



MATERIALIZAÇÃO DO HIPER-REAL NA MATRIZ: INTERMIDIALIDADE ENTRE BAUDRILLARD E *MATRIX*

Luiza da Silva Souza – souzasluiza@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas, UFPel, Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil; <http://orcid.org/0000-0003-4606-298X>

Claudia Lorena Fonseca – fonseca.claudialorena@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas, UFPel, Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil; <https://orcid.org/0000-0003-4787-0575>

RESUMO: As influências da teoria de Jean Baudrillard em *Simulacro e Simulação* (1991) presentes em *Matrix* (1999) podem ser interpretadas através do processo de transposição midiática (RAJEWSKY, 2005). Na teoria, a reprodução do hiper-real acontece através da manipulação da verdade, produção desenfreada de simulacros e coletivização das identidades. Esse é o livro referência para a produção cinematográfica. No filme, essas teorias são analisadas através da experiência dentro do programa de simulação, *Matrix*, criado pelas máquinas. Nesse sistema virtual, a mente está sujeita à escravidão já que é através dela que ocorrem os *inputs* e *outputs* de informação enviados para o cérebro para manter os seres humanos entorpecidos. Este artigo busca explicitar os pontos de conexão entre as duas obras e analisar como o conceito de intermedialidade auxilia na compreensão da transposição entre as duas mídias: a escrita e a produção cinematográfica. Por fim, observa-se que a relação entre as duas obras aqui citadas é um processo essencialmente de intermedialidade.

PALAVRAS-CHAVE: Matrix; hiper-real; intermedialidade; simulações.

1 INTRODUÇÃO

O procedimento da articulação entre mídias é uma prática que se configura em uma abordagem de interpretação. Nesse sentido, ao analisar a intermedialidade entre obras observa-se uma influência na percepção e entendimento, pois o autor reproduz suas leituras em uma nova produção, que se apresenta como uma nova plataforma midiática que irá dispor de linguagens diversificadas, ressignificando sentidos e percepções. No âmbito da adaptação cinematográfica, essa transposição se reconta através de suas múltiplas facetas, que contam com elementos visuais, sonoros, perceptivos, e explora a inter-relação entre o texto base e o texto criado.

O filme *Matrix*, produzido em 1999, é um exemplo dessa nova configuração, levando-se em conta que se trata de uma obra inspirada nas teorias do filósofo Jean Baudrillard. Nesse sentido, observamos a substancialização das teorias sobre uma realidade distorcida produzida somente por simulações na reprodução do sistema Matrix. Nessa nova forma de vida repensada pelas irmãs Wachowski, as percepções do mundo real são construídas por estímulos cerebrais fornecidos pelas máquinas que controlam as representações mentais, possibilitando a produção de um universo semelhante ao real, mas que na verdade é somente uma simulação. Neste caso, os indivíduos possuem um papel passivo e não

têm a consciência de que vivem em uma forma de existência artificial. O real não pode mais ser concebido pelos sentidos do corpo repassados à mente, pois as máquinas utilizam exatamente esses estímulos para reproduzirem uma vida artificial para os humanos.

A ruptura com esse sistema distópico é explorada no momento em que o protagonista, Neo, liberta-se dessa produção de hiper-realidade, que é um conceito desenvolvido na obra *Simulacro e Simulação* (1991). Para viver na hiper-realidade, basta perder a capacidade de distinguir o real das ilusões produzidas pelos simulacros. Personificação da desconjunção, mesmo antes de saber sobre *Matrix*, Neo sente que não está vivendo em um mundo real, a ele lhe parece que está sempre sonhando, ou seja, em um questionamento contínuo sobre não estar vivendo de fato, mas sim como se estivesse sempre trancafiado em um universo onírico. Para ele, é essencial que não se deixe enganar por conceitos abstratos como destino. Nesse sentido, já no início do filme, ele declara a necessidade que tem de manter controle sobre sua própria vida. Observa-se, na sua jornada, que sua motivação é a busca pela verdade, a qual, ao longo da trama, descobrimos que está mais relacionada ao entendimento da realidade e ao conhecimento. Com a ajuda de Morpheu, Neo se destrava das correntes da simulação para cumprir seu papel de *o escolhido*.

O processo dinâmico da relação entre as duas obras reconfigura a comunicação de conteúdos presentes nos textos. Adotamos os conceitos de transposição midiática (RAJEWSKY, 2005), compreendendo que a obra produzida a partir de um texto fonte transforma-se através da evocação da obra base para a produção de novos sentidos. Sendo assim, *Matrix* se produz como uma materialização do conceito de hiper-realidade de Baudrillard (1991).

A articulação entre as mídias, mais especificamente entre o cinema e a literatura, as quais serão trabalhadas ao longo deste artigo, desenvolve o diálogo entre essas duas obras que conversam e se evocam. A própria constituição da produção cinematográfica está particularmente ligada à mídia escrita e, por isso, pode-se afirmar que o filme é oriundo das leituras anteriores e uma materialização dos conceitos, estudados pelas roteiristas do filme. Partindo desse pressuposto, esse estudo busca discorrer sobre como o conceito de hiper-realidade se materializa na reprodução da *Matrix*, especificamente no primeiro filme da trilogia, e também como a intermedialidade possibilita a configuração da adaptação de uma teoria filosófica para uma expansão narrativa cinematográfica que envolve um cenário de reiteração cultural, espacial e temporal.

2 PANE NO SISTEMA, ALGUÉM ME DESCONFIGUROU: A INTERPRETAÇÃO DA MATRIX

Roteirizado em 1999 pelas irmãs Lilly e Lana Wachowski, e produzido por Joel Silver, *Matrix* já antecipava a ansiedade e o medo que pouco a pouco se vai instaurando pelo que seria uma possibilidade das máquinas tomarem o controle total do mundo, fazendo escrava a raça humana. Lançada na virada do

século XX para o XXI, momento em que começávamos a conviver com a expansão tecnológica e com os primeiros computadores de uso doméstico, a obra cinematográfica, de maneira que poderíamos chamar *visionária*, traduz o pessimismo e o temor que víamos a experimentar em relação ao controle excessivo que a tecnologia viria a ter e o impacto que causaria no cotidiano. Mesmo completando seus vinte e um anos, *Matrix* ainda conversa com diversas teorias e se relaciona intimamente com as distopias mais aclamadas, seja pelo *plot twist* na história ou por seus efeitos visuais, os quais encantaram os telespectadores à época.

A trama dá conta da trajetória de um cidadão aparentemente comum, Thomas Anderson, que trabalha para uma companhia de softwares. Clandestinamente, no entanto, opera como um hacker de alto escalão nomeado Neo. Ao ouvir sobre a *Matrix*, fica instigado a descobrir o que significa, porém não possui acesso a quaisquer informações. Ao mesmo tempo, seu antagonista, um homem chamado Morpheu, está inteiramente conectado a essa situação, e em busca de Neo, já há anos, para que a *profecia* se cumpra. É quando, finalmente, Morpheu entra em contato com Neo, oferecendo a ele a oportunidade de descobrir a verdadeira realidade. Nesse momento, tem início a jornada do herói.

Morpheu dá a Neo a opção de escolher entre duas pílulas: uma azul; a outra, vermelha. Na primeira, tudo o que se passou até o momento seria esquecido, retornando-se ao cotidiano normalizado. Ao optar pela segunda pílula, a verdadeira realidade e o mundo real lhe seriam apresentados. Neo suspeita que sua vida, por vezes, se assemelha ao sonho ou algo irreal e, por esse motivo, mas também por uma conversa mais minuciosa com Morpheu, ele opta pela pílula vermelha, deparando-se com a realidade crua à qual a raça humana está fadada. Descoberta a verdade, não há possibilidade de retorno à ignorância, e Neo finalmente compreende a configuração da condição antrópica.

A verdade, tão almejada, consiste em uma realidade na qual as máquinas controlam toda a Terra há pelo menos duzentos anos. Ao perder o controle sobre a inteligência artificial, o ser humano aos poucos fora matando o meio ambiente para tentar combater a supremacia tecnológica, tornando-se, por fim, malgrado suas tentativas na direção contrária, fonte de energia para abastecimento das máquinas. A *Matrix* é um sistema desenvolvido para manipular a mente humana em troca da manutenção do corpo como energia. Morpheu explica a Neo que é impossível compreender o que é a *Matrix* em si, que é preciso ver por si só. Sendo construção de uma realidade artificial, a *Matrix* utiliza-se da manipulação de sentidos para manter os humanos aprisionados ao sistema. Por isso, para conseguir desfazer-se dela e acreditar na verdade, é preciso vivenciar a experiência novamente, adentrar o sistema, conhecendo o *deserto do real*, conceito desenvolvido por Baudrillard para exemplificar a desgraça do mundo sem simulações.

Integrantes da nave Nabucodonosor, Morpheu, Trinity e outros tripulantes são humanos que foram capazes de não somente acordar para a realidade e compreender a complexidade de *Matrix*, mas

também entender que o futuro da raça humana estaria comprometido. Esse sistema de controle entorpece o ser humano, que não é mais capaz de distinguir o real do irreal. As produções geradas tecnologicamente pelas máquinas produzem os falsos estímulos eletromagnéticos que são interpretados pelo cérebro. Morpheu primeiramente questiona Neo sobre o conceito de real que este possui, já que o imaginário e a realidade são ideias a serem (re)pensados quando se fala sobre a *Matrix*. Todo o sistema de controle é programado para manter os indivíduos presos e submissos, então, por dentro do sistema há guardas treinados para manter a ordem. Os próprios cidadãos, inclusive, são programados para manter-se na ordem.

Com isso, abrem-se questões e possíveis respostas, nada definitivas, para as perguntas que interpelam a realidade, a irrealidade, e sobre a excessiva importância da inteligência artificial. Para conhecer de fato o real, é preciso antes de tudo vivenciar o irreal. Logo, para ir ao fundo dessa situação

[é] preciso, para Neo, atravessar o caminho, uma vez que conhecer o caminho não é suficiente, é preciso trilhá-lo. Esse caminho é a travessia necessária entre aqueles dois mundos, o da alma e o do corpo, ou seja, em uma palavra, mediação. O conhecer torna-se este trilhar, um hífen que conecta sujeito e objeto, o interior e o exterior, tornando-se meio e instrumento de investigação. Essa mediação se dá através da forma como representamos o mundo, portanto conhecimento e representação são inseparáveis (MAGASSALI, 2008, p. 376).

É possível que uma pessoa passe pela libertação da *Matrix* e, ainda assim, deseje retornar. Cypher é um tripulante que, apesar de já ter vivido na realidade, ainda assim prefere retornar para a *Matrix*, já que para ele a realidade *verdadeira* não faz sentido. Cypher, ao lado de Morpheu e Trinity, é o responsável pela decodificação. Ao final, opta por trair o grupo e aliar-se a Smith, uma das sentinelas que habita no interior do sistema, no intuito de manter a ordem. E rebela-se, para que possa manter a mente trancafiada na *Matrix*.

Assim, a verdade, que era para ser libertadora, tende a escravizar. De fato, a realidade vivida na *Matrix* pode ser mais atraente ao ser humano, pois, optar por conhecer o mundo como está, é aniquilar o contexto vivido por toda a existência, para tentar sobreviver em um mundo caótico e de constante luta para sobreviver. Embora Neo seja o escolhido para destruir o sistema, e Morpheu acreditar cegamente que a missão será finalmente completa, em um primeiro momento, Neo renega a verdade, e Morpheu o questiona sobre se ele teria interesse em retornar para a vida artificial.

O filme aborda a reprodução dessas simulações que são engendradas pela força da tecnologia em massa. A simbologia apresentada na *Matrix* evidencia a ilusão que o ser humano é levado a pertencer, pois a lógica do real é revertida em prol de algo. Nesse caso, o mundo é mediado pelas máquinas, que utilizam os humanos como energia, portanto, os objetos reais do mundo tornam-se parte do mundo mental. Partindo dessa perspectiva, o homem pode ser um escravo com e sem correntes. Com, pois está

preso à tubulação das máquinas, mas ao mesmo tempo sem, pois está preso por sua mente, que reproduz as ideias do real.

Como são duas mídias distintas, a conversa entre as duas não é simples, pois é preciso levar em consideração que ambas são envoltas em culturas diferenciadas e se constituem cada uma de uma maneira. Ghiradi, Rajewsky e Diniz (2020) argumentam que,

[...] como categoria analítica, intermedialidade pode assim permitir insights importantes para a análise de práticas artísticas e culturais de todo tipo, em várias configurações (textos verbais, filmes, performances, pinturas, instalações, HQ, vídeo games, blogs, internet, logotipos etc.) – desde que essas práticas, ou configurações midiáticas manifestem algum tipo de estratégia, elemento constitutivo ou condição intermidiática (GHIRADI; RAJEWSKY; DINIZ, 2020, p. 18).

Com essa estreita relação entre obra base e obra traduzida, há consequências para a interpretação resultante dessa conversa. Nesse sentido, entende-se que, na medida em que existe esse diálogo entre obras, a intermedialidade de alguma forma também concebe a intertextualidade (RAJEWSKY, 2005, p. 54). Neste estudo, focalizar-se-á somente a análise entre as duas obras, a partir dos estudos de intermedialidade. Portanto, não trataremos do aspecto intertextual, embora acreditemos que, fazer referência a essa concepção, aqui, é essencial, pois, como Cluver (2006, p. 14) argumenta, de alguma forma a intertextualidade significa também intermedialidade.

3 INTERMIDIALIDADE E COMO SE APLICA ENTRE AS OBRAS

3.1 INTERMIDIALIDADE

Sair das páginas de uma teoria que argumenta sobre a realidade, simbologias e a observação da sociedade, é uma transposição que vai além de simplesmente contar uma história. Em *Simulacro e Simulação* (1991), livro que serve de inspiração para *Matrix*, é desenvolvida a ideia de que a realidade vivida é uma produção de "modelos de um real sem origem nem na realidade: o hiper-real" (BAUDRILLARD, 1991, p. 08). Nesse sentido, é uma narrativa produzida de uma adaptação da teoria para uma trama. Ainda que o leitor desconheça as ideias e conceitos, ele consegue acompanhar a obra fílmica sem prejuízo ao sentido total da narrativa que está assistindo. Não obstante, o telespectador conhecedor das teorias poderá aprofundar seu entendimento e consequente análise, quando compreende que uma mídia evoca outra.

A conversa entre as duas obras não deve ser vista somente como uma tradução ou repasse de uma mídia para outra, então,

[...] ao analisar cinema e literatura e suas relações, percebe-se que a adaptação de uma obra literária para as telas cinematográficas percorre um caminho que vai além de

transformar e adaptar linguagens. O cinema traz não apenas uma obrigatoriedade de contar uma história, conforme o texto em que se baseia, na sua integridade, mas traz uma nova forma de contar, de representar e de ver o mundo (ROSA, 2018, p. 114).

Como se trata de uma relação entre duas mídias, observa-se que um novo processo se engendra. Para isso, adota-se o conceito de intermedialidade como um procedimento de análise no sentido de explorar as novas significações. Cluver (2011, p. 9) defende que a intermedialidade “implica todo o tipo de interrelação e interação entre mídias”. É um fenômeno comum quando se trata de uma análise das artes contemporâneas, considerando que elas se evocam. Como um processo inteiramente de articulação, essa relação entre mídias vai além da combinação, mas da produção de um conjunto complexo de significados.

Ao adentrarmos as obras a partir da análise que privilegia a intermedialidade, é preciso começar tendo claro que as mídias são produzidas por signos, e que o significado que advém da ideia de que ela é concebida como uma mídia de comunicação é um discurso base para entender a intermedialidade (CLUVER, 2006, p. 06). A palavra em si evoca a comunicação e o meio. Esse vocábulo inclui a televisão, rádio, mas também as artes plásticas, obras fílmicas, poemas, e uma infinidade de outras mídias. Essa perspectiva, apesar de ampla, influencia diretamente a análise, considerando-se que a intermedialidade é nutrida pelos atravessamentos entre mídias.

São comuns, por exemplo, as adaptações cinematográficas de romances, produções de artes plásticas baseadas em poemas, entre outras. Rajewsky (2005) argumenta que "sem dúvida, todos esses fenômenos têm algo a ver, de alguma forma, com um cruzamento das fronteiras entre as mídias, caracterizando-se então por uma qualidade de intermedialidade em sentido amplo" (p. 50, tradução nossa)¹. Esse recurso é utilizado quando uma mídia se faz presente em outra em um percurso que inclui a passagem da teoria para as reproduções imagéticas como uma configuração específica.

No caso de *Matrix*, temos a recriação do tempo e espaço das teorias propostas pelo filósofo Baudrillard transposto para uma narrativa cinematográfica. Não se trata apenas de uma narrativa literária transposta para uma narrativa fílmica, mas sim de teorias de cunho analítico social que são reconfiguradas em uma trama. Descrever e analisar as duas obras sob uma perspectiva intermedial não resultaria adequado, tampouco produtivo, se optássemos pelo entendimento amplo do conceito. É aconselhável adotar, portanto, uma das três distinções de Rajewsky (2005) elaboradas com o objetivo de especificar as análises sobre a intermedialidade.

A primeira categoria apresentada é a da intermedialidade como *combinação de mídias*, que seria “determinada pela constelação medial que constitui um produto midiático, ou seja, o resultado ou o

¹ Citação original: “Without a doubt, all of these phenomena have to do in some way with a crossing of borders between media and are in so far characterized by a quality of intermediality in the broad sense.” (RAJEWSKY, 2005, p. 50)

próprio processo de combinar pelo menos duas mídias convencionalmente distintas ou formas midiáticas de articulação” (RAJEWSKY, 2005, p. 52, tradução nossa)². Como exemplo, a autora cita as configurações de textos multimídias, mixmídias e intermídias. Nesse sentido, esse conceito materializa a combinação de duas formas, construindo gêneros novos e independentes.

Quanto às referências tanto em textos literários, quanto em obras fílmicas, Rajewsky (2005) nomeia *referências intermidiáticas*. Considera-se que a “intermedialidade designa um conceito comunicativo-semiótico, mas aqui é por definição apenas um meio - o meio de referência (em oposição ao meio referido) - que está materialmente presente” (RAJEWSKY, 2005, p. 53, tradução nossa)³. É uma estratégia de construção de sentido que utiliza os meios disponíveis referindo-se a uma obra produzida em outra(s) mídia(s). Outros exemplos citados pela autora são a musicalização de poemas, presença de referências às artes plásticas nos filmes, além de outras.

No entanto, para essa análise, consideramos que a categoria da *transposição midiática* conversa de maneira mais adequada com a situação que se apresenta, pois é a modalidade que consiste na reprodução de determinada produção em uma nova mídia, ou seja, uma “concepção ‘genética’ de intermedialidade voltada para a produção; o texto, filme, etc. ‘original’ é a ‘fonte’ do produto midiático recém-formado, cuja formação se baseia em um processo de transformação intermediário obrigatório e específico à mídia.” (RAJEWSKY, 2005, p. 51)⁴.

Conforme anteriormente dito, existe uma relação estreita entre as discussões filosóficas de Baudrillard em *Matrix*. As próprias irmãs Wachowski convidaram o filósofo para auxiliar na continuação dos filmes, tendo o autor se negado a fazê-lo, por acreditar que a interpretação das produtoras reproduzida no filme fora equivocada.⁵ Entretanto, antes de tudo, é importante deixar claro que os conceitos foram desenvolvidos e influenciados também por outras leituras realizadas pelas Wachowski.

Em discordância com o filósofo, a materialização de seus conceitos é lida e reproduzida em *Matrix*, considerando-se que, nas produções cinematográficas, há uma nova configuração que se apresenta, outras linguagens são desenvolvidas, e logo a teoria se reinventa para reproduzir-se na história. Assim considerado, o “cinema traz não apenas uma obrigatoriedade de contar uma história, conforme o texto em que se baseia, na sua integridade, mas traz uma nova forma de contar, de representar e de ver o mundo” (ROSA, 2018, p. 114). No filme, a transposição está presente é na materialização dos conceitos.

² Citação original: “determined by the medial constellation constituting a given media product, which is to say the result or the very process of combining at least two conventionally distinct media or medial forms of articulation.” ((RAJEWSKY, 2005, p. 52)

³ Citação original: “intermediality designates a communicative-semiotic concept, but here it is by definition just one medium—the referencing medium (as opposed to the medium referred to)—that is materially present.” (RAJEWSKY, 2005, p. 53)

⁴ Citação original: “This category is a production-oriented, “genetic” conception of intermediality; the “original” text, film, etc., is the “source” of the newly formed media product, whose formation is based on a media-specific and obligatory intermedial transformation process.” (RAJEWSKY, 2005, p. 51)

⁵ Fonte: <https://revistaforum.com.br/blogs/cinegnose/matrix-revisitado-por-que-jean-baudrillard-nao-gostou-do-filme/>

Entretanto, não raro, adota-se a posição de que à narrativa cinematográfica faltam referências específicas da linguagem escrita. Por esse motivo, é preciso salientar que a materialização do filme perpassa por outros trilhos, ou seja, utilizam-se outros recursos. Nesse percurso, forma-se uma nova configuração:

O questionamento sobre a fidelidade de uma obra adaptada surge no debate entre a literatura e os trabalhos de adaptações para o cinema. Como se trata de linguagens, mídias e suportes diferentes, o resultado, portanto, será de uma nova cópia, ou melhor, um novo produto cultural. A transposição intermidiática – da literatura para o cinema – apresenta um diálogo entre duas linguagens, verbal e visual, com o uso de determinadas técnicas que possam dar conta da adaptação. Características próprias da literatura podem ser encontradas no cinema de forma a, não somente, somar, mas multiplicar as possibilidades do intercâmbio dessas narrativas (ROSA, 2018, p. 111).

A transposição de textos de uma mídia para outra é inevitavelmente acompanhada de uma criação (CLUVER, 2006). Portanto, percebe-se que os procedimentos são acompanhados de outras funções que marcam a reprodução de um novo sistema e uma nova configuração. Não se trata apenas de uma adaptação, mas de uma maneira de transpor um para o outro. Assim, em uma análise, é preciso partir, criticamente, da ideia de que

[...] questões sobre a fidelidade para com o texto-fonte e sobre a adequação da transformação não são relevantes, simplesmente porque a nova versão não substitui o original. Mas, independente da maneira como nós olhamos a relação entre o texto fonte e o texto-alvo e interpretamos a forma e as funções do novo texto, nós também nos indagamos de que maneira a intermedialidade influencia nossa recepção do texto-fonte (CLUVER, 2006, p. 18).

A experiência com a interpretação do mundo *Matrix* "levanta questões importantes sobre o significado e os pressupostos políticos por trás dessa linguagem imagética, digital e numérica" (MASSAGLI, 2008, p. 377) que vai ao encontro das teorizações de *Simulacro e Simulação* (1991). As discussões de caráter filosófico centram-se na crítica aos meios de comunicação e à reprodução de universos criados a partir da replicação desenfreada de simulacros. O excesso de informação frequentemente oblitera as ideias do real e do artificial, mesclando essas concepções. Nesse novo ambiente, a infiltração da tecnologia molda os espaços em *Matrix*, entorpece a consciência e *remonta* o indivíduo.

3.2 O HIPER-REAL NA MATRIX

Com a disseminação do uso de computadores e a popularização da internet, verifica-se, de forma cada vez mais intensa, um anseio ou, a exacerbada necessidade que experimenta a humanidade em relação

ao acesso aos meios de comunicação digital e a preocupação com uma nova vida artificial. Um novo universo é engendrado, no qual as relações sociais e com o mundo físico são mediadas pelas máquinas, que acabam por criar realidades ilusórias, convidando as subjetividades a se reinventarem, a partir dessa nova configuração de vida. Baudrillard (2011, p. 22) argumenta que o mundo real já está devastado, e para isso pensa que, como as relações com o mundo estão sempre mediadas por uma vida artificial, há uma produção do hiper-real. Para o autor, há uma ascensão das representações, o valor se encontra nas imagens e no que elas reproduzem e não mais no real em si:

Quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade. Sobrevalorização de verdade, de objetividade e de autenticidade de segundo plano. Escalada do verdadeiro, do vivido, ressurreição do figurativo onde o objeto e a substância desapareceram. Produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material: assim surge a simulação na fase que nos interessa - uma estratégia do real, do neo-real e de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão (BAUDRILLARD, 1991, p. 14).

Ao observar a realidade em que se vive, é possível explorar o apocalipse de consumo incessante de simulacros. As redes sociais reproduzem felicidades inexistentes, filtros que deixam tudo e todos mais corados, produtos supérfluos tomados como essenciais, etc. Nesse sentido, já não mais se argumenta sobre uma mera diferença entre o real e o virtual, mas de um hiper-real, "porque já não se pode ser mais considerado real" (SANTA HELENA, 2015, p. 20). Há uma produção de jogos ilusórios que moldam uma realidade alternativa, sendo um "processo de virtualização do mundo, das sociedades e da experiência dos indivíduos por meio de artefatos, performatividade absoluta da narração, o hiper-real é metáfora tomada ao pé da letra, não imagem de um sentido, mas, em si, sentido." (CROZAT, 2006, p. 45)

Matrix é exatamente um programa criado pelas máquinas para manter a raça humana trancafiada no mundo virtual. Como as pessoas vivem desde seu nascimento até sua morte conectadas a essa realidade, estão entorpecidas e não conseguem mais distinguir aquilo que é real do que é criado. Mais complexo do que isso, essas criaturas não têm consciência de que estão adormecidas em um programa de computador. *Matrix* está abarrotado de cópias que perdem a referência do real. Esse novo mundo é detalhado com simulações de um cotidiano regular, e para que isso aconteça há um engendramento das rotinas baseadas no passado, mais especificamente 1999: "para a construção de uma realidade, um mundo verdadeiro que seja crível, memórias e representações são essenciais para se estabelecer o efeito desejado real." (KONTZE, 2020, p. 12)

O sistema onde os humanos vivem é um espaço-tempo deformado, mas criado a partir da realidade existente antes da guerra humana contra as máquinas. O mundo como Neo conhece agora

somente existe como parte de uma simulação neuro interativa que é chamada de *Matrix*, onde é reproduzida a realidade. Para aqueles que estão desplugados da *Matrix*, esta é somente a reprodução de um passado utópico que é simulada pelas memórias, é somente um mundo de sonhos. O sonho nesse novo universo é tão crível quanto a própria realidade. O real tornou-se o duplo da realidade. A simulação já não copia mais o real, ela cria um modelo de real que resulta na *Matrix*. Para os que conhecem a verdade, *Matrix* é apenas uma cópia, reprodução de imitações. Mas para os habitantes é um modo de viver, não há separação da realidade e do artificial. O que é importante aqui, é reconhecer que o resultado dessa ilusão é a hiper-realidade:

Já não existe coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e memórias, de modelos de comando - e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera (BAUDRILLARD, 1991, p. 08).

Por mais verossímil que seja esse espaço, apenas simula uma liberdade. O que de fato apresenta é um imaginável saturado que não pode mais ser concebido como real. As pessoas são agora um único coletivo que reflete somente aquilo que consomem. Em *Matrix*, só há um destino para os humanos, que é consumir sinais e imagens produzidos artificialmente. Nesse novo ambiente, cria-se um abstrato mediado pela lógica utópica do passado, mas que em 2199 não encontra mais referência: o novo mundo submerge como um conjunto de dispositivos da individuação psíquica e coletiva (CROZAT, 2006, p. 48). Não existe realidade referente na atualidade dentro do filme, porque *Matrix* é uma reprodução mental coletiva que não apenas empobrece, mas aniquila o racional. A *Matrix* é um referente duplicado de espaço-tempo.

Por isso, não é uma imitação do mundo real, tampouco uma paródia, “trata-se de uma substituição do real dos signos do real, isto é de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, máquina sinalética metaestável, programática, impecável, que oferece todos os signos do real [...]” (BAUDRILLARD, 1991, p. 09). Até Morpheu ligar, Neo ainda é somente Thomas Anderson. Um homem com suas dúvidas sobre sua realidade, desacreditado em destino e movido por suas questões. Neo é perseguido por agentes que acreditam que o hacker tem conexão com o inimigo da justiça, Morpheu. Numa tentativa falha de ajudá-lo a fugir de Smith, Morpheu o guia de maneira misteriosa dentre os cubículos. Entretanto, Neo ainda não conhece Morpheu e seus métodos e, por isso, decide entregar-se.

Preso pelos seguranças, Neo agora entra em contato com a primeira distorção de seus sentidos ao ver Smith costurar sua boca só com o poder da mente, além disso, um dispositivo é colocado dentro de seu braço. Essa cena é apresentada para abordar o questionamento real versus onírico, pois Neo, logo após essa cena, acorda em sua cama, deixando entender que tudo não passa de um sonho. Em seguida, Morpheu liga para Neo para esclarecer que toda a situação não é um sonho e lhe oferece a escolha entre a verdade ou a permanência na ignorância. Morpheu afirma que pode lhe oferecer a verdade, mostra a ele as pílulas e explica que a vermelha, aquela que Neo decide tomar para tornar-se consciente da verdade, é uma maneira de interromper os sinais portadores.

Os *inputs e outputs* ocorrem pelos plugs que são conectados nos membros humanos via intravenosa. Ou seja, *Matrix* não somente controla a consciência, mas os sentidos físicos através desses plugs enviando sinais elétricos para o cérebro. A esse respeito, questiona Baudrillard (1991): “mas por que é que a simulação se detém às portas do inconsciente? Por que é que o *trabalho* do inconsciente não há-de poder ser *produzido* do mesmo modo que qualquer sintoma da medicina clássica? Os sonhos já o são.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 10, grifos do autor). As entradas e saídas de informações do corpo (*input e output*) formulam a vida de sonhos e reproduzem as simulações criadas da realidade. O jogo da manipulação ocorre na mente, porque é preciso se infiltrar no inconsciente.

O conceito de real se reverte já que, como cita Morpheu, se o real é somente o que você pode tocar, sentir, respirar, então o real é somente um sinal eletromagnético captado pelos sentidos e enviado para o cérebro. É uma desrealização pela simulação onde o sujeito é incapaz de distinguir a fronteira do físico e do onírico. Morpheu explica que *Matrix* está por tudo, que se pode vê-la quando está se olhando pela janela ou quando se está assistindo à televisão, quando você está trabalhando ou indo à igreja: “é um mundo que tem segurado seus olhos para te cegar sobre a verdade” (MATRIX, 1999). Nesse sentido, ela é uma organização desenvolvida para ter controle total de mentes e produção de espaços totalmente simulados.

Em diálogo com esse fenômeno, está a fábula que inicia *Simulacro e Simulação* (1991), em que se apresenta um mapa de um território, desenhado em tamanho real. Com o tempo, o território em si se desfez, mas o mapa manteve-se. Para a interpretação do filme, podemos ler essa passagem como um questionamento à transformação da simulação em substancial:

A simulação já não é a simulação, é um território, de um ser referência, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiperreal. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território - processão de simulacros - é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. *O deserto do próprio real* (BAUDRILLARD, 1991, p. 08, grifos do autor).

Maravilhados com sua criação, a raça humana estava em celebração com a criação da inteligência artificial no final do século XX. Morpheu conceitua I.A. como uma consciência que tem por responsabilidade a “criação de uma prole de máquinas” (MATRIX, 1999) que por fim ataca seu criador. Morpheu ainda explica a Neo que o histórico humano é marcado pela dependência das máquinas, mas que a ironia de certa forma refaz a situação quando, nos dias atuais, ela utiliza como pilhas os humanos. São incontáveis campos de cultivo onde são incubados desde seu nascimento até a morte todas as pessoas. Esse é o *deserto do real*, um local insuportável de se conhecer, onde a verdade é mais inaceitável de se viver. O real já não faz mais sentido, os símbolos para os habitantes de Matrix são mais importantes que a realidade.

Ilustrando esse fenômeno, temos o personagem Cypher, que deseja ser replugado no mundo das representações, já que para ele *Matrix* é mais real. Ele é um dos tripulantes da nave Nabucodonosor junto com Trinity, Morpheu e os outros. Então, ele já é detentor da consciência do que é *Matrix*. Mas a mente de Cypher, ainda que sabe a verdade, está presa no sistema. Ele é um escravo voluntário das simulações. Na cena em que ele come um bife, ele diz saber que a carne, em si, não existe: "sei que quando coloco na minha boca, a Matrix diz ao meu cérebro que ele é suculento e delicioso." (MATRIX, 1999). Ele tem a noção de que é algo que só passa de uma ilusão, mas que ainda assim, prefere viver nela e transforma-se no traidor da tripulação.

Neo, ao ser desplugado, sofre com seus músculos e membros, já que nunca os usou. A primeira de suas reclamações é a dor nos seus olhos fazendo uma alusão clara à dificuldade de enxergar a realidade que está à sua frente. Ele de fato nunca usou os olhos, órgão do corpo, mas também nunca havia tido noção da realidade. Mas agora, ele pode finalmente enxergar a realidade, que é dolorosa e difícil de ser aceita:

E para libertar sua mente, Neo precisa antes perceber a verdade, isto é, que ele é um escravo nascido em cativeiro e condenado a ver a realidade ilusória dos simulacra. Ao contrário do Mito da Caverna de Platão, Neo deve, ao ser libertado dos grilhões/cabos que fixam/plugam sua visão/mente na parede/tela da caverna/matrix, não emergir para o mundo luminoso das idéias puras e eternas, mas descer aos esgotos de um mundo devastado, para o mundo real e sombrio que se opõe à atmosfera clara e brilhante da Matrix. Trata-se da escolha entre o “deserto do real” e o oásis da simulação (MASSAGLI, 2008, p. 375).

Nesse sentido, ao optar pelo *deserto do real*, pode obter duas realidades. A primeira é que por mais que o real seja doloroso, viver nele é a única maneira de manter-se na verdade que possibilita o desprender-se das amarras das simulações. Mas ao mesmo tempo, ele representa o espaço distante da simulação que representa a liberdade. Quem conhece o *deserto do real*, dentro da *Matrix*, pode inclusive

controlá-la já que “Não oferece, em verdade, mais do que um espaço fragmentado, mas convencional, onde o operador interage com elementos conhecidos, sites estabelecidos, códigos instituídos. Nada existe para além desses parâmetros de busca. Toda pergunta encontra-se atrelada a uma resposta preestabelecida” (BAUDRILLARD, 2011, p. 132).

Dentro da *Matrix* quem controla é a mente, logo, com a consciência disso, o ser humano que é plugado nela novamente é capaz de obter total controle do corpo. Isso explica os altos pulos impossíveis para um ser humano comum, ou então a cena ícone do filme onde Neo desvia de uma bala atirando seu corpo para trás.

É válido ainda acrescentar que as identidades individuais desaparecem. Para as máquinas, todos os humanos não passam de uma fonte de energia. O corpo é “privado da representação unitária do sujeito [...], o corpo não é mais central. Ele torna-se um intermediário identitário complexo, estrutura aberta e modificável, campo de interação entre uma pluralidade de dinâmicas” (CROZAT, 2006, p. 47). Como já citado anteriormente, o que manda na *Matrix* é a mente, então, de fato, o corpo não é central. Mas na operacionalização da simulação, ele se torna mais uma representação instrumental de manipulação.

Nesse programa, todos são agentes em potencial. Em seu treinamento, Neo se entretém com uma bonita mulher de vermelho, mas quando Morpheu solicita que ele olhe novamente, a mulher se transforma em um Smith. É preciso estar atento dentro da *Matrix*, é essa observação que Morpheu traz para Neo nesse treinamento. Existem, sim, falhas dentro das regras virtuais, mas esse sistema trabalha para sua auto manutenção, todas as pessoas estão conectadas na *Matrix* e interconectadas por seus inconscientes. Esse universo sobrevive com seus próprios ideais, então é essencial entender que “o mundo hiper-real é fundamentalmente seguro segundo duas lógicas.” (CROZAT, 2006, p. 51) E uma delas, central, é manter todos sempre entorpecidos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Questionamentos sobre o que é a realidade, e se estamos vivendo em algum tipo de realidade paralela, ainda são inquietações que permeiam as mentes dos telespectadores de *Matrix*. O cerne da discussão está pautado, essencialmente, nas distinções entre o mundo real, o mundo virtual, e como há a produção de uma realidade criada. Antes de tudo, o filme propõe, justamente, uma determinada realidade artificial, engendrada com um único objetivo. Para isso, como elemento responsável por sua construção, temos a mente humana controlada pelas máquinas.

Se a realidade é construída pela produção de sentidos físicos, é por esse caminho que será reiterado o processo de criação e definição do real. Fala-se que *Matrix* é uma realidade de mentira, mas,

na verdade, ao relacionar o filme com a teoria do filósofo Baudrillard entende-se que há uma reprodução de hiper-real, sendo uma aniquilação da consciência social dos entendimentos do real e do criado.

Essa leitura acontece não somente por algum conhecimento prévio ou formação cultural, mas sim pela própria construção específica da obra fílmica (RAJEWSKY, 2005, p. 53). A relação que se estabelece entre as obras abriga, essencialmente, a intermedialidade. Assim, compreender a exploração dos laços na relação entre as duas mídias é uma maneira de intensificar a interpretação. A *transposição midiática* nem sempre é notória, pois existe a possibilidade de um telespectador desconhecer a obra com a qual o diálogo se estabelece. Mas, ao conhecer a obra transposta, novas esferas na compreensão se ampliam, uma vez que a transposição fílmica não se limita a referenciar-la, mas utiliza a teoria como ponto de partida e base para o roteiro.

5 REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.
- CLUVER, Claus. *Intermedialidade*. Pós: Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 8-23, 2011.
- CLÜVER, Claus. Inter textus / inter artes / inter media. Trad. Elcio Loureiro Cornelsen et al. Aletria. *Revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte, n. 14, p. 11-41, 2006.
- CROZAT, Dominique. Violência dos espaços hiper-reais. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 29, p. 45-56, 2006.
- GHIRADI, Ana Luiza R.; RAJEWSKY, Irina; DINIZ, Thais F. N. Intermedialidade e referências intermediáticas: uma introdução. *Revista Letras Raras*, v. 9, n. 3, p. 11-23, 2020
- KONTZE, Marcus V. *A realidade da realidade apresentada em Matrix*. 2º ciclo de estudos em Cinema, 2020.
- MASSAGLI, Sérgio R. Identidades culturais no deserto do hiperreal no filme Matrix. *Estudos Linguísticos*, São Paulo, v. 37, n. 3, p. 371-378, 2008.
- MATRIX. Direção: Lilly Wachowski Lana Wachowski. Produção de Joel Silver. Estados Unidos da America: Warner Bros, 1999. (136 min)
- RAJEWSKY, Irina. Intermediality, Intertextuality, and Remediation A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités / Intermediality*, n. 6, p. 43-63, 2005.
- ROSA, Joseana S. da. Transposição Intermediática: Diálogo entre Literatura e Cinema. *Jangada*, n. 11, p. 110-122, 2018.
- SANTA HELENA, Anna K. V. Os mundos real, virtual e hiper-real de Jean Baudrillard. *Revista Temática*, n. 4, p. 15-23, 2015.

Title

Materialization of the hyper-real in the matrix: Intermediality between Baudrillard and Matrix.

Abstract

The influences of Jean Baudrillard's (1991) theory are present in *Matrix* (1999) and can be interpreted through the process of media transposition (RAJEWSKY, 2005). In the theory arising from *Simulacra and Simulation* (1991), the reproduction of the hyper-real happens through the manipulation of truth, the uncontrolled reproduction of simulacra and the collectivization of identities, this is the reference book for cinematographic production. In the film, these theories are analyzed through experience within the simulation program created by the machines called Matrix. In this virtual system, the mind is subject to slavery since it is through it that the information inputs and outputs sent to the brain occur to keep human beings numb. This article seeks to clarify the connection points between the two works and to analyze how the concept of intermediality helps in understanding the transposition between the two media: writing and film production. Finally, it is observed that the relationship between the two works mentioned here is essentially an intermediality process.

Keywords

Matrix; hyper-real; intermediality; simulations.

Recebido em: 11/07/2021.

Aceito em: 24/08/2021.