

Matrix Iluminismo e afins

Adriana Moreira*

Era uma vez um hacker que tinha uma “farpa na mente”, um questionamento ininterrupto, e que escondia softwares piratas em um livro de fundo falso. Seu nome é Thomas Anderson¹, um competente analista de sistemas de informática, que nas horas vagas atua como hacker de *nickname* Neo e pesquisa em busca da resposta para uma pergunta que constantemente o intriga: O que é a Matrix?² A publicação é do filósofo francês Jean Baudrillard, *Simulacros e Simulação* – uma obra pós-moderna sobre a erosão do real e o seu deslocamento, escrita por um

*Mestranda na Universidade Católica Portuguesa.

¹ Algumas analogias devem ser consideradas em relação à personagem interpretada por Keanu Reeves. Thomas faz alusão a Tomé, conhecido como o duplo de Jesus – no simbologismo, conhecer o gêmeo é conhecer o nosso reflexo, nosso interior (conhece-te a ti mesmo). O evangelho segundo Tomé, de texto gnóstico, afirma que o reino de Deus é agora, lembrando que Deus é entendido pelos budistas como “libertar-se da ilusão”. O sobrenome Anderson (Ander – andros e son – filho) vem de “filho do homem”, uma das formas as quais Jesus se autodenominou.

² O tema corre o submundo hacker através de Morpheus, um hacker perigoso que incita o questionamento, “resgatando” rebeldes potencias que posteriormente são “desplugados” da Matrix através da ingestão da pílula vermelha. No momento em que Neo faz a sua escolha entre a pílula azul e a vermelha, Morpheus o informa: “A pílula que tomou é parte de um programa, ela interrompe seus sinais portadores para que possamos localizá-lo” O papel de Morpheus é o de encontrar o messias, o “Escolhido”.

autor polêmico e um crítico contumaz da cibercultura.

A “farpa na mente” de Neo, a sua dúvida e angústia são esclarecidas por Morpheus no primeiro diálogo entre as duas personagens:

Morpheus: *Finalmente, bem-vindo, Neo; como você deve ter adivinhado, eu sou Morpheus.*

Neo: *É uma honra conhecê-lo.*

Morpheus: *Não, a hora 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: *Porque não?*

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

Morpheus: *Sei exatamente o que quer dizer, vou te dizer porque está aqui. Você sabe de algo, não consegue explicar o que, mas você sente, você sentiu a vida inteira. Há algo errado com o mundo, você não sabe o que é, 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 o lugar, a nossa volta, mesmo agora, nesta sala, você pode vê-la quando olha pela janela, ou quando liga a sua televisão, você sente quando vai para o trabalho, quando vai a igreja, quando paga os 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, como todo mundo, você nasceu num cativo, nasceu numa prisão que não consegue sentir ou tocar, uma prisão para a sua mente. Infelizmente, é impossível dizer o que é a Matrix. Você tem de ver por si mesmo.

A natureza da Matrix é esclarecida ao longo da Trilogia, o Agente Smith, por exemplo, possui uma versão mais “freudiana” da Matrix:

Já olhou para tudo isso de cima? Maravilhado com a sua beleza, sua genialidade?

Bilhões de pessoas vivendo suas vidas distraídas. Você sabe que a primeira Matrix, foi criada para ser o mundo humano perfeito, onde ninguém sofreria, onde todos seriam felizes? Foi um desastre. Ninguém acuitou o programa, perdemos safras inteiras [de humanos servindo como baterias]. Alguns acham que não tínhamos a linguagem de programação para descrever o seu mundo perfeito. Mas eu acho que como espécie, os seres humanos definem a realidade através da desgraça e do sofrimento. Então o mundo

perfeito era um sonho do qual o cérebro primitivo de vocês tentava acordar. E por isso a Matrix foi criada assim. O ápice da sua civilização, eu digo “sua civilização”, porque quando começamos a pensar por vocês, tornou-se nossa civilização, o que, claro, é a razão disto tudo. Evolução, Morpheus. Evolução. Como o Dinossauro. Olhe pela janela. Vocês tiveram seu tempo. O futuro é nosso mundo, Morpheus. O futuro é nosso tempo.³

O niilismo está em alta! Uma das pistas dada pela Matrix, já em seus primeiros minutos vem na cena em que Neo abre o tal livro (Simulacro e Simulação): ele é mais grosso que o original e apresenta o capítulo “Sobre o Niilismo” em lugar errado. Talvez, apenas os aficionados interessados nas filosofias e crenças apresentadas nos três episódios, percebam suas nuances e detalhes. O autor Slavoj Zizek, em seu ensaio “Matrix: ou os dois lados da perversão” defende o ponto de vista:

Meus amigos lacanianos me dizem que os autores devem ter lido Lacan; os partidários da Escola de Frankfurt vêem em Matrix a personificação extrapolada da Kulturindustrie, a substância social reificada e alienada (do capital) diretamente dominando tudo, colonizando nossa própria vida interior, usando-nos como fonte de energia; os adeptos da Nova Era vêem no filme uma fonte de especulações sobre como o nosso mundo é apenas uma miragem gerada por uma mente global perso-

³ Esta é uma das cenas finais do primeiro filme Matrix, quando o personagem Morpheus é aprisionado e espancado pelos “agentes” – softwares criados para eliminar potências rebeldes dentro da Matrix.

*nificada na rede mundial, ou World Wide Web*⁴

Mesmo contradizendo alguns dos princípios de Baudrillard, os realizadores – os irmãos Andy e Larry Wachowsky – esforçaram-se por cumprir suas teorias de forma bastante complexa (e no mínimo curiosa), numa obra *midcult* que traz consigo mitologia, cristianismo, zen-budismo, kung-fu, muita tecnologia e, principalmente, filosofia. Na Trilogia Matrix, encontramos, concretamente, a teoria da ideologia de Marx, o dualismo antropológico, a filosofia da técnica de Heidegger, o argumento sobre o gênio maligno de Descartes. Na trilogia poderíamos caracterizar o primeiro da série como sendo um filme racional crítico, de cunho principalmente filosófico, à medida que a história evolui, a filosofia cede espaço ao místico e religioso, onde a saga do “Escolhido” desenrola-se em ressurreição, milagre e fé. O próprio Baudrillard foi convidado pelos realizadores para ocupar o cargo inédito de “consultor filosófico” no filme de ficção científica influenciado por sua obra. Ele obviamente disse não, acreditando ser rasa e ingênua a referência de sua obra ao longo da película.⁵

Matrix foi fortemente criticado como sendo apenas um “pretexto pseudo-intelectual para apresentar violência”⁶, mas o empenho dos realizadores por tornar a carga filosófica menos indigesta prova o con-

⁴ Zizek, p. 259.

⁵ A preocupação dos irmãos Wachowsky em prover a película de “background intelectual” levou-os a indicar a Keanu Reeves a leitura prévia de livros como *Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems and The Economic World* (1994), de Kevin Kelley e, claro, o *Simulacra and Simulation*, de Baudrillard.

⁶ Felluga, p. 81.

trário. No script original⁷ pode-se constatar cortes como as referências a Arendt: “Olhe para eles. Autômatos. Não pensam no que estão fazendo, nem por quê. O computador lhes diz o que fazer e eles obedecem”, ou ainda, “A banalidade do mal”. E este não é o único exemplo, algumas referências mais explícitas das teorias de Baudrillard na concepção do guião foram cortadas devido ao desejo dos realizadores em atingir de maneira equilibrada os consumidores de cultura de massa e eruditos. A citação é feita durante a apresentação do “Constructo”⁸, uma espécie de programa de treinamento e carregamento dos rebeldes no sistema da Nabucodonosor, a saber: “Você tem vivido em um mundo de sonho, Neo. Como na concepção de Baudrillard, toda a sua vida tem sido gasta dentro de um mapa, não do território”.

No guião original, esta “fala” faz parte da apresentação das diferenças entre o mundo real e a Matrix, entre o antes e o depois da condição humana, e precede a expressão característica de Baudrillard: Bem-vindo ao

⁷ O script original (sem cortes) pode ser obtido na internet e estão anexos neste trabalho, além deste, o guião do primeiro filme da Trilogia Matrix em português, para referência.

⁸ Funcionando como uma “sala de espera”, é neste ambiente – ápice da interatividade – que é possível carregar determinados “programas”, como treinamento (absorção de habilidades) e que emulam um determinado ambiente ou situação. Nas palavras de Morpheus: “É o nosso programa de carregamento, podemos carregar de tudo, roupas, equipamentos, armas, simulações de treinamento, qualquer coisa que precisarmos. (...) Acha mesmo difícil acreditar? Suas roupas são diferentes, os plugs do seu corpo sumiram, seu cabelo mudou, sua aparência é o que chamamos de auto-imagem residual. É a projeção mental do seu eu digital”

Deserto do Real ⁹. Esta passagem, acerca mapa e território, diz respeito às primeiras linhas do livro de Baudrillard, quando o autor cita a fábula de Borges como a “mais bela alegoria da symulação”. Segundo a fábula cartógrafos do império esforçaram-se por ser não minuciosos no mapa que este acaba por cobrir exatamente o território. Com a ruína do império, resta apenas o mapa, agora um “modelo do real sem origem nem realidade: hiper-real”.

Na base da cultura *ciberpunk*, nítida em toda a trilogia, e dividindo a “responsabilidade” das influências do enredo, está William Gibson e seu romance *Neuromancer*¹⁰, que no início dos anos 80 introduziu os termos “ciberespaço”¹¹ e “matriz” para referir-se à realidade virtual. Matrix recorre ao conceito de ciberespaço de Gibson como sendo uma “alucinação consensual” invertendo-o, ao invés de paraíso, os Wachowsky criam o “ciberinferno”, onde os humanos são escravizados. É de Gibson também o prefácio do guião do filme, onde identifica Neo como sendo “um herói do real”. Mais Baudrillard?

A idéia de simulacro não é pós-moderna, ela vem da Grécia, a Baudrillard fica o mé-

⁹ Guião original obtido na Internet.

¹⁰ No romance, a maioria das pessoas vivia conectada a uma espécie de sistema de dados, onde, através de *download* das nossas mentes (implantes neurais), passavam a habitar um espaço de informação, um lugar ideal para aqueles que buscavam livrar-se da “prisão que representa a carne”.

¹¹ O termo ciberespaço é um caracterizado como sendo um espaço qualquer gerado por software dentro de um computador para criar uma experiência de Realidade Virtual (RV). RV é uma experiência multisensorial, mediada por computador, que nos leva a crer que estamos em um outro mundo (outro espaço, outra situação), despistando nossos sentidos. Um exemplo nítido de simulacro.

rito de tê-la revitalizado com especulações filosóficas aplicadas à era digital e acrescidas de conceitos como a física e a semântica. Já Slavoj Zizek atribui ao simulacro o estatuto de ligação entre realidade e ilusão, remetendo a Platão:

*Essa série [Trilogia Matrix] remonta à República, de Platão. Por acaso, Matrix não repete exatamente o artifício da caverna de Platão (seres humanos comuns, prisioneiros, firmemente amarrados aos seus assentos e forçados a observar os movimentos imprecisos de algo que eles (erroneamente) consideraram realidade)? A diferença importante, claro, é que quando alguns fogem da caverna e chegam à superfície da Terra o que encontram lá não é mais um plano brilhante e iluminado pelos raios do sol, o Bem supremo, mas o desolador “deserto do real”.*¹²

Neo se iguala aos prisioneiros da caverna, porém o que ele descobre não é propriamente um reino abençoado de Formas, puras e reluzentes em beleza. Ao contrário, encontra a terra devastada pelo inverno nuclear, fruto da guerra entre homem e máquina, uma realidade vivida no centro da Terra. Ou, nas palavras de Tank ¹³: A última cidade humana, o único lugar que restou. (...) Lá embaixo, perto do núcleo da terra, onde ainda é quente.”

¹² Zizek, p. 260.

¹³ Tank é o rebelde operador da nave Nabucodonosor. Sua apresentação é feita pelo próprio, segundo guião: “Sou Tank, serei seu operador. (...) Eu e meu irmão Dozer, somos seres humanos 100% puros, à moda antiga. Nascidos livres, aqui no mundo real. Sou filho de Zion”

Escrita há 2400 anos, a alegoria mítica de Sócrates, narrativa deste com Glauco, apresenta uma comunidade sujeita a uma realidade particular, um conjunto de sombras, fruto da projeção de luz sob os humanos que habitavam a parte exterior da caverna. Supondo que um deles liberta-se e se depara com um mundo que ele não reconhece e não acredita. Livre, ele sofre, pois não aceita aquela que, para ele, não é a verdadeira natureza da realidade. Tal recusa é representada por Cypher¹⁴ que “abre mão” da liberdade e da realidade da Nabucodonosor, para voltar reencarnado ou “revirtualizado” como ator na Matrix. Cypher, “resgatado” da Matrix muito jovem, viveu à mercê da dura realidade da Nabucodonosor¹⁵ e de Zion – nada atrativos perto da Matrix – e opta por voltar a ser plugado, opta pela “ignorância”, dizendo:

Cypher: *Sabe, sei que este bife não existe. Sei que, quando eu coloco na boca, a Matrix diz ao meu cérebro que ele é suculento e delicioso. Após nove anos, sabe o que percebi? A ignorância é maravilhosa.*

Agent Smith: *Então negócio fechado.*

¹⁴ A natureza de Cypher é curiosa, pois está relacionada também ao cristianismo. No Oxford English Dictionary, o termo “cypher” significa “zero”, uma antiga denominação para o numeral, o que faz ligação a Lúcifer. A figura arquetípica de Judas, ironicamente, trai os rebeldes não por 30 moedas de prata, mas por um pedaço de carne, um magnífico jantar e a oportunidade de voltar a Matrix como um ator rico. Além disso, nem Judas, tampouco Cypher, acreditavam na importância do messias, sequer na existência dele.

¹⁵ A apresentação que Morpheus faz a Neo quando este chega à Nabucodonosor: *This is my ship, the Nebuchadnezzar. It's a hovercraft. Small like a submarine. It's cramped and cold. But it's home.*

Cypher: *Não quero me lembrar de nada. Nada. Entendeu? E eu quero ser rico. Você sabe, alguém importante, tipo um ator.*

Agente Smith: *O que desejar, Sr. Reagan.*

Cypher: *Tudo bem. Leve o meu corpo de volta à usina, me coloque de novo na Matrix e eu te dou o que deseja.*

Agente Smith: *Senhas de acesso à área de Zion.*

Cypher: *Não, eu já disse, eu não sei. Vou te entregar o homem que sabe.*

Agent Smith: *Morpheus.*

No séc. XVIII, René Descartes em suas *Meditações* especula, já na primeira delas, provar que todas as nossas crenças são suscetíveis à dúvida. Falta de confiabilidade nos nossos sentidos? Possibilidade de estarmos sonhando tudo? Sempre? Apesar de ponderar que não poderíamos ter sempre sonhado, na dúvida sobre a fonte dos conteúdos que alimentam estes sonhos era presente o ceticismo, o qual julgava poder superar em suas meditações posteriores. Obsessivo pelos sonhos, Descartes afirmava que o que percebemos como mundo pode não passar de uma ilusão. Ou como Morpheus apresenta a Neo: *“O que é ‘real’? Como você define o real? Se estiver falando do que consegue sentir, do que pode cheirar, provar, ver, então ‘real’ são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro.”*

Para Baudrillard, o hiper-real consiste em criar uma satisfação fictícia personificando uma realidade conjunta. Uma espécie de cumplicidade numa realidade percebida e aceita em um sentido que fala por si mesmo, e nós, adaptamo-nos a ele. É contraditório. George Orwell orgulharia-se de programas

como o Big Brother onde, a partir de um contacto indireto com este simulacro de dia-a-dia, não somos os directores, mas o conduzimos.

Em artigo publicado na Folha de São Paulo, Baudrillard defende:

Não é preciso entrar no duplo virtual da realidade, já estamos nele – o universo televisual é apenas um detalhe holográfico da realidade global. Até em nossa existência mais cotidiana já estamos numa situação de realidade experimental. E é aí que surge o fascínio por imersão e por interatividade espontânea. (...) Assim os espectadores são envolvidos em uma gigantesca contratransferência negativa sobre si mesmos, e, mais uma vez, é daí que vem a atracção vertiginosa desse tipo de espetáculo. (...) O experimental substitui assim em toda parte o real e o imaginário. Em toda parte os protocolos da ciência e da verificação nos são inoculados, e estamos a ponto de dissecar, em vivisseccção, sob o escalpelo da câmara, a dimensão relacional e social, fora de qualquer linguagem e contexto simbólico¹⁶

Hoje, a função essencial do signo, sob seu ponto de vista, consiste em obscurecer a realidade, mascarando tal desaparecimento. A ficção representa parte do mundo, e a que nós estamos comparando realmente a ficção? Não seria à maneira que o mundo real é? Porém, isso é justamente um outro tipo de representação do mundo real: uma história

¹⁶ “Banalidade Mortífera”, parte integrante do caderno “Folha Mais!”, da Folha de São Paulo, edição de 10 de junho de 2001.

mental “sobre” ele, não o mundo real próprio. Seria reafirmar Jacques Lacan – psicanalista influente entre os pós-modernistas, quando descreve: “o real é impossível”.

O que Baudrillard diz a respeito, e já o citando, é: “Não é mais uma questão de imitação, nem de duplicação, nem mesmo de paródia. É uma questão de substituir a realidade pelos signos da realidade”¹⁷. Não há, então, “senso de realidade” que possa encobrir o embuste, a própria cultura pós-moderna é artificial e ele afirma que perdemos toda a capacidade de distinguir sua natureza, pois fabricamos uma civilização hiper-real que constrói cenários ilusórios. Esta é, segundo Baudrillard, a função da Disneylândia:

(...) a Disneylândia existe para esconder que é o país ‘real’, toda a América ‘real’ que é a Disneylândia. (...) é colocada como imaginário a fim de fazer crer que o resto é real, quando toda Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação¹⁸

O papel da linguagem segundo os pós-modernistas é importante neste contacto com a realidade, pois ela é produto da ideologia, criando-se através da comunicação – uma visão herdada do estruturalismo na lingüística. Os marxistas já tinham a ideologia como uma “falsa consciência”, impedindo a real percepção das ações dos grupos dominantes – lê-se Estado e detentores do poder. O pós-modernismo, na contramão, julga sermos dependentes da linguagem para estruturar percepções, tornando a ideologia como inevitá-

¹⁷ Baudrillard, p. 2

¹⁸ Idem, p. 21

vel. Ou seja, verdade e realidade objetiva são utópicas.

Andrew Gordon aponta o período posterior à Segunda Guerra Mundial como marca na ruptura com a realidade, acrescida a quatro outros fatores: cultura dos meios de comunicação, valor de troca¹⁹, industrialização e urbanização.

*Por causa dessas ‘condições’ pós-modernas, Baudrillard afirma que perdemos todo o senso de ‘realidade’. Os ‘simulacros’ precedem qualquer contato nosso com o ‘real’ e, portanto, definem o real para nós, donde a expressão de Baudrillard – a ‘precedência dos simulacros’. Matrix exemplifica essa idéia com perfeição ao torná-la literal – os seres humanos conectados a esse programa de simulação só conhecem os fatos da sua cultura e ‘realidade’ por intermédio de um programa de computador, pois a realidade em que esse programa se basou de início não mais existe. Num sentido bem literal, então, ‘o território não precede o mapa, nem sobrevive a ele’. O que os humanos sempre conheceram foi só o mapa, ou o modelo*²⁰.

Teoria e prática, a ideologia universalista do Iluminismo clássico pressupõe que, no final das contas, as questões fundamentais po-

¹⁹ Retomando Karl Marx, o ingresso na cultura capitalista fez com que parássemos de pensar nos bens adquiridos segundo o seu valor de uso, passando a traduzi-los em valor de troca. Sobre o assunto, vamos considerar o “update” de Baudrillard quando afirma que, dentro do processo do simulacro, o que existe é uma troca simbólica desigual, pois o objeto é uma mera cópia do original pretendido.

²⁰ Gordon, p. 97.

dem ser resolvidas por meio da referência ao “conhecimento objectivo” dos especialistas.

Thomas Hibbs, em seu ensaio *Memórias do Subsolo: Nihilismo e Matrix*, apresenta a película como uma espécie de “revival” dos debates sobre a modernidade do Iluminismo, em especial numa determinada corrente de pensamento iluminista dissecada por Dostoiévski. Parafrazeando o livro *Memórias do Subsolo* (1864), obra que mistura romantismo, utilitarismo, socialismo humanitário e egotismo racional, Hibbs resgata o homem do submundo de Dostoiévski e o compara aos rebeldes que vociferam contra os criadores da Matrix, indo de encontro à sua utopia de modernidade (aqui representada como sendo a realidade). Em seu protesto contra a reconstrução da “racionalidade” da sociedade, o homem do submundo de Dostoiévski opta por viver em sua sórdida cela subterrânea, na Matrix, os humanos livres refugiam-se em Zion²¹, os rebeldes, na Nabucodonosor.

Os teóricos do Iluminismo prometem liberação de vários tipos de autoridade externa: familiar, religiosa e política. Mas uma consequência não pretendida da implementação das teorias do Iluminismo é a eliminação da liberdade (...) Outra fonte é a ingenuidade do Iluminismo quanto à facilidade com que a teoria pode ser traduzida na prática. A implementação da teoria requer tanto corre-

²¹ Tradução de Sião, é cidade celestial prometida por Deus ao povo de Israel. Lugar onde prevalece a beleza, o lugar fica(ria) no cume do monte de mesmo nome em Jerusalém. A cidade da Matrix, último refúgio dos humanos livres, situada no centro da terra representa toda a esperança da cidade bíblica. Nota-se a constante relação de personagens, situações e diálogos com o cristianismo.

*ção da natureza humana como a reestruturação radical da sociedade.*²²

Assim como na Matrix, e voltando ao discurso do Agente Smith quando fala da rejeição à primeira versão da Matrix, a natureza humana deve sempre ser levada em conta. Hibbs fala da eliminação da liberdade quando acreditamos apenas naquilo que é verificável através das ciências naturais, matemáticas e mecânicas.

Cypher quando opta pela “ignorância” está abrindo mão de sua suposta liberdade ou apenas fazendo a sua livre escolha?

*Para exhibir a própria liberdade, o homem do submundo insiste, eles são capazes de deliberadamente escolher aquilo que é prejudicial e autodestrutivo. Nisso, o homem do submundo antecipa a afirmação de Nietzsche que os seres humanos “preferem desejar o nada a não desejar”. Como é frequentemente o caso de Nietzsche, também em Memórias do Subsolo, o nihilismo não é um fim em si, mas um protesto ou momento preparatório. A negação, espera-se, cede lugar à afirmação. Portanto, o homem do submundo confessa não ser um “anti-herói”, que apenas inverte e rejeita as teorias dos seus contemporâneos.*²³

Simular não significa duplicar, mas sintonizar aos nossos desejos e propósitos. Em Matrix vemos que o ano de 2199 simula a realidade de 1999 com alguns “extras”²⁴.

²² Hibbs, pg 185.

²³ Idem, pg 186.

²⁴ No filme, o diretor de fotografia usou lentes coloridas para caracterizar a diferença entre a Matrix e a realidade. Para distinguir a realidade, a equipe de

No decorrer do filme não vemos crimes e pobreza, mesmo porque, fome e criminalidade não são o objectivo das máquinas que, ao contrário, programaram uma população dócil.

Todos queremos liberdade, resta-nos saber se alguém a tem. Morpheus quer libertar os humanos da Matrix e de sua pseudo-liberdade que não passa de ilusão, Cypher quer se libertar da Nabucodonosor e de Morpheus, e o Agente Smith quer libertar os computadores. Ainda na analogia entre o Reality Show e a Matrix, temos o primeiro como hiper-realidade consciente, onde somos cúmplices do simulacro criado, bem fundamentado e de audiência garantida. Inseridos na Matrix, somos ignorantes da nossa condição de “baterias” – a não ser, claro, que Morpheus cruze o nosso “destino”.

Bibliografia

Baudrillard, Jean. *Simulacros e Simulação*; [tradução Maria João da Costa Pereira]. Lisboa: Relógio d’Água, 1991.

Felluga, Dino. “Matrix: Paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? – 1ª Parte”, in *A Pílula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix* / organização Glenn Yeffeth; introdução David Gerold; [tradução Carlos Silveira Mendes

produção decidiu dar um matiz azul frio, pois com a extinção do calor solar, a cor azulada dava aspecto frio às cenas. Já nas cenas dentro da Matrix foram utilizadas lentes verdes e filmes especiais que dessem o tom esverdeado a algumas cenas em específico, segundo o diretor de fotografia Bill Pope, o próprio código da matrix é verde por fazer os Wachowsky se lembrarem do “verde fosforescente dos velhos PCs”.

Rosa]. – São Paulo: Publifolha, 2003.
p. 81-96

Gordon, Andrew. “Matrix: Paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? – 2ª Parte”, in *A Pílula Vermelha – Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix* / organização Glenn Yeffeth; introdução David Gerrold; [tradução Carlos Silveira Mendes Rosa]. – São Paulo: Publifolha, 2003. p. 96-116

Hibbs, Thomas S. “Memórias do Subsolo: Nihilismo e Matrix”, in *Matrix - Bem-vindo ao Deserto do Real* / organização William Irwin; [tradução Marcos Malvezzi Leal]. – São Paulo: Madras Editora, 2003. p. 183-193.

Zizek, Slavoj. “Matrix: ou, os Dois Lados da Perversão”, in *Matrix - Bem-vindo ao Deserto do Real* / organização William Irwin; [tradução Marcos Malvezzi Leal]. – São Paulo: Madras Editora, 2003. p. 259-285.