

Os mitos e a Matrix

Um olhar para as representações dos mitos no cinema

Morgana Leandro

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio
Departamento de Comunicação – Bacharelado em Jornalismo¹

Resumo

Este artigo traz um estudo sobre a representação dos mitos no cinema, com um olhar particular para o filme *The Matrix* (1999), das diretoras Lana e Lily Wachowski. Além disso, busca, pelo recurso do estudo de caso e da análise fílmica, a compreensão da obra cinematográfica como texto conferido de sentido, visando identificar os elementos que remetem à ordem do mito e do símbolo, do ponto de vista das representações de narrativas míticas tradicionais e dos arquétipos, para reconhecer os temas simbólicos fundamentais na construção do enredo.

Palavras-chave: Mito e Cinema; Representação; Mitologia; Comunicação Social; Cinema; Matrix.

1. Introdução

O objetivo deste artigo é investigar as representações do mito no cinema, tomando como objeto o filme *The Matrix*² (AS WACHOWSKI, 1999). Para tal, em primeiro lugar, é importante entender como a Sétima Arte e suas representações são capazes de registrar, com propriedade, as memórias individuais e coletivas de uma comunidade e, também, de conferir sentido e reflexões profundas sobre a experiência humana (SANTOS, 2022). Em sentido semelhante, para o mitólogo e historiador Joseph Campbell, “os mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana” (2004, p. 42) e suas imagens ancestrais falam de nós e para nós, constituindo a cultura.

Com a proposição de identificar como a representação dos mitos pode ser percebida no cinema norte-americano, foi realizado um estudo de caso. O objeto em questão é a obra *The Matrix*, escrita e dirigida pelas irmãs Lily e Lana Wachowski. Trata-se de uma

¹ Artigo derivado de Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Jornalismo, orientado pela professora Lilian Saback, entregue em julho de 2023.

²O filme *The Matrix*, durante a realização deste TCC, estava disponível no serviço de streaming da HBO Max. Todas as citações e menções à obra foram feitas, tendo como fonte esta reprodução.

franquia de ação e ficção científica australo-estadunidense, estrelada pelos atores Keanu Reeves, Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. A trama, de 136 minutos, tem como pano de fundo um futuro distópico pós-apocalíptico em que a humanidade foi dominada pelas máquinas. O espectador acompanha a história de Neo, um jovem programador que começa a levantar dúvidas sobre a realidade em que vive. Quando encontra um misterioso sujeito chamado Morpheus, ele descobre que está aprisionado em um sistema de inteligência artificial que manipula a mente de toda a humanidade, criando a ilusão do mundo real — a *Matrix*.

Para compreender como mito e cinema caminham de mãos dadas, é necessário antes identificar a linguagem a qual as narrativas ancestrais, em comum com a literatura, o teatro, as artes visuais e as manifestações artísticas de modo geral, operam. O idioma que discorrem é o *arquétipo* — imagens ancestrais que funcionam como modelo exemplar, inerentes à humanidade — inserido e codificado no inconsciente coletivo, consonante com o que propõe Jung (2020). Os arquétipos podem ser encontrados nas imagens de deuses, ícones, monstros, heróis e vilões que impactam a subjetividade coletiva, gerando identificações e construindo a identidade de um grupo por suas metáforas e analogias. São elementos vivos que se atualizam na vida cotidiana, mas se expressam por meio de representações simbólicas.

Durand defende a importância crucial dos símbolos na vida psicossocial e ressalta que estes surgem como restabilizadores do “equilíbrio vital, devido ao seu caráter espontâneo” (Apud CODATO, 2010). Além disso, é por meio do simbólico, e das representações do mesmo, que a comunidade estabelece vínculos entre si e reconhece a própria identidade. Para Jung (2020), o estudo dos arquétipos mostra-se como um caminho vital para o autoconhecimento. Em suma, pode-se resumir que a pesquisa se faz importante, pois “conhecer os mitos é conhecer o segredo da origem das coisas” (ELIADE, 1972, p.8).

2. As Estruturas do Mito

Cabe em primeiro lugar a tentativa de responder algumas perguntas-chave: *o que é o mito e por que ele nos interessa?* Atualmente, o significado de mito ganhou uma conotação muito distante de seu sentido original, associa-se o termo a figuras políticas controversas ou a “histórias fictícias”, “fábulas”, “mentiras” etc.

Nas sociedades arcaicas, o mito tinha um altíssimo valor social: as histórias que narravam os atos fantásticos dos deuses ofereciam modelo exemplar para as mais sutis e complexas atividades sociais, necessidades religiosas, aspirações morais, orientações de cunho ontológico e mesmo exigências práticas do cotidiano. Por essa razão, para o autor Mircea Eliade, o mito configura uma “história verdadeira e, ademais, extremamente preciosa por seu caráter sagrado” (1972, p. 7).

Ele [o mito] relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do princípio. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido ou passou a ser. (...) Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado no mundo. (ELIADE, 1972, p. 11)

O mito torna-se vital para essas culturas, uma vez que sua principal função “consiste em revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas” (IDEM, p. 13). Mais do que meras “explicações”, os mitos são um grande apanhado de conhecimentos úteis que são capazes de garantir uma existência plena, responsável e significativa, na medida em que se inspira em um reservatório de atos sagrados já realizados e por pensamentos formulados pelos ancestrais divinos. Assim, uma comunidade inteira certifica uma memória e identidade coletivas.

A psicologia analítica, fundada pelo analista e teórico Carl G. Jung, identifica que essas histórias, que existem de forma universal e atemporal na experiência humana, são frutos de algo chamado “inconsciente coletivo” (JUNG, 2020). Nas palavras do autor:

Uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente individual. Nós a denominamos *inconsciente pessoal*. Este, porém, repousa sobre uma camada mais profunda, que já não tem sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata. Esta camada mais profunda é o que chamamos *inconsciente coletivo*. Eu optei pelo termo “coletivo” pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são ‘cum grano salis’ os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. (IDEM, p. 15)

Enquanto os conteúdos do inconsciente pessoal são os “complexos de tonalidade emocional” e se tratam das experiências individuais de cada psique; o inconsciente coletivo resguarda os *arquétipos*. Estes se definem por “tipos arcaicos – ou melhor – *primordiais* de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (IDEM,

p. 16). Os sonhos, os contos de fada e os *mitos*, por exemplo, são acessos para a realidade arquetípica. Conversam, por meio da subjetividade e dos símbolos, para todos os homens e todas as mulheres.

Os fatos subjetivos que compõem os mitos são inerentes à humanidade. Resta saber, uma vez que os mitos se encontram dessacralizados em tempos contemporâneos, o que restou das verdades do espírito das quais eles exprimiam? Como encontrar os símbolos e experiências universais que, nos tempos arcaicos, eram tão facilmente alcançados pelas histórias de deuses, heróis e outras criaturas mágicas? Ainda, pode-se questionar, consoante Mircea Eliade:

Se o mito é não uma criação pueril e aberrante da humanidade primitiva, mas sim um modo de ser no mundo, em que se transformaram os mitos nas sociedades modernas? Ou, mais exatamente: o que foi que tomou o lugar essencial que o mito detinha nas sociedades tradicionais? Certas participações em mitos e símbolos coletivos sobrevivem hoje no mundo moderno, mas estão longe de desempenhar o papel principal que o mito desempenha nas sociedades tradicionais: em comparação com estas, o mundo moderno parece desprovido de mitos. (ELIADE, 1989, p. 16).

Vale ressaltar que essas histórias encantadoras se manifestam como um *comportamento humano* e um *elemento de civilização*, tão vitais para a experiência coletiva, que pautaram a vida espiritual, política e cotidiana das sociedades arcaicas. Milênios mais tarde, inclusive, essas narrativas procuram sobreviver na contemporaneidade, mesmo que ausentes de seu caráter sagrado e significativo.

2.1. O Mito no Cinema

Para Mircea Eliade, o mito nunca desapareceu por completo. Ele é sentido “nos sonhos, nas fantasias e nostalgias do homem moderno, e a enorme literatura psicológica habituou-nos a reencontrar a grande e a pequena mitologia na atividade inconsciente de cada indivíduo” (1989, p. 18). É nesse sentido que algumas celebrações, aparentemente destituídas de caráter sagrado, conservam a estrutura mítica e ritualística. Festas de aniversário, comemorações de Ano Novo, os festejos após o nascimento de uma criança ou a instalação em uma nova casa são exemplos da necessidade que a humanidade contemporânea preserva de obter um recomeço absoluto.

Os mitos permanecem escondidos no cotidiano contemporâneo, não apenas nos rituais profanos que periodicamente repetimos, mas também por meio das mais variadas manifestações artísticas – as artes visuais, o teatro, a música e, em especial para o que

condiz este trabalho, o cinema – que reproduzem, intencionalmente ou não, uma vasta gama de temas míticos.

Por expressar dramaticamente um fato fundamental da vida – o nascimento, a morte, o amor e o ódio, a glória, a guerra, etc., o mito está presente em nossas representações coletivas mais caras, mais presentes ainda no mundo contemporâneo, mesmo que dessacralizadas. Pode ser percebido na construção da imagem do político, da idolatria ao astro de rock, do sacrifício por algum ideal inatingível de beleza. Nas formas de manipulação e opressão e, por outro lado e ao mesmo tempo, nas mais vigorosas formas de libertação (DO ROSÁRIO, 2007, p. 13).

Nota-se perceptível, nesse cenário, que o impacto das representações dos mitos se mostra significativo para a contemporaneidade, ainda que destituído do caráter mágico-religioso. É importante lembrar que o termo *representar* se traduz como o ato de recriar um objeto determinado, oferecendo-lhe uma nova significação, um outro sentido.

O representar, portanto, implica não apenas uma reprodução de determinado objeto ou realidade, mas uma *transformação*. Para Verônica Valéria dos Santos, “o cinema é, ao mesmo tempo, um testemunho das *transformações* comportamentais da humanidade e um agente capaz de impulsionar as reflexões mais profundas e instigantes sobre a natureza humana” (2022, p. 26).

Pode-se dizer que os mitos, quando representados no cinema, repetem e transformam os arquétipos (ver em JUNG, 2020) que também eram encontrados nas sociedades arcaicas. Além disso, ainda carregam o poder do conhecimento das origens, que pautava a vida significativa dessas sociedades; no entanto, esse poder foi transformado e realocado para as subjetividades humanas. De que forma? Maria Cerqueira do Rosário lembra que o pensamento mítico “opera por analogia, pela percepção da semelhança, pelo “assim como” (2007, p. 10). A analogia é responsável por carregar o que ela chama de “excedente de significação”, em outras palavras, aquilo que transfere sentidos que ultrapassam o que é reproduzido e o que é codificado no modo lógico racional de pensar.

É por intermédio do *símbolo* que se torna possível, para o mito e para o cinema, esse *dizer as coisas de outra maneira*. Para Durand (apud CODATO, 2010, p. 53) as narrativas míticas, bem como os símbolos, cumprem a função de condutores de sentidos. Fazem os arquétipos sobreviverem em diferentes formas, canais e manifestações. Dessa forma, o mito pode ser repetido no cinema de forma literal ou subjetiva. A primeira ocorre quando vemos as antigas histórias de deuses e heróis sendo

reproduzidos de modo quase fiel, com todos os personagens, lugares e acontecimentos fantásticos sendo preservados. A segunda ocorre pelo viés simbólico. Fala-se do mito sem mencioná-lo diretamente, mas resguardando seus excedentes de significação. “O cinema se torna, assim, lugar de recepção e de revivificação do símbolo” (CODATO, 2010, p. 53).

O filme *The Matrix* (1999) mostra-se como pano de fundo reflexivo para este artigo analisar de que maneira, e por meio de que símbolos e arquétipos, o mito se reatualiza nas representações cinematográficas. E, ainda, que memórias coletivas podem emergir de uma peça fílmica tão curiosamente popular, que marcou uma geração na virada do século XXI ao entrar de vez na “Era Digital”?³

2.2. Os Mitos e a Matrix

Em um futuro distópico, depois de conquistada a Inteligência Artificial, a humanidade se torna cada vez mais dependente das máquinas: essa é a premissa inicial do filme *The Matrix*, escrito e dirigido por Lily e Lana Wachowski (1999). O trabalho braçal é substituído pelo uso dos robôs que, subestimados e escravizados, se rebelam contra os seus criadores – os humanos. Assim, uma sangrenta guerra contra as máquinas se inicia, trazendo perdas e medidas drásticas.

Sabendo da necessidade dos aparelhos tecnológicos por energia para sobreviver, os grandes líderes mundiais realizaram uma estratégia arriscada: enviaram enormes aviões que despejaram nanomáquinas na atmosfera terrestre, que deixaram os céus completamente escuros e, assim, bloquearam o acesso à luz do sol. A decisão trouxe efeitos escatológicos: milhares de ecossistemas sucumbem à morte e a vida na Terra se torna praticamente extinta. Por outro lado, as máquinas continuam a procurar fontes de energia para se adaptar à nova realidade.

Os robôs descobrem que o corpo humano também é capaz de gerar eletricidade e, com o objetivo de usá-lo como bateria, aprisionam a humanidade em uma simulação virtual conhecida como “a Matrix”. Adormecidas, bilhões de pessoas vivem em um sonho gerado por programas de computação, que é um verdadeiro simulacro do mundo no final do século XX, para que não saibam qual o verdadeiro uso de seus corpos biológicos.

³ Com uma bilheteria de aproximadamente US\$ 463,5 milhões, *The Matrix* tornou-se sucesso não só pelo quanto rendeu em dólares ou o quanto encantou o público no ano de 1999. A obra revolucionou o gênero de ficção científica, inaugurou a estética cyberpunk e até hoje é considerado um marco-histórico do cinema internacional. Mais informações: <https://mundoconectado.com.br/artigos/v/8695/20-anos-de-matrix-o-que-fez-o-filme-se-tornar-sucesso-e-referencia-no-cinema>

O filme acompanha o jovem Thomas Anderson – um *hacker* conhecido como Neo – (interpretado por Keanu Reeves) que, desde sempre, sente que há algo de errado com a sua realidade. Após trocar mensagens misteriosas com um terrorista digital conhecido como Morpheus (Lawrence Fishburne), ele descobre a verdade por trás da Matrix e é convidado a “despertar” do sonho virtual embalado pelas máquinas.

Neo vê o mundo real pela primeira vez e testemunha o deserto infértil que a guerra contra as máquinas deixou como herança no planeta. Além disso, ele também descobre que é O Escolhido para libertar a humanidade desse grande mal. Sua trajetória de aceitação da missão divina é o grande enredo do primeiro filme da quadrilogia *The Matrix*.

“Ao assistirmos ao filme *Matrix*, notamos que não é apenas Neo que experimenta um *deja vú*” (IRWIN et al, 2003, p. 29), muitos desses elementos narrativos nos soam semelhantes à primeira vista. Isso acontece porque o arcabouço teórico para criar *The Matrix* foi, de fato, rico em referências da Filosofia, da Literatura e, claro, da Mitologia. É possível que o leitor se lembre, por exemplo, da “Alegoria da Caverna”⁴, presente na obra *A República*, de Platão (2014), ou do pensamento cartesiano de René Descartes que, em *Meditações sobre Filosofia Primeira* (2004), defende que o conhecimento adquirido pelos sentidos é enganoso. Ora, o próprio Morpheus diz algo parecido, quando questiona a Neo se o real é “aquilo que se pode ver, sentir ou tocar?”; e, portanto, se a Matrix seria ancorada no real em função da sua simulação perfeita dos sentidos.

Abordar o conjunto de significados filosóficos presentes no filme resultaria em um extenso e enriquecido material, mas não é este o propósito-base deste trabalho. Para nós interessa, por outro lado, a gama de temas míticos que se fazem presentes ao longo de todo o enredo, desde a proposta de um futuro pós-apocalíptico à presença de um herói e salvador messiânico que vai livrar a humanidade de todo o mal etc. *The Matrix* é um baú de conteúdos mítico-religiosos que, apesar de dessacralizados e representados sob uma nova roupagem narrativa, nos encantam com uma força ímpar – e por uma razão particular.

⁴ Idealizada por Platão por volta de 380 a.C., a alegoria ou “o mito” da Caverna propõe um experimento filosófico. Nele, haveria várias pessoas aprisionadas dentro de uma caverna escura, observando os reflexos de sombras na parede. Por não terem experienciado o mundo real e exterior, elas pensam que as sombras são a realidade. Um homem, contudo, consegue se libertar e, ao confrontar a luz do sol, sente-se quase cego. Ele vê um mundo novo e, ao invés de recolher-se no egoísmo de desfrutar sozinho essa rica e nova realidade, volta para a caverna para libertar os outros. Os prisioneiros não são capazes de acreditar no que ele diz e concluem que não só devem permanecer na caverna escura, como também eliminar quem tentasse convencê-los de ir embora (PLATÃO, 2014).

O sucesso do filme *Matrix* reside no fato de ser um espelho de todos nós, não importando a crença, a raça ou a formação; um eco de nossas mentes ou, talvez, de nossas almas. Um programa-base, um código de acesso aos meandros internos da espécie humana ou, quem sabe, das forças que movem o Cosmos. (IRWIN, 2003, p. 23)

É interessante lembrar que: “o cinema requer um receptor que o vivencie, que complete sua significação, que lhe forneça sentido” (CODATO, 2010, p. 51). Dessa forma, o indivíduo se permite emocionar e *vivenciar The Matrix* a partir de um caráter de identificação, evidenciado, em grande parte, pelos símbolos e significados que se encontram no filme e que são compartilhados pela humanidade de forma ancestral.

De que forma *The Matrix* reatualiza mitos arcaicos? Que símbolos de renovação e iniciação estão presentes e quais personagens são determinantes nesse momento psíquico? Estas são algumas perguntas-chave das tentativas de análise que serão abordadas ao longo deste tópico.

2.3. Matrix: ilusão criadora e o arquétipo materno

A cena é um clube escuro. Notam-se de relance roupas de couro, movimentos lascivos. Há no ar a sugestão de perversão sexual e drogas. A atmosfera está carregada de desconfiança e até medo. A música tecno-industrial é alta, e nossos dois heróis estão cercados por pessoas estranhamente vestidas, subterrestres. Trinity aproxima-se de Neo. Os dois cruzam olhares, ambos como os de gato. Ela se aproxima, quase tocando o rosto dele. A tensão aumenta, uma atração animal é óbvia. Espera-se o usual, mas em vez disso ela sussurra em seu ouvido: “É a pergunta que nos impele, Neo. Foi a pergunta que trouxe você até aqui. Você sabe, assim como eu sei. A resposta está lá fora, Neo”. (IRWIN et al, 2003, p. 89)

A pergunta é: *o que é a Matrix?* Esta é a questão que instiga o protagonista Neo em direção a sua história — sem ela, não haveria filme — contudo, a resposta não está fora, mas dentro de nós, evidenciada nas subjetividades das narrativas míticas. Portanto, se vamos nos debruçar sobre o valor do mito e como essas narrativas aparecem sob forma de símbolo e arquétipo na obra das Wachowski, o ponto de partida está na própria *Matrix*, que não apenas se faz presente no título, mas no tema, no pano de fundo, no enredo e, sob alguns aspectos, na forma de grande antagonista da história.

No filme, quando Neo e o personagem Morpheus — uma espécie de mestre iniciatório do protagonista e cujo simbolismo será melhor analisado adiante — finalmente se encontram, o segundo defende que não se pode explicar *o que é a Matrix*; “é preciso que

veja por si mesmo". Para a autora Verônica Valério Santos, olhar para a Matrix significa encontrar um paralelo com a nossa mente. Isso porque não vemos o mundo tal como ele é ou como se apresenta, mas como *nós* o interpretamos, por meio dos sentidos e do intelecto, elaborando as percepções a partir da "programação do nosso cérebro". Além disso, a Matrix, em suma, representa a ilusão, a ignorância, a deturpação da realidade e uma prisão para aqueles que estão imersos no programa.

Para entender melhor o conceito de "mundo ilusório versus mundo real", é possível revisitar os mitos hindus, por exemplo. Segundo Eliade (1972), a literatura indiana utiliza diversas imagens de amarração, acorrentamento, cativo ou de esquecimento, ignorância, sono, para simbolizar a condição humana. Em contrapartida, símbolos de retirada do véu ou remoção da venda que cobre os olhos, de despertar ou de vigília são usados para exprimir a transcendência e o contato com o mundo real, divino e carregado de significado sagrado. Não é coincidência lembrar a cena em que Neo, finalmente livre da Matrix e pela primeira vez em contato com o mundo verdadeiro, pergunta a Morpheus por que seus olhos doem e este responde: "é porque você nunca os usou".

O *Chandogya-Upanishad* (VI, 14, 1-2) fala de um homem que foi levado por bandidos para longe de sua cidade, com os olhos vendados, e abandonado em um local solitário. O homem se põe a gritar: "Fui conduzido para cá com os olhos vendados; fui abandonado aqui!". Alguém remove a venda e lhe indica o rumo da sua cidade. Indagando o caminho de aldeia em aldeia, ele consegue voltar para casa. Do mesmo modo, acrescenta o texto, aquele que tem um Mestre competente consegue livrar-se das vendas da ignorância e atingir a perfeição. (IDEM, 1972, p. 105)

De acordo com a autora Maria Cerqueira do Rosário (2007), que também se debruçou no tema mito e cinema para falar de *The Matrix*, a jornada de Neo pode ser simbolicamente interpretada como uma iniciação espiritual. Um tema mitológico recorrente, que gera uma série de novos estatutos, como uma inserção social, um amadurecimento ou uma transformação do vir a ser. Ela acrescenta: "mitologicamente falando, é o lugar onde segredos são revelados, onde se tem acesso às verdades antes ocultas. O mistério aqui é a natureza da Matrix: é a própria realidade, ou aquilo que cremos ser a realidade" (IDEM, p. 11).

Em uma das cenas icônicas do longa-metragem, ao finalmente ver a Matrix com os olhos de alguém que foi liberto, Neo questiona como aquela simulação pode ser real. Morpheus retruca: "o que é real? Como se define o real? Se você se refere ao que pode, sentir, provar, tocar e ver, então o *real* são apenas sinais elétricos interpretados pelo seu cérebro". Os hindus possuem o termo em sânscrito *maya* — significa "ilusão criadora" —

e que aponta para ideia de que a realidade em que vivemos é gerada por um processo ilusório (DO ROSÁRIO, 2007). Nesse sentido, o *mundo sensível*, por sua multiplicidade e perenidade, tem status ontológico restringido. Com uma visão semelhante à filosofia de Platão, o real é descartado como algo que só pode ser acessado pelos sentidos, também extremamente limitados.

É importante assinalar que, para o Samkhya-Yoga, bem como para o Vedanta, a libertação pode ser comparada a um despertar ou à tomada de consciência de uma situação que existia desde o princípio, mas que não fora *percebida*. Sob certos aspectos, pode-se comparar a ignorância – que é, em última instância, uma *ignorância de si mesmo* – a um esquecimento do verdadeiro Self. A sabedoria que, ao dilacerar o véu de *maya* ou ao suprimir a ignorância, torna possível a libertação. (ELIADE, 1972, p. 107)

A jornada de Neo, como veremos adiante, é sobre descobrir a verdade sobre si mesmo. Desde o começo do filme, ele não só sente que há algo de errado com sua vida e com o mundo — ele *sabe*. Morpheus apresenta-o à pílula vermelha para *lembrá-lo* do que é real, para colocar diante dele uma realidade que estava perdida, não desconhecida. Nos antigos mitos hindus, o esquecimento equivale à cegueira, à desorientação e à perda de si mesmo (ELIADE, 1972). O despertar, seja ele espiritual ou psíquico, surge quando se rememora aquilo que foi esquecido por meio da ilusão.

Na cultura grega, a deusa Mnemósine personifica a *Memória*. Filha de Gaia e Urano (a Terra e o Céu), ela é onisciente e, nas palavras de Hesíodo (*Teogonia*, 32, 38), sabe “tudo o que foi, tudo o que é e tudo o que será”. Acreditava-se, inclusive, que um poeta era “possuído pelas musas” quando se inspirava a produzir ou reproduzir uma obra de arte; sorvendo, assim, diretamente da ciência da Memória, isto é, o conhecimento das origens, dos princípios e das genealogias.

É importante lembrar que, para as sociedades arcaicas, os mitos constituem a soma de todo o conhecimento útil e sagrado que há para vivenciar e passar adiante. Dessa maneira, “ignorar ou *esquecer* o conteúdo dessa memória coletiva constituída pela tradição, equivale a uma regressão ao estado natural (...), a um *pecado ou a um desastre*” (ELIADE, 1972, p. 112). Simbolicamente, o esquecimento é um sinal de ausência, de falta e de morte. Enquanto o lembrar remete à ascensão, ao contato com o divino e à imortalidade.

Na medida em que é esquecido, o passado — histórico ou primordial — é homologado à morte. A fonte de Letes, o esquecimento, faz parte integrante do reino da Morte [na cultura greco-latina]. Os defuntos são aqueles que perderam a memória. Ao contrário, alguns privilegiados, como Tirésias ou Anfiarau,

conservaram sua memória após o trespasse. A fim de tornar o filho Etalide imortal, Hermes lhe concede uma memória inalterável. (IDEM, p. 109)

Uma segunda abordagem também pode ser feita para investigar o que simbolicamente representa a Matrix, partindo da análise de sua etimologia. A autora Marilena Chaui (2014) lembra que “matrix” é uma palavra latina derivada de *mater*, que significa “mãe”. O termo matriz também é usado para denotar o molde para fundição de uma peça; o circuito de codificadores e decodificadores das cores primárias (para produzir imagens na televisão); e, na informática, trata-se do conjunto de dados essenciais para desenvolver uma programação.

No filme, a Matrix abraça todos esses significados. Segundo Chaui, ela representa, ao mesmo tempo, “um útero universal onde estão todos os seres humanos cuja vida real é ‘uterina’ e cuja vida imaginária é forjada pelos circuitos de codificadores e decodificadores de cores e sons pelas redes de entrada e saída de sinais lógicos” (IDEM, 2014, p.7). Também é a incubadora que embala as pessoas como baterias para as máquinas, o túmulo que as guarda quando morrem e a realidade virtual que as mantém presas em um sonho. Morpheus responde de forma direta: “O que é Matrix? É controle”.

2.4. Neo: o arquétipo do herói e do salvador messiânico

Em *The Matrix*, o protagonista é Neo – um *hacker* de Los Angeles que, inicialmente, conhecemos como Thomas Anderson. Ele vive a vida com a sensação incômoda e constante de que algo está fora do lugar, mas isto só se confirma depois de receber os e-mails misteriosos do terrorista digital Morpheus a respeito da “Matrix”. Neo vai até o encontro dele e descobre aquilo com o qual já nos debruçamos simbolicamente e efetivamente a respeito da história: a realidade em que vive é apenas um simulacro virtual e seu corpo físico está adormecido em algum lugar do mundo real, em um contexto pós-apocalíptico, dominado pelas máquinas.

Não apenas isso, mas a Neo é revelado que ele é o Escolhido para salvar a humanidade desse mundo de subordinação e ilusão. Morpheus conta que recebeu essa informação a partir de uma profecia do Oráculo, sobre um homem com poderes extraordinários. Ele seria capaz de realizar feitos impossíveis, mesmo para aqueles que estão livres e capazes de manipular a Matrix, como desviar de balas e derrotar os Agentes (programas de computador desenvolvidos para proteger o sistema e eliminar quem ameaçá-lo). É possível notar, em contato com um breve resumo da história de Neo, a presença do tema mítico do herói e do salvador messiânico, que se faz especialmente presente na

tradição judaico-cristã. Não à toa, lembra-nos o autor Gregory Bassham, que *The Matrix* foi lançado em um fim de semana de Páscoa, nos Estados Unidos.

Neo vem do grego 'novo', 'renovado'. (...) Ele se deixa guiar pelo mistério. Com as letras de Neo, é possível escrever Éon, que significa Noé, aquele que salva todos os seres vivos da fúria de Deus. Deslocando as letras de Neo, tem-se o anagrama One, do inglês, "um", "o principal". O número 1 representa a criação de todas as coisas, a origem do universo. É o instante inicial que determina todo o resto. (SANTOS, 2022, p. 22)

Nos mitos das sociedades arcaicas, o salvador messiânico era uma importante figura, identificada como o *herói cultural* ou o *ancestral mítico* cujo retorno era aguardado. Sua vinda correspondia "a uma reatualização do tempo mítico da origem e, portanto, a uma recriação do mundo" (ELIADE, 1972, p. 67). Como visto anteriormente, os mitos escatológicos e os cosmogônicos – respectivamente, os mitos de fim do mundo e de origem do Universo – têm um papel essencial na história da humanidade, especialmente por serem capazes de garantir uma transformação cósmica e a restauração da bem-aventurança dos começos. Essa promessa de renovação é outorgada pela profecia do Herói Salvador.

À medida que o ciclo cósmico se tornava mais amplo, a ideia da perfeição dos primórdios tendia a implicar a seguinte ideia complementar: *para que algo de verdadeiramente novo possa ter início, é preciso que os restos e as ruínas do velho ciclo sejam completamente destruídos*. Em outros termos, para obtenção de um começo absoluto, o fim do Mundo deve ser radical. (IDEM, 1972, p. 51)

Psiquicamente, o herói simboliza alguém que faz um percurso iniciático na ignorância, mas que, ao final de sua jornada, alcança níveis de existência entendidos como superiores, tornando-se líder sábio, um rei supremo ou um pai protetor. Isso só é possível por conta dos muitos sofrimentos e provações encontradas pelo caminho, afinal, não será em um curto espaço de tempo que todo o conhecimento sagrado e técnico será apreendido (FERNANDES, 2000).

A comparação com Neo é quase imediata, visto que sua jornada para saber "o que é a Matrix" transfigura-se ao longo do filme para uma busca em direção a si mesmo — "quem sou eu?". Todos os personagens esperam que ele reclame sua identidade enquanto Escolhido da profecia, para que os salve das máquinas e de seu terrível destino.

O primeiro encontro do herói com forças mágicas acontece quando ele se depara com uma figura protetora – chamado por Campbell

“auxílio sobrenatural” -, que lhe fornece amuletos, armas ou objetos especiais que o protegerão contra os poderes titânicos que estão prestes a se manifestar. Este protetor, de origem sobrenatural, em geral indica ao herói o modo correto de realizar a sua missão: ou lhe mostra o caminho certo, ou lhe fornece uma arma secreta, ou lhe revela um conhecimento especial (...) Este guardião não apenas torna o herói fisicamente mais poderoso, como também lhe oferece a segurança moral e o apoio espiritual necessários para que seja realizada a sua perigosa missão. (FERNANDES, 2000, p. 11)

Nos antigos mitos, a figura do auxílio sobrenatural ou do mentor surge como o mago Merlin, cujos sábios ensinamentos guiaram Arthur a ser o Grande Rei da Bretanha ou os deuses Hermes e Atena, que presentearam Perseu com as armas mágicas que permitiram o combate à Medusa (IDEM). Já o auxílio sobrenatural de Neo é Morpheus, um inteligentíssimo integrante da resistência humana contra as máquinas que ensina ao herói o que é o mundo real, as maneiras de se controlar o tempo e os objetos dentro da Matrix, assim como a lutar artes marciais e a “computar” as informações necessárias para sobreviver naquele universo semi-destruído.

Vale lembrar que, na mitologia grega, Morpheus – ou Morfeu – é o deus dos sonhos, filho de Hipnos, a personificação do Sono. Essa divindade, associada à noite e ao mistério, costumava tocar a testa dos mortais com uma papoula vermelha e conduzi-los até o mundo onírico (SANTOS, 2022). Lá, ele possuía o poder de transformar a própria imagem na de qualquer pessoa, imitando a voz, os trejeitos e a aparência de forma perfeita (VALLE, 2016).

No filme *Matrix*, Morpheus oferece a Neo o direito de escolha entre as duas pílulas: a vermelha e a azul. Neo escolhe a pílula vermelha. Mitologicamente, é como se Morpheus tocasse Neo com a papoula vermelha e o conduzisse à dimensão onírica fora da ilusão da Matrix. Relutante em aceitar a sua nova visão sobre o real, Neo não consegue acreditar que vivia num mundo de sonhos e de ilusões. – *A maior parte dessas pessoas não está pronta para ser despertada*, enfatiza Morpheus. (SANTOS, 2022, p. 23)

Dessa maneira, é possível analisar que Morpheus, tanto nos antigos mitos quanto na simbologia do filme *The Matrix*, é um deus psicopompo, um mensageiro de almas. É uma figura arquetípica que aparece também nas divindades Hermes, dos gregos, e Esú, dos iorubás, que podem atravessar o mundo dos vivos, a dimensão divina e a casa dos mortos para dar recados e transpor as almas (IDEM). É importante lembrar que esse personagem é quem recebe, em primeira mão, a profecia sobre a chegada de Neo como Escolhido para salvar a todos. E é ele quem guia o herói até o Oráculo para que possa completar o ciclo iniciático de autoconhecimento.

Ademais, vale acrescentar algumas palavras sobre a visita de Neo ao Oráculo, interpretado pela atriz Gloria Foster. No tópico seguinte, investigaremos melhor a visão religiosa a respeito da sabedoria oracular, bem como o que ela tem a nos dizer – psiquicamente e arquetipicamente – sobre nós mesmos.

2.5. “Conhece-te a ti mesmo” e considerações sobre o Oráculo

Neo, muito inseguro, pergunta a Morpheus: “o que ela sabe? Tudo?”. Morpheus responde: “Ela diria que sabe o suficiente”. Neo, ainda cético, pergunta: “e nunca erra?”. Com respostas evasivas e afirmações paradoxais, Morpheus diz: “Tente não pensar em termos de certo e errado. Ela é um guia, Neo. Pode ajudar você a encontrar o caminho. (IRWIN et al, 2003, p. 44)

Em *The Matrix*, o Oráculo cumpre uma função orientadora. Por meio de suas profecias, ela guia os personagens em direção a seus destinos. Esse papel também era desempenhado pelos oráculos aos quais o do filme se inspira: os templos religiosos situados na Antiga Grécia que ofereciam conselhos e orientações de cunho religioso, moral, prático e emocional a quem os procurasse. O Oráculo de Delfos era, de longe, o mais famoso e influente da Antiguidade; a ponto de ser considerado pelos gregos o umbigo – ou seja, o centro – do mundo. Consagrado ao deus Apolo⁵, este templo recebia visitantes de todas as cidades gregas e, até mesmo, de fora da Grécia (BRANDÃO, 2022).

As consultas ao Oráculo de Delfos ocorriam no sétimo dia do mês Bísio quando, acreditava-se, nasceu o deus, e tinham uma aura inegável de mistério. Uma sacerdotisa, conhecida como Pítia ou Pitonisa, bebia água da fonte Cassótis, sentava-se na trípode (uma espécie de banqueta de três pés, envolvida pela pele de Píton) e, após mastigar folhas de loureiro e respirar as exalações que proviriam de uma fenda no solo, entrava em êxtase religioso. “Possuída” por Apolo, murmurava palavras entrecortadas, que eram traduzidas pelos sacerdotes do templo e redigidas em verso hexâmetro – mais tarde, em prosa – e oferecidas como resposta às consultas.

“Embora ainda se ignore a etimologia de Delfos, os gregos sempre a relacionaram com *delphýs*, útero, a cavidade” (IDEM, p. 94). Sob a luz da psicologia analítica, a caverna sombria, o útero, o oceano e tudo aquilo que é profundo são símbolos do universo materno. Paira a ideia de que aquilo que é masculino é simbolicamente solar, objetivo,

⁵Segundo Brandão (2022), Apolo, filho de Zeus e Leto, era o deus da profecia, da verdade e da luz. Caçador, também era um deus agrário, protetor de rebanhos e pastores. Um de seus atributos mais conhecidos é ser o padroeiro das artes, especialmente a música e a poesia.

claro; enquanto o que é feminino é misterioso, instintual e intuitivo. Antes de ser dedicado ao deus da luz, o Oráculo de Delfos era consagrado a Géia (ou Gaia) – a mãe da serpente Píton – Deusa-Mãe dos antigos gregos, soberana da terra e senhora de toda a simbologia consagrada ao universo feminino.

Assim como o Oráculo de Delfos, a Oráculo de *The Matrix* tem a máxima “Conhece-te a ti mesmo” escrita sobre a porta de entrada de seu templo – no caso do filme das Wachowski, a cozinha de um edifício na periferia da cidade. Com seu jeitinho meigo de vovó ela, assim como a Pitonisa, senta-se sobre uma banqueta de três pés, inala a fumaça de seu cigarro e dos biscoitos assando no forno, e bebe de um líquido que não podemos ver antes de transmitir sua sabedoria para Neo (IRWIN et al, 2003).

Diferente de sua colega de Delfos, o Oráculo da cidade se encontra cara a cara com aqueles que a procuram.(...) Mas não se engane: a mensagem dela, embora aparentemente simples, tem um propósito piano. Estranhamente, esse Oráculo faz as perguntas: “Você sabe por que está aqui?” “O que você acha? Acha que é o Escolhido?” (...). Ela deixa que ele [Neo] conclua que não é O Escolhido e lhe diz que ser como o Escolhido é como estar apaixonado. Se você é, ninguém vai dizer. “Você sozinho é que tem de saber, na pele e nos ossos”. (IDEM, p. 45)

Apesar de suas diversas semelhanças e diferenças, a máxima comum dos dois Oráculos é na qual reside a resposta central para compreender qualquer profecia ou mensagem oracular. “O autoconhecimento é a chave sem a qual não podemos destrancar nenhum outro conhecimento que valha a pena ter” (IDEM, p. 46). Apenas com o passar do tempo, Neo foi capaz de se conhecer e, conseqüentemente, acreditar em si mesmo. Sua fé foi responsável pelo cumprimento da profecia do Oráculo: Morpheus encontrou o Escolhido e Trinity se apaixonou por um homem que, enfim, *era* o Escolhido. Essa máxima foi, por volta do século V a.C., não só usada por Sócrates como princípio de sua filosofia, mas apreendida de forma profunda em sua experiência de modo que afirmava: “a vida não examinada não vale a pena ser vivida” (PLATÃO, 2019, p. 24).

3. Considerações Finais

Pode-se concluir que olhar para a representação dos mitos no cinema – em especial, na obra *The Matrix* (1999), das irmãs Wachowski – não se trata apenas de voltar-se para um passado ancestral reatualizado, mas para as subjetividades psíquicas dentro de cada

sujeito e como se exprimem na arte, nos símbolos e nas histórias. As narrativas míticas, antes carregadas de sacralidade e significado, hoje sobrevivem nos pequenos rituais e celebrações do cotidiano contemporâneo; nas experiências arquetípicas dos sonhos e nas representações (intencionais ou não) das obras de arte (ELIADE, 1972), as quais o cinema tem um papel cultural singular.

Os elementos míticos se fazem presentes no filme *The Matrix* de formas variadas. Foram analisadas e mencionadas: a questão hindu de Maya, a ilusão criadora que traça paralelos filosóficos e ontológicos com a ideia da Matrix (SANTOS, 2022); a jornada do herói e o arquétipo do salvador messiânico em Neo (IRWIN et al, 2003); e, por fim, considerações sobre o Oráculo, traçando um comparativo com o icônico templo de Apolo, em Delfos.

Todos esses temas aqui analisados convergem para um conteúdo comum: a subjetividade humana, seus ciclos e percepções. O conhecimento das origens, amparado pelo mito, ainda que dessacralizado e destituído de seu cunho mágico e religioso na contemporaneidade, conta com profundo impacto na maneira como a humanidade experiencia o mundo ao redor. Mesmo camufladas, "as imagens míticas encontram-se em toda a parte: só é preciso reconhecê-las" (ELIADE, 1989, p. 23).

4. Referências Bibliográficas

- ADORNO, Theodor W.; DE ALMEIDA, Jorge Miranda. Indústria cultural e sociedade. São Paulo: Paz e Terra, 2002
- BAUDRILLARD, Jean; DA COSTA PEREIRA, Maria João. Simulacros e simulação. 1991.
- BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia grega, vol. I, II e III. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2022.
- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Cultrix / Pensamento, 1997.
- CASERTANO, Giovanni. Uma introdução à República de Platão. São Paulo: Editora Paulus, 2014.
- CARROLL, Lewis. Alice no país das maravilhas. Rio de Janeiro: Editora Bibliomundi Serviços Digitais LTDA, 2022.
- CHAUÍ, Marilena. Iniciação à Filosofia, São Paulo: Ática, 2014.
- CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. Verso e Reverso, v. 24, n. 55, p. 47-56, 2010.

DESCARTES, René. *Meditações sobre filosofia primeira*. Campinas: Editora da Unicamp, 2004.

DO ROSÁRIO, Cláudia Cerqueira. O mito no cinema: algumas possibilidades interpretativas. *Rio de Janeiro: Revista Teias*, v. 8, n. 14-15, p. 9, 2007.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). *Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação*. Rio de Janeiro: Atlas, 2005.

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

ELIADE, Mircea. *Mitos, sonhos e mistérios*. Lisboa: Edições 70, 1989.

FERNANDES, Isabela. *A imagem mítica do herói*. Rio de Janeiro: Mimeo, 2000.

IRWIN, William et al. *Matrix: bem-vindo ao deserto do real*. São Paulo: Madras, 2003.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2020.

SANTOS, Verônica Valério. *Matrix e o mito do herói: abordagens críticas sobre a escola contemporânea*. *AVANCA | CINEMA*, p. 657-666, 2022.

OVÍDIO. *As Metamorfoses*. São Paulo: Editora 32, 2017.

PLATÃO. *Apologia de Sócrates*. São Paulo: Editora Edipro, 2019.

VALLE, Fernando Keller do et al. *Sandman: o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann, Andersen e Gaiman*. 2016.