

A Matriz

Cristiano Max Pereira Pinheiro ¹

RESUMO

O artigo contempla uma reflexão sobre as possibilidades de simulação e a filosofia desenvolvida no filme “Matrix” para inserção do espectador nas questões filosóficas da existência. A escolha, as possibilidades e a codificação são o ponto de partida para pensarmos a complexidade de fatores que norteiam nossas decisões, os seres e as coisas que fazem parte de nossa ambiência. Sistemas, processos e tarefas revolucionam as rotinas tecnológicas através da visão sistêmica postulada pela administração, o mundo visto por uma filosofia pós-moderna, fruto da própria cibercultura descrita pelos Irmãos Wachowski e que encontra embasamentos em Platão (Conto da Caverna). Analisando a produção cinematográfica que faz parte de uma trilogia, busca-se perceber os fatos que permeiam o imaginário atual em busca das questões ontológicas da humanidade.

ABSTRACT

The paper is about think of choices in a simulation and philosophy developed in a The Matrix Movie to put in audience on the universe of existential questions. Choice, possibilities and code starting us to think about complexity of decision and things that made part of our environment. Systems, process and tasks are modify the technology way by systemic vision, and the world are looking by a post-modern philosophy that born of a ciberculture, like Wachowski Brothers, and Plato Cave. Analyzing The Matrix Movie (that made part of a trilogy) we search for facts that fill in our imaginary a search for ontological questions.

JUSTIFICATIVA

A busca científica para a explicação do mundo físico se depara com o engendramento de possibilidades disponíveis através das ditas regras das ciências exatas. Nesta brecha, busca-se hipóteses, questionamentos, reflexões que possam contemplar algo além da codificação implantada pela cultura científica moderna. O movimento ciberpunk cultua no pensamento tecnológico um fator transcendental que contrapõe a essência de algumas de suas subculturas. Nessa construção postula-se a possibilidade metafísica de uma realidade, a qual não temos condições de vislumbrar, apesar de estar diante de nossos olhos. Os conceitos utilizados pelo filme “Matrix”, transpostos a realidade que permeiamos, podem amplificar horizontes no entendimento do relacionamento do ser humano com a tecnologia. O imaginário se volta à cena da cibercultura através dos conceitos de mitos, fantasias e sonhos, um alimento constante da cultura ciberpunk e da construção do pensamento humano em todas as esferas.

SIMULAÇÃO

Uma hipótese científica moderna necessita de um comprovação científica moderna. Através desta linha de raciocínio tradicional, inicia-se a tensão do questionamento da busca das ciências computacionais de uma simulação da realidade. Demonstrar que o universo pode ser convertido em cálculos de extrema complexidade é a proposta de inúmeros pesquisadores. Nick Bostrom¹ destaca em seu paper “Are you living in a computer simulation?” as possibilidades matemáticas da corrida à simulação de um sociedade computacional. Na construção de sua proposição, coloca o poder de cálculo da computação em contraponto com a originalidade de uma sociedade *ancestral* caso o fato da simulação seja alcançado. Quem poderia legitimar a criação de uma sociedade simu-

¹ British Academy Postdoctoral Fellow at Oxford University, and Junior Research Fellow at Harris Manchester College, Oxford.

lada primeira sem refletir sobre a existência de uma *ancestralidade simulada*. Da mesma forma como são questionadas as hipóteses de uma simulação anterior, que fosse a responsável pela civilização em que acreditamos estar presente nossa realidade, temos outras teorias que tentam abranger questões existenciais do ser humano quanto origem do planeta, da vida e dos seres humanos.

David Chalmers² contribui para construção deste pensamento sistematizando as hipóteses metafísicas para criação do universo em seu artigo “The Matrix as Metaphysics”. Neste artigo discursa a possibilidade de a hipótese levantada pela produção cinematográfica ser uma condição concreta e válida para estudos e reflexões filosóficas sobre a origem do universo. Constrói esta proposição através da apresentação de três hipóteses sobre a origem do universo, afirmando que a hipótese da “Matrix” engloba a todas. Primeiramente a hipótese do criador onde ser humano teria origem em ser superior responsável pela dádiva da vida, da natureza em que a maior parte da sociedade se apega através das religiões. Não saberíamos caracterizá-la como falsa ou verdadeira, pois sendo possibilidades que ultrapassam os modelos de comprovação atuais, não podem ser validadas, apenas questionadas e refletidas a fim da busca de um aprofundamento. A segunda hipótese é a computacional, na qual ciência da informática, como citado anteriormente, busca em sua essência, originalmente binária, o embasamento para garantir a introdução do pensamento tecnológico na atual sociedade. Uma forma de integração de certa maneira alinhada ao pensamento da cultura ciberpunk, amplificado pelas possibilidades das redes telemáticas, supondo a formação de todas as coisas com linguagem computacional. A terceira hipótese, sistematizada no *paper* de Chalmers, é a de que estamos em um universo físico (corpo) conectados a um universo além do físico (mente). Corpo e mente conectados por algo além das explicações físicas. O mundo das idéias. Todas hipóteses que apresentam a necessidade do suporte da metafísica para construir seus pilares de legitimação, como teorias a serem estudadas por pesquisadores do mundo todo, possuem suas influências na

“Matrix”. No cerne desta proposição inicial está a simulação, seria esta uma possibilidade real a qual estamos buscando ou vivenciando? Segundo estes pesquisadores, podemos elencar que seja a vivência ou a busca da simulação que nos levará a uma implosão da sociedade que conhecemos. Devemos considerar a hipótese introduzida pela trilogia “Matrix”, que, segundo a obra, a simulação da sociedade estaria em sua sexta versão após diversas implosões. Com a disseminação da Filosofia da Matrix em função das repercussões cinematográficas, cabe salientar que a suposição inicial de que estaríamos vivendo em uma simulação remonta outros textos filosóficos que, inclusive, alimentaram o imaginário dos criadores da obra.

Em o “Mito da Caverna”, Platão, através do diálogo entre Sócrates e Glauco, demonstra o aprisionamento de nosso pensamento diante do hábito relacionado com a criação de cada indivíduo. Aqueles que se mantêm prisioneiros possuem dificuldades em enxergar uma nova realidade, ou até mesmo de distinguir o que é o *real*. Nesse caso, a realidade se demonstra na casualidade da criação e do hábito individual de percepção do ser humano. Mesmo a realidade não sendo aquilo que obtemos diante de nossos olhos, será o reflexo de nosso imaginário, em hipótese alguma negaríamos essa sem antes uma experiência diante de uma nova possibilidade. A “Matrix” é uma possibilidade de realidade desvendada diante da evolução filosófica da cultura da informática e faz sentido àqueles que possuem o aprofundamento cultural que se faz necessário ao seu entendimento. A simulação e o entendimento da possibilidade dela como sendo não apenas uma criação externa, mas sim, uma criação imaginária, é o princípio de uma relação possível da transformação da informação entre as partes orgânicas e inorgânicas que permeiam os conceitos do movimento ciberpunk.

O entendimento do movimento ciberpunk, em seus conceitos, sua linguagem, seu modo de agir e de pensar privilegiam a compreensão daqueles que estudam as possibilidades da criação de uma “Matrix”. O desdobramento de alguns conceitos e categorias da cultura da informática serve como base para imersão neste

² Professor of Philosophy at University of Arizona and Director of the Center for Consciousness Studies.

universo. Não pretendo alongar neste ponto uma discussão sobre a terminologia ou epistemologia da palavra, mas apresentar alguns pontos relevantes no conceito do filme “Matrix” que complexifica a simulação e a metafísica, visando assim a um entendimento da parte para composição do todo.

DESENVOLVEDORES E USUÁRIOS

Dentro do universo ciberpunk temos inúmeras categorias de *personagens*, podendo ser elencados em subculturas. Sendo assim, atores que fazem parte da comédia da vida, multiplicam as possibilidades do sujeito através da amplificação das novas tecnologias.

A possibilidade das redes virtuais ensejarem projeções radicais, em que a personalidade experimenta uma dissociação, passando, dentro e fora dela, a se confundir com diversos personagens, que temem muitos estudiosos, sem dúvida é uma possibilidade que não pode ser descartada. (RÜDIGER, 2002, p. 114)

Entre estes se encontram hackers, phreakers, geeks, lamers, leechers e outros, porém o interesse desta proposição está em demonstrar uma categoria anterior àqueles que estão inseridos na cibercultura. Os personagens tachados como sendo ícones da cultura ciberpunk possuem a característica de um domínio maior da tecnologia ou da linguagem, da forma como ela é construída, são eles programadores ou, em um termo mais nobre e amplo de possibilidades, são desenvolvedores. Estes são capazes então de praticar as ações observadas pelos demais, como penetrar em sistemas, burlar equipamentos, roubar senhas e contas. A forma de raciocínio diferencia as percepções destes que estão em constante processo de construção, modificação e busca pela possibilidade de achar a falha no sistema, seja ela para o bem ou para mal, o que já não interessa na cultura ciberpunk.

Em contraponto aos desenvolvedores estão os usuários, indivíduos que fazem parte de um sistema criado através de desenvolvedores. São usuários os trabalhadores, pessoas comuns que se valem dos aparatos construídos, do pensamento tecnológico de grau elevado da outra categoria para amplificarem sua condição

humana. Essa percepção de usuário é vinculada ao ser que não está “acordado”, conforme o universo da “Matrix”. Porém, não podemos afirmar que o usuário não é tão tecnológico ou mais quanto um desenvolvedor, o usuário está mais alienado às questões filosóficas de como esse mundo funciona ou se propõe a construir, do que aquele que em um caminho incessante mantém uma comunicação constante na busca de um ponto de convergência entre o mundo orgânico e inorgânico. A proposta metafísica da existência de uma “Matrix” pressupõe estes grupos maiores, porém diante da suposição de uma avançada tecnologia de inteligência artificial, o grupo de desenvolvedores teria dado lugar à máquina, sendo assim, toda humanidade ficaria categorizada como usuários e à mercê da própria criação humana maquinificada.

Por uma questão de abordagem de análise, é necessário esse aprofundamento em uma divisão maior da reflexão das categorias anteriores em contraponto às comumentes utilizados no estudo da cibercultura. O conceito proposto, demonstrado na simulação da “Matrix”, representa o próprio posicionamento da cibercultura, a busca pela liberdade de informação, libertar todas as mentes, tirá-las das correntes que as prendem na caverna, brindá-las com a alegoria (sol). A “Matrix” não se trata de universo de regras como qualquer sistema, onde incluem uma visão de processos, tarefas, procedimentos e outras sistematizações. Ela é o próprio universo da cibercultura, da pura cultura da informática, termos, regras, linguagens; o entendimento de toda proposta criada em cima da física clássica, que ultrapassa seus limites, deve requerer como premissa de sua compreensão estudos sobre o desenvolvimento tecnológico, cultural e histórico da sociedade moderna e sua maquinificação.

O REAL E A MATRIZ

A simulação posta em reflexão anteriormente não pressupõe que ela não seja real, porém a “Matrix” pressupõe para aqueles que a percebem (acordados) que aquilo é uma simulação não-real. Como acordar a todos? Esta questão paira na trilogia de “The Matrix”, todos querem ser acordados? Quem está dormindo?

Aqueles que acham que acordaram ou os que nem sabe que aquilo pode ser um sonho? Uma matriz (me atrevo a traduzir para buscar um significado de originário, algo que é o princípio) pode transformar-se para o sujeito em uma relação de espaço-tempo momentâneo, que deriva das preocupações e interesses daquele contexto. No momento da obra cinematográfica ela transmite as preocupações de uma crescente parcela da humanidade que vem consolidando o domínio tecnológico e resgatando o viés de pensamento para uma pós-humanidade. Mais que isso, o filme busca de uma forma reversa mostrar a busca desta sociedade pós-humana, dominada por um caminho tecnológico e o retorno ao humanismo, descontextualizado historicamente devido aos efeitos causados pelo exagero tecnológico da sociedade real.

No universo da informática, retratado dentro da concepção dos Irmãos Wachosky, se percebe não somente pelos efeitos e imagens utilizados com base em uma estética iconográfica digital (zeros e uns, roupas, costumes como raves, música tecno), mas também nas regras colocadas por essa proposta de sistema metafísico existente, que há um paradoxo na proposição, uma vez que o sistema que se passa por pano de fundo (background) da “Matrix” é um sistema legitimado pelas ciências exatas da atualidade, um sistema de informações binárias. Sendo assim, a metafísica se constitui na possibilidade de existência, no devir, na virtualidade que consiste a proposta, por este estágio ainda não ter possibilidade comprovada. Dentre algumas das inúmeras senhas colocadas na película que enraizam e fundamentam a cultura da informática, está a figura do hacker, do programador (aquele que entende o código, a linguagem), as questões de segurança de sistemas (firewalls, cookies, portscan, backdoors), os vírus, os programas randômicos e muitas outras pistas para a reflexão sobre a possibilidade de a informática ser a base para criação de um mundo simulado.

HACKER, PROGRAMADOR E USUÁRIO

Existe uma grande ligação entre essas figuras que compõe o espectro da “Matrix”, o

primeiro hacker deve ser um homem original, fora da simulação que possui, da mesma forma como o hacker de nossa cultura, um avançado conhecimento tecnológico em comparação com outros sujeitos. Esse, por sua vez, deve libertar, acordar outros dentro da “Matrix”, esses “possíveis programadores” são treinados para entender o sistema e suas “regras”, desse modo possibilitando distorções feitas através da libertação de suas mentes, não devem mais acreditar que a caverna é a realidade, mas sim, que a nova realidade sobrepõe a anterior, reduzindo-a a uma simulação das regras da verdadeira, podendo formar – a partir deste novo domínio de conhecimento – novas “sombras”, não imaginadas pelos ainda prisioneiros.

Esses dois componentes para fundamentação da “Matrix” fazem parte daqueles que conhecem o desenvolvimento deste universo simulado, e não gostaria de crescer o termo virtual por não acreditar que este contemple da maneira como abordo a questão neste momento. O conhecimento acrescido por este fato permite a eles que façam o julgamento sobre a forma de revelação desta situação aos usuários. Os usuários, como supracitados, são alienados a condição que forma esta possibilidade de universo e não preparados a ponto de aceitar determinadas reflexões e questionamentos. As questões tecnológicas restringem o universo de compreensão desta obra, fazendo com que amplifiquem as discussões filosóficas puras (sendo uma ótimo possibilidade de construção do conhecimento), mas criando um campo de discussão filosófico-tecnológico que tenta abranger o maior número de questões ontológicas e colocá-las em contraponto à cultura da informática.

SEGURANÇA E MANUTENÇÃO DE UM SISTEMA

Não teríamos como demonstrar um sistema tecnológico sem apontar suas falhas e suas precauções. No primeiro filme da trilogia, uma das questões que ficaram suspensas foi a existência de um oráculo, a mistura de mitologia, magia começava a permear o imaginário, porém senão fosse uma palavra dita pelo oráculo, grande parte dos telespectadores imersos na

cibercultura teriam permanecidos em dúvida. Em um das cenas de visita ao Oráculo, ela diz à personagem principal: Take a *cookie*! Na interação via redes (internet), e nas linguagens de programação, o *cookie* é uma pequena carga de informação colocada no computador de um usuário para obter informações pessoais da utilização daquela conexão. Estava, então, naquele momento, o Oráculo revelando sua vigilância naquele indivíduo que aprendia a ser programador de um sistema através de uma conexão hackeada (não-autorizada e fora de controle do sistema).

No segundo filme da trilogia, as pistas começam a aparecer com mais clareza. Ainda sob a figura do Oráculo, existe agora um protetor, porém este “programa” que exerce a função de proteger as portas que conduzem a caminhos por dentro do sistema é o que na informática possui o nome de firewall, por isso seu código de programação é diferente dos outros quando a personagem principal tenta identificá-lo. As portas são chamadas de backdoors, entradas deixadas por programadores por diversos motivos, sejam lícitos ou ilícitos na maior parte dos sistemas. Ainda no mesmo escopo temos um fazedor de chaves (keymaker), um tipo de programa que faz varredura nestas portas, mostrando para onde levam e quais podem abrir, chamado na informática de Portscan. Essas pistas revelam um pouco da complexidade da proposta que o filme demonstra da simulação deste universo, em momento algum estamos de forma profética referindo-nos a citações, ou uso de expressões ligadas a outras propostas metafísicas do universo, tais como as religiões. Estamos dentro do universo da proposta (informática), demonstrando a abrangência desta hipótese.

PROGRAMAS INVISÍVEIS

Dentre as revelações sobre a “Matrix” que o segundo filme explicitou, estão os programas, sejam de manutenção, de arquitetura ou segurança, que se encontram dentro deste universo, a fim de completar um ciclo que simule um sistema para manter o ser humano acreditando no poder de escolha. Ventos, árvores, pássaros seriam programas randômicos

que se processam sem a percepção, sem a reflexão. Mas como então acreditar que estes possam ser programas? Segundo Nick Bostrom, a possibilidade de estar vivendo em uma simulação é proporcional à busca da criação de um universo simulado, e no caso de estarmos vivendo uma simulação, a potência de processamento necessário para criação desta simulação seria imensa, a ponto de que o universo poderia ser montado à medida do requerimento da informação. Esse montagem em demanda demonstra uma das inúmeras explicações para construção de um proposta de que nossa realidade seria uma simulação. O interior do corpo de um pássaro sob a lupa de um microscópio só revelaria o microcosmo quando necessário para simular a realidade, ou a não-realidade a nós ignorada. Sendo assim, o estabelecimento de uma conexão entre a real natureza (source) da simulação e os seres humanos nela inseridos transpassa uma relação entre o programável e o controlável, estabelecendo da mesma forma como na alegoria da caverna uma prisão àqueles que estão conectados, mas como no conto esta prisão só será revelada a partir da libertação.

Estes pontos elecandos com base nos conceitos visíveis da obra cinematográfica “Matrix” são apenas pinceladas da possível análise da proposição de uma civilização simulada. A possibilidade da proposta de construção de uma hipótese com base em sujeitos desenvolvedores e usuários demonstra a fundamentação diante da produção logarítmica do campo computacional como sendo um viés do relacionamento do ser humano e da máquina. Em diversos papers do Instituto Extropiano, um grupo de pensadores positivistas, ativos na pesquisa e na reflexão de uma crença trans-humana, se atribui à tecnologia e à busca objetivista da ciência aos resultados que poderão inter-relacionar a migração do humano ao trans-humano³. Afirmam em um de seus manifestos que: Pretendemos ser capazes de programar a construção de objetos físicos (incluindo nosso corpo) da mesma forma que fazemos com nossos softwares. (Extropian Institute, www.extropy.org, 2003). Nessa perspectiva, assim como em “Matrix” trabalham o ser humano como máquina, sendo desta forma o pensamento sobre possibilidade

³ Trans-humano como sendo a concepção do sujeito ligado a dispositivos bio-eletrônicos, com a possibilidade de relacionar o orgânico e o inorgânico.

da interferência de um sujeito desenvolvedor em um sujeito usuário, uma analogia que poderíamos realizar em relação à medicina atual, porém, deslocando essa perspectiva para os técnicos que atualmente consertam computadores. Seres humanos que seriam conectados a dispositivos bio-eletrônicos, podendo induzir nossa química e nossa codificação genética. Propostas um tanto radicais, mas que cabem ser analisadas.

LIBERTE A SUA MENTE

Em todo enredo de “Matrix”, encontra-se a questão do mundo como representação de uma realidade imposta ao ser humano e que se torna mais forte à medida que estas regras são aceitas pelo sujeito. Nessa questão, encontra-se a abstração refletida por Schopenhauer na extensão filosófica de sua obra, que propõe na metafísica do belo e a busca empírica das discussões do sujeito e de seu mundo, sendo as idéias o princípio de questionamento do engendramento dos seres, calcando-se nas questões levantadas por Platão, buscando esclarecer a representação com a busca da Vontade da coisa em si. A procura pelo sujeito criador ou pela matriz originária desta realidade demonstra a preocupação filosófica da obra cinematográfica. Remete os telespectadores a refletir sobre as possíveis origens do ser humano e encaminha a discussão tecnológica para o campo do pós-humano⁴, ainda que tenha, no âmago de seu enredo, o retorno real de uma civilização humanística. Introduce, de uma forma leve e pouco perceptível aos que não têm aprofundamento no campo de conhecimento informacional, a cultura da informática como sendo a possibilidade que unifica as questões metafísicas da origem do universo, conforme afirma David Chalmers, e idealiza uma nova visão de futuro. No século passado, toda década possuía sua visão de futuro, roupas prateadas, naves, alienígenas, entre outras idealizações do imaginário. Percebemos que em toda concepção de futuro existe um super dimensionamento dos medos do ser humano, mas que também esta visão colabora para modificação do futuro imaginado. “Matrix” é uma dessas concepções, pois foca a priori possibilidades de conexão

ser humano/máquina, podendo nos conduzir à reflexão sobre o espírito e as questões colocadas por Nietzsche sobre o entendimento da noção de real no mundo orgânico e no mundo inorgânico (mecânico).

Suposto que nenhuma outra coisa seja “dada” como real, além do nosso mundo de desejos e paixões, que não possamos descer ou subir a nenhuma outra “realidade” que não justamente à realidade de nossos impulsos [...] não seria permitido fazer a tentativa e formular a pergunta se esse dado não é bastante para compreender, partindo do idêntico a ele, também o assim chamado mundo mecânico (ou “material”)? (NIETZSCHE apud GIACOIA, 2002, p. 34)

Diante deste pensamento e desta construção em que a emoção permeia a face da realidade e o imaginário permitido a elucubração de ilusões da mesma, qual a diferença entre o sonho e a realidade? A concepção do sujeito como sendo um produto de sua imaginação complementa o questionamento da noção de realidade de “Matrix”, somos nos conectados ou não, induzidos por mecanismos tecno-cibernéticos a idealizar uma realidade ou fazemos isso pelas múltiplas facetas que o sujeito mascara em sua alma e a amplificação do poder que essa tecnocultura nos possibilita? Esta pergunta centra muitos questionamentos em relação a “Matrix”, transforma a noção de realidade e introduz o imaginário de uma forma ferramental como possibilidade para complementar aquilo que as tecnologias, hoje, não dão conta em uma simulação tradicional. Libertar a sua mente pode ser ler um livro: enquanto lê se o sujeito imagina e deixa crer que a realidade está em outros mundos, considerando o nível de pré-disposição, podemos afirmar que a viagem proporcionada pela leitura e outras sensações podem formar uma “Matrix” temporária em nosso imaginário. A própria “Matrix” pode ser um sonho. A nossa representação do mundo relacionada com a multiplicidade do sujeito gera, então, inúmeros mundos simulados pelos quais nos deslocamos durante dias, sem a percepção destas mudanças. O sujeito que assiste à aula é diferente do que conversa em uma sala de bate-papo, como é diferente daquele que está com a namorada no shopping. Em todos momentos temos regras de conduta, morais, físicas diferentes que geram a construção deste. Assim como no filme, a própria escolha se

⁴ Ver em “Are you living in a computer simulation?” o conceito de pós-humano como sendo a sociedade simulada ou a ancestral que possui esta capacidade.

torna uma ilusão saudável para manutenção de nossa realidade, mas quando realmente temos escolhas? Em nosso dia-a-dia, nessa transição de mundos simulados que representa nossa realidade, tudo está prisioneiro, toda e qualquer escolha estabelece uma linha de conexões que, em um dado momento, não corresponde ao que você deve fazer. Portanto, não temos escolhas, temos possibilidades que, ao acaso dos mais despercebidos, recorre como ignorância e estabelece uma sensação de felicidade. Libertar a mente seria então aceitar um universo sem escolhas e refletir sobre o porquê desta existência?

Segundo Jaques Aumont, em seu livro *A Imagem*, afirma que:

[...] o imaginário é o domínio da imaginação, compreendida como faculdade criativa, produtora de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis. Praticamente é sinônimo de “fictício”, de “inventado”, oposto ao real (até mesmo as vezes ao realista). (AUMONT, 1993, p. 118)

Nossa imaginação pode possibilitar o efeito de produção imagística potencial que surpreenda o sujeito. Acreditar que um sonho é real seria um primeiro passo para demonstrar o poder mental despendido na produção de imagens ou de uma realidade. Questionemos então a viabilidade de induzir nosso cérebro a tal conjuntura, estudos químicos e físicos direcionam a possibilidade do manuseio cerebral através de drogas, e estudos computacionais o fazem através da tentativa da inteligência artificial e de uma conexão orgânica e inorgânica. Com todas essas especulações e pesquisas tecnocientíficas, não podemos descartar a hipótese, como se posiciona Nick Brostrom, de sermos um civilização simulada de um original ancestral.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

Quando se efetiva a possibilidade e aproximam-se cada vez mais as implementações e os experimentos das questões refletidas, cresce o medo mítico do fim de um projeto e da incapacidade de uma parcela da sociedade de integrar-se a este novo horizonte. A capacidade de conexão e adaptação desta nova realidade a uma realidade primitiva transmuta a cena e desenvolve o caráter fundamental da cibercultura e do universo em que “Matrix” foi elaborado.

Segundo Kroker:

[...] quando a tecnologia e sua fase ultramodernista conectam-se de novo ao medo mítico radical do primitivismo, não se trata mais do mundo baudrillardiano do simulacrum e hiper-realismo, mas de uma nova cena de tecnologia virtual e o fim da fantasia do Real. (KROKER apud LEMOS, 2002, p. 72)

A fantasia do real é o questionamento de “Matrix”, com um universo permeado de senhas induz ao sujeito uma nova percepção da realidade a sua volta, questionando a multiplicidade e a possibilidade metafísica de uma origem do universo conforme a proposta da obra. A multiplicidade do sujeito com suas fontes filosóficas proporcionam uma expansão do conceito de uma matriz como sendo o campo transcendental que envolve a individualidade de cada sujeito, criando e expandido a nossa realidade. Estaríamos em nosso relacionamento social contextualizando as regras e as bases para a matriz em que direcionamos nossos esforços em cada momento de nossa existência, podendo indicar que o momento tempo-espaço perfaz a periferia do sujeito delimitando de uma forma difusa a transgressão de uma matriz e outra. Com o questionamento da noção de tempo e velocidade proposta à luz das novas tecnologias de comunicação, confrontamos a matriz que origina a delimitação de cada sujeito em um mesmo ser, com a delimitação proposta transformando as novas tecnologias de comunicação em uma amplificação desta possibilidade, porém a noção de realidade ainda fica ligada à crença mental de manipular o imaginário a fim de acreditar, de libertar sua mente.

Podemos considerar dentro das formas e modelos da representação mentais, apresentadas por Santaella em seu livro “Imagem”, que existe a possibilidade de uma proposta formulada com base nos estudos neurofisiológicos, onde a imagem seria formada no cérebro por impulsos eletroquímicos entre neurônios interpretados em um nível biossemiótico. Essa teoria recebe o nome de Conexionismo, através da suposição desta possibilidade de interação entre o órgão com capacidade de criar representações mentais realísticas e uma linguagem físico-química, poderemos, de acordo com novos avanços, induzir a produção de imagens mentais em um nível de consciência que proporcionará uma

viagem através de uma realmente realidade virtual. Quando isto for possível, já devemos questionar a legitimação desta virtualização, será virtual ou real, será então o ponto de questionamento de Nick Brostrom; seremos nós realmente originais? Platão em sua alegoria nos pondera a refletir, queremos mesmo saber a verdade?

SÓCRATES - Se, enquanto tivesse a vista confusa — porque bastante tempo se passaria antes que os olhos se afizessem de novo à obscuridade — tivesse ele de dar opinião sobre as sombras e a este respeito entrasse em discussão com os companheiros ainda presos em cadeias, não é certo que os faria rir? Não lhe diriam que, por ter subido à região superior, cegara, que não valera apenas o esforço, e que assim, se alguém quisesse fazer com eles o mesmo e dar-lhes a liberdade, mereceria ser agarrado e morto? (“A República” de Platão, 6.º ed. Ed. Atena, 1956, p. 287-291)

“Matrix” é uma possibilidade metafísica estudada por diversos filósofos na atualidade, não queremos aqui determinar em momento algum uma noção de juízo na obra cinematográfica, mas sim, incitar as reflexões sobre alguns de seus conceitos em relação ao sujeito, as novas tecnologias e as questões ontológicas propostas pela filosofia. Um caminho que se encontra em aberto para um trabalho mais aprofundado sobre a realidade, um ponto de partida para relacionar a capacidade atual da multiplicidade de sujeitos e os conceitos epistemológicos trabalhados na filosofia.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. São Paulo : Papirus, 1993. (Coleção Ofício de Arte e Forma)

BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo : Global, 1995 (Coleção contato imediato)

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre : Sulina, 2ª Edição, 1999

BOSTROM, N. Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*. Vol. 53, No. 211, pp. 243-255.

CHALMERS, D.J. 2003. The Matrix as Metaphysics. <http://www.u.arizona.edu/~chalmers/papers/matrix.html>

DURAND, Gilbert. *O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro : DIFEL, 1998

HESSEL, Ricardo Souza. *Algoritmos para compressão de imagens de impressões digitais com a utilização da Transformada Wavelet Discreta*. Porto Alegre : 1997

HESSEN, Johannes. *Teoria do Conhecimento*. Portugal : Editora Coimbra, (1926) 8ª Edição, 1986

LEMONS, A. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. POA, Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1993

_____. *O que é virtual?*. São Paulo : Ed. 34, 1996

_____. *A Máquina universo: criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre : ArtMed, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo : Ed. 34, 1999

MACHADO, Juremir. *O pensamento do fim do século*. Porto Alegre : L&PM, 1993

MACHADO, Juremir. MENEZES, Francisco (Orgs.). *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre : Sulina/Edipucrs, 1999 (Coleção Comunicação 1).

MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre : Artes e Ofícios Ed., 1995.

MALRIEU, Philippe. *A construção do Imaginário*. Portugal : Instituto Piaget, 2001.

MORIN, Edgar. *O método 1 - A natureza da natureza*. Portugal : Publicações Europa-América, LDA., 1977. V. 1. 2ª Edição : (Biblioteca Universitária V.28).

_____. *O método 2 - A vida da vida*. Portugal : Publicações Europa-América, LDA., 1980. V. 2. 2ª Edição : (Biblioteca Universitária V.29).

_____. *O método 3 - O conhecimento do conhecimento*. Portugal : Publicações Europa-América, LDA., 1986. V. 3. 2ª Edição : (Biblioteca Universitária V.44).

_____. *O método 4 - As Idéias: Hábitat, vida, costumes, organização*. Porto Alegre : Editora Sulina, 1998. V. 4.

_____. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro : BCD União de editoras S.A., 3ª Edição, 2001.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo : Companhia das Letras, 1995.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. *Imagem. Estética moderna & pós-moderna*. Porto Alegre : Edipucrs, 2000 (Coleção Comunicação 7).

SANTAELLA, Lucia, NOTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo : 1997.