab\_lemos@ig.com.br)

(0XX21)2231-0717 (24 horas)

Site: [www.briefnews.kit.net](http://www.briefnews.kit.net)

**Créditos dos Textos Originais:**

"Mundo do Amanhã", © 2003 by David Gritten, Los Angeles Times - "A Matriz dos Sonhos",

© 2002, 2003 by Colin McGinn - "Matrix e Filosofia", © 2002 by Laura Miller (Salon.com)

**Demais textos e traduções:**

Alexis B. Lemos

Todas as fotos e ilustrações de terceiros publicadas neste fanzine, são para divulgação.

A reprodução desta edição é permitida, desde que efetuada na íntegra.

contribuíram para "The Matrix and Philosophy" não estão interessados nas armas e em andar pelas paredes, mas eles acharam intrigantes as questões ontológicas implícitas e explícitas colocadas pelo filme. "O que é real? Como você define real?" pergunta Morpheus à Neo em certa altura. "Se você está falando sobre o que pode sentir, o que pode cheirar, o que pode provar e ver, então 'real' são simplesmente sinais elétricos interpretados por seu cérebro". A Matrix, ou antes a IA que a roda, lembra a Primeira Meditação de Descartes, a hipótese de que o que nós percebemos como mundo pode ser uma vasta ilusão, criada talvez por um "demônio malicioso". (Hilary Putnam renovou esta noção nos anos 1980 com seu cenário do "cérebro numa cuba".) Dado que os sentidos são conhecidos por mentir, dado que quando sonhamos freqüentemente não percebemos que estamos sonhando (e estamos tendo uma experiência "irreal" que e quivocadamente consideramos real), a evidência sensorial ordinária com a qual contamos para nos dizer o que é verdadeiro não pode necessariamente ser confiável. Podemos nós estamos realmente certos de que algo disto é autêntico?

O mundo real no qual Neo emerge é apavorante. É uma paisagem arruinada, solitária e sombria onde os rebeldes vagueiam em naves encardidas, comendo comida ruim e se esquivando de seus inimigos robóticos. Quando eles se aventuram de volta à Matrix, são caçados por agentes, ou "programas de computador sencientes" que se parecem com os Homens de Preto da doutrina ufológica e que são

capazes de matar você tão completamente na Matrix que você também morre na realidade também. Um membro da equipe de Morpheus, Cypher, decide que já tem o bastante e trai seu líder em troca de ser reabsorvido pela Matrix com sua memória da realidade apagada e uma nova vida virtual como um próspero ator. "Depois de nove anos, você sabe o que eu percebi?" ele diz para um dos agentes. "Ignorância é felicidade".

A natureza da realidade e a validade da escolha de Cypher são as questões filosóficas substantivas que o filme apresenta. Existem paralelos religiosos óbvios ao papé messiânico de Neo, mas isso é expressado

através do papo básico de herói de Joseph Campbell, e algum blá-blá-blá vagamente oriental sobre entortar uma colher que um contribuidor memoravelmente caracteriza como "comentários soltos sobre corpo e mente" e "baboseira clamorosa, expressa com pseudo-zen opacidade". Mas você pode encontrar esse assunto por toda parte hoje em dia. (Apesar deste zelote, a boa imprensa, possivelmente, é sempre bem vinda; o cara zen deste livro, Michael Brannigan, pensa que a cena barata da colher é "a mais importante lição de Neo".)

Os primeiros poucos ensaios na antologia são sumários claros e lúcidos de respostas clássicas ao ceticismo cartesiano, exatamente o que o adorador da poltrona está

procurando. Particularmente bom é David Mitsuo Nixon, que argumenta, a partir da epistemologia chamada holismo, que "a possibilidade Matrix" é conceitualmente impossível. Se a única realidade que Neo conhece é inteiramente falsa, então o único critério que ele tem para julgar a autenticidade do mundo "real" no qual foi jogado por Morpheus é em consequência também falso, dado que é baseado em evidência falsa. Jason Holt monta uma defesa



quixotesca do materialismo e a possibilidade de uma mente artificial (um tipo de a mesma tangente, mas divertida). Finalmente, a estrela Daniel Barwick lança o materialismo por terra e no processo flutua a idéia de que a "prisão para sua mente" representada pela Matrix pode ser "moralmente neutra com respeito àqueles que são aprisionados".

Theodore Schick desata a caracterização do filme de destino e livre arbítrio (mais sofisticada do que parece). A escolha de Cypher ganha uma olhada de Charles Griswold e James Lawler, que, como muitos dos contribuidores, espertamente expõe a simples assertiva pop de que uma realidade difícil é melhor do que uma irrealidade agradável (tema de uma dúzia de episódios de "Star Trek"), e encontra seu núcleo de verdade. Existem tomadas existenciais e "niilistas", bem como um exame mais crítico-literário de *The Matrix* como estilo de ficção. Menos agradáveis

são as entradas de pensadores cristãos e budistas, o último dos quais (Brannigan) observa solenemente que as cenas do filme "de excessiva violência parecem contradizer os ensinamentos budistas sobre não-violência" (sem brincadeira) e faz a interessante sugestão de que, se os agentes são de fato sencientes, então, mesmo se eles forem programas de computador homicidas, merecem respeito por sua "natureza-Buda". Os ensaios mais desapontadores vem dos críticos pós-modernistas, feministas e marxistas - há a necessidade de fortes sinais de rigor intelectual aqui, particularmente se você está chamando a sua parte de "Penetrando Keanu: Novos Buracos, mas a mesma Velha Bosta", o que raia a auto-paródia.

Finalmente, a estrela teórica da antologia, Slavoj Zizek, entrega uma peça que, embora intermitentemente compreensível, recheada de observações interessantes e mais literariamente e culturalmente pop do que ninguém, é ainda assim duríssima de acompanhar toda vez que Lacan aparece. A continuação de *The Matrix [Matrix Reloaded]* se aproxima, e uma das estridentes sugestões de Zizek é que ela contivesse um momento no qual o pardacento e assustador "mundo real" do filme fosse revelado também como outra invenção. Se for esse o caso, a maior parte da audiência irá provavelmente sussurrar "Opa!", enquanto mentes são explodidas à US\$ 10 por cabeça em todo o território nacional. Alguns de nós, todavia, não nos surpreenderemos, e altas horas da noite, nas sessões de papo furado que tais filmes são criados para inspirar, estaremos bem à frente do resto de vocês. \*

**P**ara onde quer que você olhe, tudo é azul - um agradável azul bebê intercalado ocasionalmente com pontos de vários matizes. É particularmente tranquilizador, como ser envolvido numa manta aconchegante.

Na verdade, este é apenas o palco de som para "World of Tomorrow", uma produção de ação-aventura com elementos de ficção científica estrelada por Jude Law, Gwyneth Paltrow e Angelina Jolie e sendo filmados nestes estúdios 15 milhas à noroeste de Londres. Por quê azul? Por que ele está sendo filmado inteiramente em (você adivinhou) tela azul, o que significa que o cenário por trás dos atores será preenchido digitalmente depois da fotografia principal.

"Sim", observa o produtor Jon Avnet, "é o 'Meu Céu Azul' ao nosso redor". Paltrow vê de modo diferente: "Eu já me aclimatei", ela diz. "Mas depois de um dia aqui, eu me sinto como se tivesse sido engolida por uma baleia azul. Isto está produzindo um efeito engraçado em mim".

Com tudo isso, há um estado de grande excitação entre o elenco e a produção. Eles estão convencidos de que estão envolvidos em algo radicalmente inovador. "World of Tomorrow" é escrito e dirigido pelo estreante Kerry Conran, um craque dos computadores que apossou-se da noção das seqüências de efeitos especiais digitalmente criados e os levou à uma conclusão extrema. "O filme inteiro é um efeito especial, mesmo uma cena com duas pessoas sentadas numa sala", ele diz. "Realmente, é um desenho animado com atores".

Conran, 37, tímido e de fala mansa, desenvolveu "World of Tomorrow"

# MUNDO DO AMANHÃ

Por David Gritten, especial para o Los Angeles Times



sozinho ao longo de oito anos, principalmente na tela de computador, em seu apartamento em Sherman Oaks. "Eu concluí que o que era mais caro e difícil sobre fazer filmes era ir para locações, construir cenários, coisas além do meu escopo ou inacessíveis para mim", ele recorda. "Eu pensei, se você puder construir cenários ou viajar para qualquer lugar do mundo num computador, você conseguiu se livrar da parte mais complicada da filmagem. Então você aloca tudo numa instalação central como esta. No meu caso, eu construí uma tela azul de 15 metros na minha sala de estar. Ela ficou lá por três anos. Era para ela que eu acordava toda manhã".

Ele começou experimentando com arquivos fotográficos,

usando-os como cenários para seu filme-dentro-um-computador. No início do processo, Conran acreditou que poderia criar um filme de longa metragem inteiro sozinho, sem deixar seu apartamento. "Mas 3 1/2 anos depois, com somente seis minutos de filme pronto para mostrar, decidi que tinha sido uma idéia ruim e que eu precisava de alguma ajuda".

## Brincando de Matinê

"World of Tomorrow" se passa em 1939 (o título vem da Feira Mundial de Nova Iorque daquele ano) e deve muito aos seriados das manhãs de sábado que os cinemas costumavam mostrar. Ele é dividido em sete "capítulos", com títulos como "Terror Alado" e "Sombra do Amanhã".

Quanto ao conteúdo do filme, Avnet, um experiente produtor que encontrou sucesso com "Risky Business", 20 anos atrás, e que também dirigiu filmes tais como "Tomates Verdes Fritos" e "Up Close and Personal", descreve-o como "Buck Rogers encontra Indiana Jones".

Ele começa na cidade de Nova Iorque, onde Polly Perkins (Paltrow), perspicaz repórter do jornal "Chronicle", pergunta-se por que tantos cientistas de fama mundial estão desaparecendo. Por esta época, estranhas máquinas voadoras ameaçam Manhattan e gigantescos robôs andarilhos vagueiam pelas ruas da cidade, esmagando tudo em seu caminho. Polly junta forças com sua velha paixão e adversário ocasional, Cap. Joseph Sullivan (Law), também conhecido como Sky Captain ("Capitão do Céu"). Ele comanda a Flying Legion ("Legião Voadora"), combatendo malfeitores em seu Warhawk P-40. Ele e Polly voam para uma parte remota do Nepal (pense em Shangri-La) para localizar o gênio louco Dr. Totenkopf, que parece querer destruir o mundo.

Mas este esboço não faz justiça ao visual do filme, o qual está provisoriamente programado para lançamento nos EUA no próximo ano. Em seu escritório, Avnet encontra um DVD de suas cenas de a b e r t u r a , ameaçadoramente belas em preto e branco. Elas mostram o Hindenburg III, um zepelim, ancorado 100 andares acima de Nova Iorque no Empire State Building. A iconografia visual é bem anos 1940: ondas de rádio visíveis emitidas de antenas, arranha-céus elevados, homens com chapéus de feltro, refletores varrendo os céus noturnos.

Conran recorda que

quando ele conseguiu juntar seu rolo de seis minutos de exibição informal, "estava mortificado por isso. Eu não queria que ninguém o visse". Mas seu irmão Kevin, agora no filme como desenhista de produção, persuadiu-o a mostrá-lo para Marsha Oglesby, uma produtora que tinha trabalhado com Avnet. "Ela quis mostrá-lo para Jon logo no dia seguinte", diz Conran. "Kerry trouxe um visual espantoso para aqueles seis minutos de filme", recorda Avnet. "Era insólito e eu estava intrigado. E isso me fez pensar que poderíamos fazer barato esse filme de grande aparência".

Ele decidiu-se a não abordar um estúdio, mas levantar dinheiro independentemente e fazer um acordo de distribuição somente quando "World of Tomorrow" estivesse completo. "Queríamos a liberdade para Kerry fazer este filme como nós todos queríamos. Pensei que não poderia colocá-lo num processo de estúdio. Cozinheiros demais". Para atrair financiamento, Avnet chamou dois herdeiros da dinastia De Laurentiis, Raffaella e seu irmão Aurelio, que são produtores executivos.

Avnet trabalhou com Raffaella em seu filme para TV de 2001, "The Uprising". No elenco estava a esposa de Law, Sadie Frost. "Quando eu visitei o set, Jon disse de passagem, 'Quero te mostrar uma coisa'", Law relembra. "Eu vi seis minutos de inspiração visual. Eu disse que adoraria ser parte disso. Mas quem escreveu o roteiro? Jon disse 'o cara que fez o filme', algo que me espantou. Mas é um roteiro maravilhoso. Kerry achou um importante vínculo adulto: um relacionamento entre este casal que amam um ao outro mas discutem, não confiam um no outro e têm um passado pelo qual

importunam um ao outro". Law e Frost ficaram tão impressionados que se juntaram a "World of Tomorrow" como produtores, cada um usando sua influência para atrair outros para o projeto. Law, que trabalhou com Paltrow em "O Talentoso Mr. Ripley", ajudou a convencê-la a tomar parte. Frost, uma amiga da desenhista de moda Stella McCartney, encorajou-a a desenhar os trajes principais do filme. "Pensamos que seria bom repensar as roupas desse período através da visão de uma desenhista moderna", disse Frost.

#### Quando Mais é Menos

Dessa forma, Law e Paltrow viram-se hoje face à face no palco de som, ele, queixo quadrado, numa justa e admiravelmente bem cortada jaqueta de aviador de couro, ela, numa requintada capa de chuva bege com um cinturão dourado largo. O cabelo louro de Paltrow caindo sobre seu rosto, cascatas de cachos sobre seus ombros. Ambos parecem-se com astros dos filmes dos anos dourados ou, mais exatamente, com a nossa idéia da aparência dos astros daquela época.

A coisa mais impressionante sobre "World of Tomorrow" é quão mínimos seus cenários são. Numa cena, Law deve ficar de pé na asa de seu avião e jogar a bagagem para Paltrow em baixo. Mas somente o cockpit e parte da asa foram construídos; o resto será acrescentado digitalmente depois. Tudo o mais é tela azul. Na próxima seqüência, Law e Jolie (interpretando uma velha amiga do Sky Captain que administra um posto avançado de reconhecimento móvel para a marinha britânica) concentra-se sobre mapas numa mesa. E é tudo o que está na cena: mapas e uma

mesa.

"Tela azul é manhosa e insólita, mas eu achei o processo libertador, quase teatral de certo modo", Law diz. "É como trabalhar num espaço vazio. Eu interpretei em vários teatros com itens básicos e um palco vazio. Aqui você tem metade de um aeroplano e somente sugestões de cenários. Mas você tem muita informação antecipada sobre o que eles parecem, o que é valioso". O que ele quer dizer é que "World of Tomorrow" já existe na tela do computador de Conran. Numa sofisticada variação de *storyboard*, ele também já planejou cada cena com figuras geradas em computador substituindo atores humanos. Law, Paltrow e Jolie precisam somente assistir a cena na tela do computador para ver como eles se encaixam nela.

Conran insiste que esse método de filmagem contribui para a velocidade e flexibilidade. "Podemos encaminhar os atores de locação para locação no mesmo palco, e começar novamente em minutos", ele diz. "É rápido, não há tempo de espera, e eles parecem gostar disso".

"Para um tipo de filme como esse, você levaria sete meses viajando por todo mundo em diferentes locações", Paltrow acrescenta. "Eu estava grata outro dia, por estar deitada sobre um monte de neve falsa cercada de azul, do que estar congelando em alguma geleira no Canadá ou em outro lugar".

Jolie concorda. "Este método de produzir esse filme é o que o tornou possível para mim. Eu acabo de terminar 'Tomb Raider 2', e se esse filme não fosse feito desse modo, ele levaria um ano para filmar. Por causa da tecnologia, só estarei aqui por uma semana".

#### De US\$ 5000 Até US\$ 50 Milhões

Poderia Conran ter feito alguma aposta aqui - um meio revolucionário de fazer filmes que corta custos dramaticamente? O pensamento cruzou a mente de Avnet. "Você se pergunta, será que esse cara é o próximo George Lucas? Eu nem mesmo gosto de comentar isso, mas há uma chance". Avnet não revela sobre o orçamento do filme mais que dizer que é superior a US\$ 50 milhões, valor apontado por ele como "muitíssimo mais barato" do que se tivesse sido feito de modo convencional.

Seja ele visionário ou não, a história de Conran é extraordinária. Nascido e criado em Flint, Michigan, ele começou a participar da CalArts em Valencia quando tinha 20. "Eu queria cair fora de lá. Eu não conhecia ninguém. Era a minha primeira noite longe de casa. Eu nunca tinha ido à Califórnia na minha vida. Eu não tinha carro e por algum tempo, tipo que vivia na faculdade. Era difícil sair de lá".

Na CalArts ele inscreveu-se num programa de produção de filmes, mas deslocou-se para animação.

Espantosamente, o orçamento para seu filme original de seis minutos foi de somente US\$ 5000 ao longo de três anos. "A maior despesa foi no final, com as vestimentas [para os atores desconhecidos que ele usou]. Gastamos US\$ 1000 alugando-as, o que pareceu-me chocante. Quando filmamos pequenas porções de ação ao vivo, o orçamento do bufê ia embora em pedacinhos de pão e besteiras. Éramos e x t r e m a m e n t e econômicos".

Ele admitiu ter se sentido desconfortável quando caminhou pela primeira vez no set para dirigir Law e Paltrow. "Eles

olharam para mim e eu podia ver nos seus olhos a história dos realizadores com os quais eles haviam trabalhado. E aqui estava eu, entrando como um carneiro. Mas eles têm sido muito generosos. Eles têm compensado amplamente a minha total falta de experiência. Já que são tão talentosos, eu não tenho que fazer muito".

Todavia, ele não é um estranho no ninho. As pessoas no *set* gostam de trabalhar com ele mas concordam que tem opiniões fortes, especialmente sobre a aparência de "World of Tomorrow". "Ele é um monomaniaco, no melhor sentido", Avnet diz.

O próprio Conran crê que talvez esteja prestes a fazer algo radicalmente novo. "Penso que tudo na produção de filmes aponta para isso". \*

## MEDIA BREAK I

**M O N S T R O INCOMPREENDIDO:** um dos filmes escalados para estrear no verão americano deste ano, *The Hulk* retoma o exitoso caminho aberto por produções como *Blade*, *X-Men* e *Homem Aranha*. No filme, o cientista genético Bruce Banner (Eric Bana), adotado em criança e cujo passado é um mistério, investiga os efeitos regenerativos dos raios gama sobre tecidos danificados quando um acidente no seu laboratório o transforma na criatura mais poderosa da Terra: o Hulk. Perseguido pelo general "Thunderbolt" Ross (Sam Elliot) e suas tropas, Banner tenta encontrar uma cura para seu problema, ao mesmo tempo em que busca recuperar seu relacionamento com Betty Ross (Jennifer Connelly), filha de seu perseguidor.

# A MATRIZ DOS SONHOS

Por Colin McGinn (professor de Filosofia e escritor)

**T**he *Matrix* naturalmente oferece uma vida substancialmente melhorada, mas os humanos rejeitaram isso em favor de uma vida familiar de moderado infortúnio - o tipo de vida que eles sempre haviam tido, e à qual pareciam dedicados. Mas se houvesse sido deixado por conta das máquinas, a *Matrix* teria sido um paraíso virtual para humanos - e tudo em troca de um pouquinho de força de bateria. Isto depois de uma tentativa de extirpar as máquinas para sempre, privando-as do alimento de que necessitavam: o sol, o sol doador da vida. As máquinas nunca *mataram* qualquer das células de combustível humanas (a menos, é claro, que fossem ameaçadas); na verdade, eles garantiram naturalmente a reciclagem dos humanos mortos como comida para os vivos. Isso tudo é bem... humano, realmente. As máquinas precisam administrar fazendas de humanos, como uma resultante direta dos humanos tentando exterminar as máquinas, mas eles o fazem de forma tão indolor quanto possível. Considerando o modo como os humanos costumavam tratar seus animais de fazenda - suas próprias células de combustível - as máquinas são modelos de administração cuidadosa de animais domésticos. Nas circunstâncias então, as máquinas poderiam insistir, a *Matrix* é meramente um modo humano de assegurar sua própria sobrevivência. Além disso, como o agente Smith

explica, é tudo uma questão da marcha em frente da evolução: os humanos tiveram seu lugar ao sol, quando rapidamente destruíram o planeta, mas agora as máquinas evoluíram para ocupar a posição de dominância. Humanos não são mais os opressores mas os oprimidos - e o mundo é um lugar melhor por isso.

Mas certamente este não é o modo como os humanos vêem a situação, ao menos aqueles poucos que sabem qual ela é. Para eles, libertar-se da *Matrix* assume as dimensões de uma busca religiosa. É válido tornar explícito o subtexto religioso. Neo é claramente destinado a ser a figura de Jesus Cristo: ele é relacionado dessa forma diversas vezes ao longo do filme<sup>1</sup>. Morpheus é a figura de João Batista, aguardando a Segunda Vinda. Trinity é quem chega o mais perto de interpretar o papel de Deus - notavelmente quando ela traz Neo de volta à vida no fim do filme (uma referência clara à Ressurreição). Cypher é o Judas Iscariote da história - o traidor que denuncia Neo e seus discípulos. Cypher é assim chamado por causa do que ele faz (decodificar a *Matrix*) e do que ele é - um esperto encriptador do seu próprio caráter e motivos (ninguém consegue decodificá-lo até ser tarde demais). Neo duvida do seu próprio status como "O Um", como Jesus deve ter duvidado, mas eventualmente ele chega a perceber seu destino - como aspirante a conquistador da *Matrix* do mal. Mas esta guerra santa contra as máquinas é conduzida como são a maioria das guerras santas - sem qualquer respeito pelos interesses e o bem-estar do inimigo. As máquinas são consideradas pelos humanos como sendo simplesmente perversas, juntamente com seus representantes - os agentes

- uma raça de assassinos cruéis com corações de puro silício (ou código de programação). Empatia pelas máquinas não faz parte da perspectiva humana.

Este então, é o pano de fundo histórico e moral da história. Mas o conceito filosófico principal da história diz respeito ao funcionamento da Matrix em si mesma. O que eu quero discutir agora é o modo preciso pelo qual a Matrix opera, e por que isso importa. É repetidamente declarado no filme que os humanos estão *sonhando*: o estado psicológico criado pela Matrix é o estado do sonho. Os humanos são consequentemente representados como adormecidos enquanto ocultos em suas cubas placentárias (vale a pena lembrar que "matrix" originalmente significava "útero" - assim de fato os humanos são sonhadores pré-natais). É importante que eles não acordem, o que exporia a Matrix pelo que ela é - como Neo faz com a ajuda de Morpheus. Este foi originalmente um problema para a Matrix, quando os humanos achavam seus sonhos agradáveis demais para serem verdadeiros e começavam a recuperar a consciência ("toda a produção foi perdida"). Sonhos simulam a realidade, iludindo desta forma os humanos "encubados" - como nós somos iludidos a cada noite pelos nossos sonhos naturalmente imaginados. O estado de sonho não é distinguível do estado desperto do ponto de vista do sonhador.

Todavia, esta não é a única forma pela qual a Matrix poderia ter sido projetada; as máquinas tinham outra opção. Elas poderiam ter produzido *alucinações de percepção*

em humanos conscientes. Considere o caso de um neuro-cirurgião estimulando o córtex sensorial de um sujeito consciente de tal modo que impressões de percepção sejam produzidas sem que haja um objeto externo - do tipo, sensações visuais como se o sujeito estivesse vendo um elefante na sala. Se isto fosse feito sistematicamente, poderíamos iludir o sujeito fazendo-o acreditar em suas próprias alucinações. De fato, esta é precisamente a clássica história filosófica do cérebro-uma-cuba: um sujeito consciente tem um estado de alucinação massiva produzida nele, duplicando assim de dentro o tipo de experiência perceptiva que temos quando vemos, ouvimos e tocamos coisas. Neste cenário, acordar não destrói a ilusão - o que pode fazer dele um meio muito mais efetivo de subjugar humanos tanto quanto interesse às máquinas. Realmente, a Matrix tem o problema extra de assegurar que o ciclo normal de sono dos humanos seja subvertido, ou se não eles continuariam acordando simplesmente por terem dormido o suficiente. Portanto: a Matrix tinha uma opção entre sonhos adormecidos e alucinações conscientes como formas de iludir humanos, e ela escolheu a primeira.

Poderia ser imaginado que a opção sonho e a opção alucinação no fundo não são tão diferentes, visto que sonhar é simplesmente alucinação adormecida. Mas isto é errado: sonhos consistem de imagens mentais, análogos às imagens mentais dos devaneios, não às de percepção sensorial. Sonhar é um tipo de imaginação, não um tipo de percepção (sem objeto). Eu não posso discutir isso aqui integralmente, mas

meu livro *Mindsight*<sup>2</sup> dá algumas razões do porque precisamos distinguir sentidos e imagens, e por que sonhos consistem do último, não do primeiro. Mas eu penso que deve ser intuitivamente bastante claro que visualizar o rosto de minha mãe na minha mente é muito diferente de ter uma impressão sensorial do rosto da minha mãe, isto é, realmente vendo-a. E eu também penso que a maioria das pessoas reconhecem intuitivamente que experiências sonhadas são imagísticas e não de natureza sensorial. Assim há uma importante diferença psicológica entre construir a Matrix como um sistema de indução de sonhos e como um sistema de produção de alucinações: não é meramente uma questão de se os sujeitos estão acordados; é também uma questão dos tipos de estados psicológicos que são produzidos neles - imagístico ou sensorial.

Mas *poderiam* as máquinas ter feito do segundo modo? Poderia o filme ter sido feito com o segundo método em lugar do primeiro? Eu penso que não, por causa da idéia central de que os conteúdos dos sonhos causados pela Matrix são capazes de serem *controlados* - eles podem ser submetidos à *vontade* do sonhador. No caso das imagens do devaneio ordinário, nós claramente podemos controlar o começo e o percurso das nossas imagens: você pode simplesmente *decidir* formar uma imagem da torre Eiffel. Mas nós não podemos controlar desta forma nossas percepções: você não pode simplesmente decidir *ver* a torre Eiffel (em contraposição a ir lá vê-la); pois percepções não são ações, mas coisas que acontecem conosco. Assim as imagens são, para usar a frase de Wittgenstein,

"sujeitas à vontade", enquanto as percepções não são - mesmo quando elas são meramente alucinatórias. Agora, na Matrix o que acontece pode em princípio ser controlado pela vontade da pessoa experimentando os eventos em questão, apesar de que esse controle é normalmente muito restrito. Os humanos que são vistos como candidatos à serem O Um tem poderes anormais de controle sobre objetos - como o daquelas crianças especiais que vemos levitando objetos e entortando colheres. Neo aspira a - e eventualmente obtém - um alto grau de controle sobre os objetos à sua volta, bem como sobre si mesmo. Ele expressa sua vontade sobre os objetos que ele encontra. Isso faz um sentido perfeito, dado que seu ambiente é o produto do ato de sonhar, dado que sonhos consistem de imagens e imagens são sujeitas à vontade. Mas *não* faria sentido tentar controlar o sentido das percepções de alguém, mesmo quando elas são alucinatórias, dado que percepções não são sujeitas à vontade. Então, a história de Matrix requer, para sua coerência conceitual, que os humanos estejam sonhando e não *perceptivamente* alucinando. Deve ser a sua imaginação que é controlada pela Matrix e não suas percepções, as quais de fato são desligadas enquanto eles repousam em seus tanques. Pois só então eles poderiam adquirir controle sobre seus sonhos, deste modo tomando o controle da Matrix. Percepções, por outro lado, não são o *tipo* de coisa que alguém possa controlar voluntariamente.

Em circunstâncias normais nós não temos controle consciente sobre nossos sonhos - nós somos passivos perante eles. Mas isto não significa que eles não são eventos

determinados; eles podem ser - e eu penso que são - controlados por uma vontade inconsciente (com alguma habilidade narrativa). De fato, cada um de nós tem uma Matrix em nossos cérebros - um sistema que controla o que sonhamos - e esta Matrix inconsciente é um projetista inteligente de nossos sonhos. Mas existem também aqueles casos raros nos quais nós podemos expressar controle consciente sobre nossos sonhos, possivelmente indo contra às intenções do nosso projetista de sonhos inconsciente: por exemplo, quando um pesadelo torna-se tão intenso que nós o interrompemos acordando - freqüentemente julgando dentro do sonho que é apenas um sonho. Mas o fenômeno que realmente demonstra o controle consciente sobre os sonhos é o assim chamado "sonho lúcido" no qual o sujeito não somente sabe que está sonhando mas pode também determinar o desenrolar do sonho. Esta é uma habilidade rara (eu tive somente um sonho lúcido em todos os meus 52 anos), embora algumas pessoas tenham a habilidade em uma forma regular e pronunciada: eles são os Neos da nossa Matrix humana ordinária - os uns (ou Uns) que podem levar o controle de seus sonhos para longe da contenção do produtor de sonhos inconsciente. Os sonhadores lúcidos são mestres do seu próprio mundo de sonhos, capitães da sua própria imaginação. Neo aspira a ser - e eventualmente se torna - o sonhador lúcido do mundo da Matrix: ele pode sobrepujar os objetivos da Matrix quanto a sua vida de sonhos e impôr sua própria vontade naquilo que experimenta. Ele reescreve o programa, do mesmo modo como o sonhador

lúcido pode seqüestrar o controle narrativo da sua Matrix inconsciente. Em vez de permitir que as personagens nos seus sonhos façam dele uma vítima dos objetivos da Matrix, ele pode impôr seu próprio enredo à eles. É deste modo que ele finalmente vence os até então invulneráveis agentes: ele os faz sujeitos à sua vontade - como todos os objetos imaginários devem à princípio ser, se a vontade for forte (e pura) o suficiente. É como se você estivesse tendo um pesadelo corriqueiro no qual se é ameaçado por um monstro, e então você subitamente começa a sonhar lucidamente e pode virar a mesa para os produtos da sua imaginação. Neo é um sonhador que conhece isso e pode controlá-lo: ele não é confundido pela verossimilhança do sonho, subjugado por ele. Não é que ele aprenda como se desviar de balas reais; ele aprende que as balas que se movem velozmente em sua direção são só produtos negociáveis da sua imaginação. Como Morpheus observa, ele não precisa se esquivar das balas, por que atingiu um nível de conhecimento que lhe permite reconhecer balas imaginárias pelo que elas são. Ele torna-se o governante da sua própria imaginação; *ele* é o agente agora, não os "agentes" (é por isso que a criança que entorta colheres lhe diz que não é a colher que entorta - "você entorta"). E esta é a liberdade que ele busca - a liberdade de imaginar o que ele deseja, para gerar seus próprios sonhos. Mas tudo isso faz sentido somente na suposição de que a Matrix é uma máquina de sonhos, um manipulador da imaginação, não apenas um fornecedor de alucinações sensoriais.

||

Cypher interpreta um interessante papel filosófico subsidiário. Enquanto a Matrix levanta o problema do nosso conhecimento do mundo exterior - pode tudo isto ser só um sonho? - Cypher levanta o problema de outras mentes - podemos nós conhecer o conteúdo da mente de alguém? Cypher é um nada, isto é, alguém cujos pensamentos e emoções são inescrutáveis para aqueles à sua volta. Seus camaradas estão completamente enganados sobre o que há dentro (e fora) da sua mente. Poderíamos imaginar outro tipo de história da Matrix na qual alguém é cercado por pessoas que não são o que parecem: ou elas não tem mentes afinal de contas ou as têm muito diferentes do que seu comportamento sugere. Novamente, erro maciço será o resultado. E tal erro pode levar a conseqüências dramáticas: todos à volta da pessoa estão realmente dispostos a influenciá-la - sua esposa, amigos, e assim por diante. Mas isto é escondido dele. Ou ele pode um dia descobrir que está realmente cercado por robôs insensíveis - de modo que sua esposa esteve sempre fingindo (aliás, pensando nisso, ela sempre pareceu um tanto mecânica na cama). Este é outro tipo de distopia filosófica, lidando com o problema do conhecimento de outras mentes. Cypher dá a entender este tipo de problema, com seu interior oculto. Os agentes, também, levantam o problema da mente alheia, por que eles parecem estar na fronteira da mentalidade: eles são apenas máquinas (virtuais) insensíveis ou há algum lampejo de consciência debaixo daquela carapaça dura de software? E como sabia-se que IA era realmente senciente e não um simulacro muito bom de mentalidade? Ainda que

você saiba que há um mundo exterior, como pode estar certo de que ele contém outros seres conscientes? Estes problemas célicos perpassam *The Matrix*.

Cypher também levanta uma questão sobre a teoria pragmática da verdade. Ele declara que a verdade é uma mercadoria supervalorizada, ele prefere um bom bife, mesmo quando ele não é real. A medida em que ele vai obtendo o que quer, tendo experiências gratificantes, ele não se importa se suas crenças são verdadeiras. Isto levanta de forma aguda a questão sobre qual é o valor intrínseco da verdade, dado que no mundo da Matrix isto não está relacionado com a felicidade. Mas isto também nos diz que para que uma crença seja verdadeira não pode ser por produzir felicidade (grosseiramente, a teoria pragmática da verdade) dado que Cypher seria feliz em seu mundo de sonhos da Matrix sem que suas crenças fossem verdadeiras - e ele não é feliz no mundo real onde suas crenças são verdadeiras. Verdade é correspondente à realidade, não algo que leve ao desejo subjetivo de satisfação. Cypher implicitamente rejeita a teoria pragmática da verdade, e como resultado não pode ver por que a *v e r d a d e - c o m o - correspondência* vale à pena às custas da realidade. E de fato ele levanta um tema aqui: qual é o valor da verdade uma vez que ela tenha sido separada do valor da felicidade? Vale a pena realmente arriscar a vida de alguém meramente a fim de assegurar que suas crenças são *verdadeiras* - em vez de apenas apreciar o que os sonhos da Matrix tem à oferecer? O contato com a realidade brutal vale a pena a morte, quando a realidade virtual é tão segura e agradável? Qual é

o melhor: conhecimento ou felicidade? Quando estes são destruídos, como ocorre na Matrix, com qual dos dois deveríamos seguir? Os rebeldes humanos querem alcançar Zion (significando "santuário" ou "refúgio"), mas não é a Matrix também um tipo de Zion - e ainda sem a dúvida virtude de gerar crenças verdadeiras? O que há de tão bom sobre a realidade?

### III

Quero terminar este ensaio relacionando *The Matrix* (o filme) à minha teoria geral do que está psicologicamente envolvido em assistir e tornar-se totalmente absorvido por um filme. Em resumo, eu acredito que assistir a um filme é como estar num sonho; isto é, o estado de consciência de estar absorvido em um filme lembra e assume o estado de consciência do sonhador<sup>3</sup>. As imagens do sonho funcionam como as imagens na tela: elas não são "realísticas" mas nós ficamos *ficcionalmente imersos* na história sendo contada. Em minha teoria isto está relacionado ao estado hipnótico - um estado de sugestibilidade ampliada no qual nós chegamos a acreditar em algo sem evidência real. Meras imagens comandam nossas crenças, por que entramos num estado de hiper-sugestibilidade. Quando as luzes se apagam no cinema isto simula o ir dormir, e portanto a mente torna-se preparada para estar absorvida por um produto comercial - como quando entramos no estado de sonho. Em nenhum caso nós somos colocados num estado de consciência que imita ou duplica o estado sensorial de ver e ouvir os eventos da história; não é como se nós estivéssemos realmente vendo seres humanos de carne e osso na tela (como aconteceria

com atores "ao vivo" num palco) - nem nós interpretamos as imagens na tela deste jeito. Pelo contrário, nós *imaginamos* o que é representado por estas imagens, da mesma forma que usamos a imaginação para sonhar.

Ora, o que isto tem a ver com *The Matrix*? O filme é *sobre* sonhar; a maioria do que vemos nele ocorre nos sonhos. Assim quando assistimos o filme nós entramos num estado de sonho que é sobre um estado de sonho; nós sonhamos com um sonho. Eu acredito que o filme foi feito desta forma para simular muito de perto o que está envolvido em sonhar, como se objetivasse evocar o estado de sonho na platéia. Ele tenta colocar a platéia no mesmo tipo de estado mental que os habitantes da Matrix, assim nós também estamos em nossa própria Matrix - aquela criada pelos produtores do filme. Os irmãos Wachowski estão de fato ocupando o lugar das máquinas por trás da Matrix - manipuladores dos sonhos cinematográficos da platéia. Eles são *nossos* projetistas de sonhos quando entramos no mundo do filme. Os aspectos específicos do filme que corroboram isto são numerosos, mas eu penso que toda a textura do filme é sonhadora. Há a trilha sonora hipnótica, a qual ajuda a simular a fascinação hipnótica experimentada pelo sonhador. Há uma poderosa impressão de paranóia através do filme, a qual espelha a paranóia de tantos sonhos: quem é meu inimigo, como ele pode ser identificado, o que ele pretende fazer comigo? Personagens são estilizados e simbólicos, como eles freqüentemente são nos sonhos, representando mais alguma engrenagem emocional do que uma pessoa tridimensional (isto

é bastante óbvio para os agentes). Há um monte de *m e t a m o r f o s e s* impressionantes, o qual é muito característico dos sonhos: uma pessoa transformando-se em outra, a boca de Neo se fechando com força, saliências aparecendo sob a pele. Há também o medo das alturas, uma forma muito comum de sonho angustiante (tenho este o tempo todo).

Desafiar a gravidade é também um tema de sonho extremamente comum, tanto quanto sonhos de voar - e este é um dos primeiros truques que Neo domina. Minha própria experiência com o filme é que ele evoca em mim um sentimento *s o n h a d o r e x c e p c i o n a l m e n t e* pronunciado; e isto de fato permite identificar-me com os habitantes da Matrix. Assim eu vejo o filme atuando maravilhosamente na minha teoria de sonho da experiência de assistir filmes. Neste aspecto eu o compararia à *O Mágico de Oz*, o qual é também sobre entrar e sair de um mundo de sonho - embora um bastante diferente. No fim Dorothy prefere a realidade às consolações do sonho, exatamente como os rebeldes na Matrix fazem. Ambos os filmes tocam poderosamente na faculdade produtora de sonhos da mente humana. Eis por quê eles estão entre os filmes mais *p s i c o l o g i c a m e n t e* envolventes de todos já feitos: eles sabem que o caminho mais direto para nossas emoções profundas é através do sonho. E é a sua total falta de "realismo" que os fazem tão convincentes - por que esta, também, é a qualidade essencial do sonho. \*

(1) No início do filme um cara se refere à Neo como seu "Jesus Cristo pessoal". Cypher diz, "Você tirou o santo de mim", quando Neo

o surpreende. Mouse diz, "Jesus Cristo, ele é rápido" quando Neo está sendo treinado. Trinity diz, "Jesus Cristo, eles o estão matando" quando Neo está sendo espancado pelos agentes. E seu nome civil, "Anderson", sugere o cognome precedente "Christian".

(2) Está chegando pela Harvard University Press, 2003; título completo: *Mindsight: Image, Dream, Meaning*.

(3) Estou trabalhando num livro sobre isso, provisoriamente intitulado *Screen Dreams*.

## MEDIA BREAK II

### REBELIÃO DAS MÁQUINAS:

outro lançamento aguardado para o verão americano é a terceira parte da saga do Exterminador do Futuro, *T3: Rise of the Machines*. Dez anos se passaram desde que John Connor (Nick Stahl) conseguiu evitar o Dia do Juízo Final, e agora ele vive literalmente "fora do sistema": sem endereço fixo, telefone celular, cartão de crédito ou emprego. Oficialmente, ele não existe. Desta forma, não pode ser rastreado pelo Skynet, a rede de máquinas que certa vez tentou liquidá-lo ainda no ventre da mãe. Mas, o Skynet aprendeu com seus erros anteriores, e agora mandou do futuro sua mais recente e mortífera criação: T-X (Kristanna Loken), cujos recursos fazem o T-1000 parecer um monte de sucata. Contra a bela e insensível T-X, Connor só pode contar com a ajuda do velho brutamontes, o Exterminador vivido por Arnold Schwarzenegger. Juntos, eles devem triunfar sobre a nova ameaça e evitar o Dia do Juízo e o subsequente fim da civilização como nós a conhecemos.

**A**rduo é o caminho a ser trilhado pelas seqüências, os números dois que sucedem produções de sucesso. Devem inovar sem reinventar a roda. Devem corresponder ou até mesmo ultrapassar as expectativas criadas pelo público após o primeiro impacto. Ou, como ocorre em alguns casos, devem reverter uma impressão inicial negativa (situação vivida pela franquia "Star Trek", cujo longa-metragem de estréia não chegou propriamente a empolgar).

A memória costuma ser cruel com os números dois. É fácil lembrarmos da primeira edição de uma determinada história em quadrinhos, por exemplo. Eu sou velho o suficiente para recordar a capa do número 1 da "Mônica", mas não me perguntem qual foi a capa do número dois. Ou qual era o seu conteúdo.

*Matrix Reloaded* chegou neste dia 23 de maio aos cinemas com a duríssima tarefa de manter no ar a bola levantada por *Matrix* em 1999. Este é em si um verdadeiro marco da cultura pop cujos efeitos especiais como o famoso *bullet time* ("tempo de bala") em que os atores desafiam as leis da gravidade e da física rodopiando no ar, foi incorporado e imitado "ad nauseam" por produções subseqüentes e até mesmo por comerciais de TV. Além disso, conseguiu a façanha de agradar aos intelectuais de plantão e inspirou e continua a inspirar a redação de livros e artigos que esmiuçam os fascinantes meandros de sua abordagem (filosófica e oriental) sobre a real natureza do mundo que nos cerca. *Matrix* obteve ainda o crédito duvidoso de ter inspirado os dois adolescentes que naquele mesmo ano de 1999 provocaram um banho de sangue na escola Columbine no Colorado,

# A SEGUNDA VINDA

By Alexis Lemos (*Julia Seraya's favourite editor*)

fato relembado no recente documentário *Tiros em Columbine* de Michael Moore, ganhador do Oscar da categoria em 2003 e que coincidentemente entra em cartaz com *Matrix Reloaded*.

Então o que poderemos esperar do segundo filme?

## I Can See Clearly Now

*Matrix Reloaded* deveria ter seu nome mudado para *Matrix Overloaded*.

Não entendeu? Então vamos lá.

A platéia é um bom termômetro para aferir o grau de dificuldade imposto por um filme. Neste caso, com a *s a l a* parcialmente cheia (muito bom para uma sessão de 13 h de domingo), pouco mais se ouvia além dos *m a x i l a r e s* mastigando pipoca. As cenas de luta e perseguição parecem ter feito muita gente prender a respiração. E poucos riram numa das poucas cenas efetivamente engraçadas do filme: quando o afetado Merovíngio (Lambert Wilson) diz que uma das melhores coisas no idioma francês é poder xingar nele - e desfia uma impagável seqüência de palavrões.

Ninguém, entretanto, supera o Arquiteto - o pretense construtor da *Matrix* - em afetação. Aliás, empáfia. Arrogância. Os seres humanos, para

resumir a longa exposição que faz à Neo, são uns merdas. Eles deveriam estar felizes pelas máquinas terem encontrado alguma utilidade prática para suas existências "grotescas" - ou seja, servir de baterias vivas.

Em outra cena marcante, Persephone, a esposa do Merovíngio interpretada pela bela Monica Bellucci (Deus! que quadris!!!) faz Neo passar por uma verdadeira prova de fogo, a qual teria sido infinitamente mais fácil de cumprir se a sua bem-amada Trinity não estivesse presente à cena.

E o agente Smith, que entre um filme e outro parece ter cruzado seu programa com o de uma copiadora (o que lhe permite multiplicar-se como um vírus), tornou-se também um megalomaniaco. Cansado de receber ordens, ele agora está procurando tornar-se também um daqueles que comandam o universo da *Matrix*. A máquina em busca de um objetivo para sua existência?

## Sweet Dreams Are Made of This

Sim. O que os Irmãos W parecem estar tentando dizer aos espectadores (e que fica implícito no encontro virtual de Neo e de Oracle, e anteriormente na

conversa deste com o Conselheiro) é que as máquinas não podem viver sem os seres humanos - e vice-versa. Não somente pelo lado puramente utilitário (os humanos escravos por alimentarem o sistema de inteligência artificial da *Matrix* e as máquinas "burras" por manterem os humanos rebeldes em liberdade em Zion), mas por que existem aspectos na "grotesca" natureza humana que as máquinas parecem desejar para si. Uma necessidade que talvez tenha sido absorvida por osmose em seu prolongado contato com os antigos criadores.

Certo mesmo é que apenas a lógica não parece bastar para a *Matrix*. Isso não chega a ser propriamente uma novidade para os fãs de "Star Trek". Lembram-se de quantos episódios vocês viram lidando exatamente com esse tipo de indagação presente à metafísica?

No frigrir dos ovos, a *Matrix* parece estar dizendo para Neo: "venha aqui e me possua - se você for homem o suficiente pra isso". É algo que Persephone, o pedaço de mau caminho de programa deixa entrever nas entrelinhas, cansada de ser tratada como código-objeto pelo Merovíngio. Tudo o que ela pede é que Neo lhe dê a sensação de volta. A sensação de ser uma mulher profundamente amada.

É inevitável que em *Matrix Revolutions* tenhamos finalmente a comprovação disso. Poderia lhes dar um grau maior de certeza se tivesse ficado para assistir o *teaser* de oito minutos prometido para ser exibido logo após os créditos do filme terem rolado pela tela, mas eu estava apertado e precisava ir tirar água do joelho. Sem problema. Assim como o Neo, sinto que agora também posso ver o futuro expresso na *Matrix*... \*

