

Possibilidades dialógicas percebidas em *Matrix Revolutions* (2003) e algumas aberturas a noções acerca dos conceitos geográficos

Rúbia de Paula Rúbio^{1*}
Gilvan Charles Cerqueira de Araújo²

¹ Geógrafa (IFMG). Mestre em Geografia (UNB).

² Geógrafo (UNESP). Mestre em Geografia (UNB). Doutorando em Geografia (UNESP).

Resumo Este artigo pretende estabelecer um diálogo entre as possibilidades interpretativas do filme *Matrix Revolutions*, em sua trilogia, com discussões acerca das noções geográficas, a saber: lugar, região, território, paisagem e espaço. Estas noções também são assumidas como possibilidades interpretativas, a despeito de convergir com algumas definições de autores que serão apresentadas. Neste sentido, irá se priorizar o que o filme pode vir a ser em cada leitura e em cada espaço-tempo de releituras de suas múltiplas significações, em diálogo vívido com a Geografia. Uma grande contribuição da trilogia *Matrix* se refere ao olhar complexo e não facilmente demarcatório dos conceitos geográficos, que demonstram se definir e redefinir em constante diálogo que entre eles se estabelecem.

Palavras-chave: *Matrix*; análise fílmica; conceitos geográficos, interpretações do espaço

1. Elucidações: sobre a concepção de filme assumida

A proposta desse ensaio se relaciona a uma concepção de filme como possibilidade interpretativa, assumida no desenvolvimento dos argumentos expostos. Assim, não haverá neste ensaio interesse específico em explorar as intenções dos irmãos Wachowski ao realizar a trilogia *Matrix*¹, ou as mensagens que se quis passar no agregado das cenas das projeções. Neste sentido, irá se priorizar o que o filme pode vir a ser em cada leitura e em cada espaço-tempo de releituras de suas múltiplas significações, através de sua terceira parte, em particular, e da tríade como um todo.

Entende-se que o filme, como possibilidade interpretativa, ultrapassa as fronteiras de pertencimento das pessoas que o pensaram, realizaram e até nele representaram, alçando uma gama de possibilidades de interpretação que não esteve presente em sua concepção ou desenvolvimento originais. Sabe-se de todo contexto ou espaço-tempo presente numa obra cinematográfica que carrega visões de mundo de todos aqueles que o compõe – dos atores e editores, aos técnicos responsáveis pela sua edição e efeitos diversos. No entanto, é apresentada neste trabalho a noção de construção de filme a partir da base cultural de quem o assiste ou se propõe a vê-lo. Em outras palavras, o filme se constituirá no movimento de construção da visão de mundo de quem o assiste e o interpreta segundo seus códigos culturais, sua vivência, seu

reconhecimento, seu contexto e sua própria concepção do que é uma obra cinematográfica, ora pendendo para reflexões de maior profundidade ora apenas servindo para o entretenimento efêmero.

Dessa forma, as breves discussões que se pretende realizar acerca dos conceitos geográficos – lugar, região, território, paisagem e espaço – também devem ser entendidas como possibilidades interpretativas, a despeito de convergir com algumas definições de autores que serão apresentadas em correlação e diálogo com a presença e significação destes conceitos no âmbito do filme *Matrix Revolutions*. Essas definições são colocadas em diálogo com algumas cenas ou representações, oferecendo a aproximação necessária para a visualização ou representação de um conceito. Inclusive, pode ser que essa aproximação não seja absorvida pelo leitor que possui a sua própria representação acerca da carga de significados arraigados no ínterim conceito geográfico x recorte sígnico do filme. Mas, nos limites assumidos nesse ensaio, o diálogo será construído e não terminado, a fim de também se aproveitar da gama de possibilidades oferecidas por um filme tão visto e debatido.

2. *Matrix*: aparato percebido da trilogia como um todo-fílmico apesar de...

O nome *Matrix* já faz parte da cultura de espectadores fílmicos. Mesmo aqueles que não assistiram, em algum

* georubiarubio@gmail.com.

¹ Optou-se por usar a marcação itálica em expressões que remetem aos nomes dos filmes e/ou à trilogia *Matrix*, quais sejam *Matrix*, *Matrix Revolutions*, *Matrix Reloaded*. Já quando se pretende abordar o ambiente *Matrix*, criado no filme como realidade paralela à Zion, irá ser usado com letra maiúscula, para incitar o nome próprio desse ambiente, e sem itálico.

momento, pôde se ter ouvido falar desse nome². A cena amplamente divulgada de um homem com óculos escuros, capa preta, que se desvia de balas contra ele atiradas, curvando seu corpo para trás num movimento tão peculiar. Esse homem é o Neo, outrora Thomas Anderson, e essa dupla identidade se correlaciona aos dualismos que integram toda essa trama trilogica.

O “apesar de” se relaciona a alguns comentários que surgem acerca das diferenciações entre os três filmes, que colocam o terceiro com um ar mais comercial, enquanto que os dois primeiros seriam mais fiéis às filosofias que o integram ou dele são derivadas. A despeito disso, o enredo oferece uma gama de possibilidades interpretativas mais do que exuberantes. Talvez não haja, inclusive, consenso em relação às interpretações, em especial no que tange à fidedignidade do fundamento filosófico de cada parte da tríade em relação à sua totalidade narrativa. E é isso também que faz de Matrix uma obra merecedora de resenhas, analogias, metáforas e até de obras inteiras dedicadas a essa trilogia, que fundamenta discussões para além dos próprios filmes. São essas discussões que aqui despertam o interesse de se conceber Matrix como possibilidade ao diálogo e à percepção dos conceitos geográficos que podem ser percebidas ou metaforizadas.

Diversas resenhas fornecem um sentido coerente ao enredo de Matrix. Por exemplo, Ana Lúcia Santana³, numa resenha em um sítio escolar online, tendo uma obra da Warner Bros como referência, associa Matrix ao sonho e à realidade, colocando uma dualidade entre esses termos. Ela remete à vida aparentemente comum de Thomas Anderson a uma realidade inventada, portanto sonho, e que, depois de tomada a pílula vermelha, que seria uma metáfora do mergulho na existência humana, descortina a realidade através do despertar de consciência, e eis que acontece sua transformação em Neo – ou ao menos, a sobreposição da identidade Neo em relação ao Thomas. A pílula aqui seria o ritual de passagem de alguém mergulhado numa vida comum, metódica, mecânica, que possui o tempo cronológico também do trabalho, que possui todo o sistema que lhe dá um sentido de trabalhar à sobrevivência, a despeito de ele burlar esse mesmo sistema através do que se chama de hacker; à passagem àquilo que sofreu o despertar de consciência, à desintoxicação da vida arquetizada como comum humana, à visão das coisas que passariam a ser concebidas em sua essência.

Outro comentário que podemos trazer para o debate, em meio à relação essência e imanência, presente em Matrix é feito por Amaral (2003, p.3), quando a autora diz que “em Matrix, corpo e mente encontram-se desprendidos e há uma glorificação da mente enquanto elemento superior ao corpo, afinal é através dela que são acessados os mundos dentro e fora da própria Matrix.” E mais especificamente sobre o resgate metafórico da filosofia platônica presente nos filmes tem-se que, conforme Amaral (2003, p.3), “a superioridade da mente sobre o corpo é ressaltada nos filmes, uma vez que a mente desencadeia e comanda as ações de luta entre as

personagens. As histórias também destacam a questão da identidade/existência e o fim da memória privada.

Essência e existência parece ser o pano de fundo que fundamenta os pares de dualismos, que não são meramente oposições binárias. São dualismos que se dialetizam dando sentido mútuo, um ao outro. Segundo Kosik (2010), a essência estaria ligada ao posicionamento dialético que visa à aproximação daquilo considerado real, o em si, o puro, o concreto. Enquanto que a existência possuiria a carga cultural de interpretação dos fenômenos, estando aí incluso tanto aquilo que se vê sem a pretensão profunda de ver o real, quanto o que Milton Santos (2000) chamaria do que se faz ser visto: ou as aparências, a pseudoconcreticidade, que segundo Kosik (2010, p.11) pode ser entendida como: “o complexo dos fenômenos que povoam o ambiente cotidiano e a atmosfera comum da vida humana, que, com a sua regularidade, imediatismo e evidência, penetram na consciência dos indivíduos agentes, assumindo um aspecto independente e natural”, e complementa ainda ao afirmar que: “a pseudoconcreticidade é justamente a existência autônoma dos produtos do homem e a redução do homem ao nível da práxis utilitária” (KOSIK, 2010, p.19). Em outras palavras, o pseudoconcreto seria o imperativo da irrealidade, do ilusório cotidiano que nos envolve e atravessa, mimetizando a própria realidade, enfim, no entendimento do filme em questão neste texto, a Matrix.

Utilizando-se das teorizações de Kosik e da Geografia Crítica, Goulart e Castro (2008) aproximam-se a proposta de Matrix ao âmbito geográfico, enquadrando o mundo como a possibilidade concreta de abertura para a visualização real das coisas, enquanto que na pseudoconcreticidade se juntaria os arranjos espaço-temporais fetichizados que povoam a totalidade mundana, permeadas pelos vieses do modo capitalista de produção – fonte de toda ideologia de mascaramento da realidade objetiva –, em sincronia com a fala de Morpheus em dado momento da trilogia “Matrix está em todo lugar”!, na esteira de defesa dos autores:

a aparência é um mundo criado ao modo de uma expressão espacial da pseudoconcreticidade que serve para ocultar “o Real”. Este é o “fetichismo do espaço” produzido e imposto pelo Sistema Matrix, no qual os objetos encontrados nesse mundo de farsa (virtual) são totalmente amoldados por instâncias e arranjos sistematicamente impostos. Este espaço-tempo aparente é uma realidade imposta, “amoldada pela ideologia” pelos arranjos (Agentes) espaciais da Matrix (GOULART; CASTRO, 2008, p. 4).

Neste sentido, Thomas Anderson deve ser entendido como parte desta pseudoconcreticidade, pois há uma concretude ou coerência colocadas como somente aparentes em sua vida comum, e Neo, imerso nele mesmo, através da metáfora da pílula vermelha e do mergulho no espelho, são faces de uma mesma pessoa. Matrix gira em torno desse personagem dual

² O termo Matrix, entendido como um sistema operacional de inserção mental, foi proposto pela obra de Willian Gibson Neuromancer de 1984, utilizada pelos criadores da trilogia como uma das referências do enredo do filme, utilizando muitos elementos do então recém-aprofundado cyberpunk (AMARAL, 2003).

³ Disponível em: <http://www.infoescola.com/cinema/matrix-sonho-e-realidade/>. Acesso em: 06 de maio de 2013.

e que dá sentido e costura todo o restante do enredo. Emerge, portanto, como figura central ganhando contornos mais enfatizados no terceiro filme de ser aquele ao qual caberá o ponto de mutação, o limiar da cisão entre o concreto e pseudoconcreto, e em um nível maior, o escolhido para liderar a humanidade na luta por esta libertação das amarras das sombras do mundo irreal da Matrix.

Talvez, todos os outros personagens se apresentam como dualidades personificadas. Para se destacar alguns, Morpheus, o tutor de Neo, se apresenta ao mesmo tempo como um grande sábio, um símbolo de força e liderança, e possui a sua fé no Escolhido (ou Neo, anagrama da palavra anglo-saxã One) como sua grande fragilidade: perder a fé significaria perder-se. Um homem forte poderia perder-se em meio ao estar sendo forte na crença de algo: a fé no Escolhido o move, o movimenta, delinea sua vida, descreve sua utopia. Neo passa a ser então o elo tanto de conexão como de ruptura entre o mundo real, concreto, e o irreal (a Matrix), estruturante de toda a pseudoconcreticidade daquele universo.

Ao longo do desenvolvimento da trilogia da Matrix, observamos o Agente Smith em uma crescente de evolução, indo de mero assecla do super sistema operacional, para enfim se consumir num ente independente, consciente de sua existência e com aspirações – ou propósitos como diz o próprio programa – muito maiores. Na terceira parte da obra, essa ascensão fica ainda mais evidente, pois O Agente Smith, transformado pelo próprio Neo – que tenta detê-lo – em vírus Smith, defende a Matrix, mas é também parte integrante dela, um sistema de computador. Esse Smith luta pela permanência da ordem aparente da Matrix, mas é também parte irreal dela, maquinária, computadorizada, não lhe é possível chegar a uma essência, pois esta lhe é negada pelo seu caráter não-humano. Ao passo que ele possui também uma perfeição inerente ao ser-máquina, e que no filme *Revolutions* é combatida e posta em cheque por Neo.

Já Trinity, uma das personagens mais emblemáticas do filme, a primeira a ser apresentada no início da estória, enclausura suas sensações e feições durante toda a obra, por que sentimentos e prazeres são colocados como pertencentes à existência e não à essência humana. Demonstra fidelidade através de suas ações para com o despertar de consciência, ao mesmo tempo em que o amor que sente por Neo a norteia, a preenche, a faz lutar por ele e com ele todo o tempo, até sua morte. Aliás, o amor que alimenta seu sentido de vida, é o mesmo que leva à sua morte: dualidades postas em complementação.

A Oráculo, figura feminina de um Deus, com simbolismos que remetem a uma cristandade, possui representação materna, e isso dá sentido à transparência de algumas ações que tendem a expressar certo zelo ou cuidado por aqueles que lutam contra a abstração da Matrix. Ao passo que o Arquiteto se configura como o equilíbrio da equação que integra a Oráculo através de seu tom que tende à lógica e à frieza na decisão e manipulação dos acontecimentos. Além disso, a Oráculo é representada num corpo humano, mas sua existência parece ir além da humana. Ela vislumbra os

acontecimentos futuros, com base em uma coerência baseada na visão da essência, e por isso ela parece possuir uma visão que antecipa os acontecimentos dos fenômenos, ou a sua representação (ou pseudo-expressão) em existência⁴. De certa forma, ela vê a essência e consegue visualizar outros personagens que iniciam o processo de busca-pela-essência, ou de “conhecer-te a ti mesmo” socrático, o detour para Karel Kosik (2010). Como se, no fundo, na profundidade, ou na concretude da essência, o em si já estivesse de alguma forma já posto, e o que ocorre é a sua expressão em existência através do em si pensado.

Enfim, todos os personagens podem ser singularmente destacados e analisados e demonstrarão possuir, de alguma forma, dualidades que os impregnam e os dão sentidos, diferente do que ocorre com os programas da Matrix, e em especial ao próprio Agente Smith em sua catarse mimética da terceira parte da obra. Este exercício de dessecamento das significações das personagens existentes na trilogia Matrix foi amplamente discutida na coletânea *Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real*, na qual o mesmo diz que: “Enquanto os personagens de Neo, Trinity e Morpheus são complexos, diferentes e complementares, os agentes da Matrix são impessoais, genéricos e intercambiáveis.” (HIBBIS, 2001, p. 273).

Desta forma, o que a trilogia fílmica, e o terceiro filme especificamente, coloca todo tempo é uma espécie de equilíbrio de uma equação – principalmente nos embates dialógicos e físicos entre Neo e Smith, os extremos do ser diferenciador e equalizador daquele mundo virtual. E será conveniente aqui destacar como o amor, sentimento que deveria estar submetido somente à existência e à pseudoconcreticidade, integra o mundo da essência e rege alguns acontecimentos em Zion e aqueles outros na luta contra Matrix. O amor e a alteridade seria a grande ruptura entre uma possível passagem linear da existência à essência: o amor daria dialeticidade e humanidade, o que coloca esse ritual de passagem muito mais além da simples transformação de uma coisa em outra: elas se tensionam, tangenciam, coabitam. A linearidade é tornada complexa num mundo cíclico, de sobreposição, de historicidade.

A passagem da existência à essência não é feita através, por exemplo, do trem na estação do metrô – momento específico do segundo filme da trilogia, em referência a um nada corológico, um entremeio da mundaneidade –, naquela construção chamada no filme de não-lugar à margem da Matrix: essa passagem encontrar-se-ia dentro de cada um, num mergulho em si mesmo, e na busca contínua por si, no real se instituindo nos elementos da consciência em si (LEFORT, 1952). Lefort (1952, p. 37) chamaria a Matrix de sociedade formada por uma “humanidade silenciosa, mas ‘agitada’, que se altera, mas é impotente para o devir”. O mergulho seria a fim de quebrantar toda essa passividade, essa não História, numa busca cíclica, contínua, e por essa razão a existência de múltiplas existências do mesmo ente, como é o caso das renascenças de Neo, contabilizadas em seis nos filmes dos irmãos Wachowski.

⁴ É interessante se atentar para a imprevisível mudança da composição dessa personagem em *Matrix Revolutions* mediante o falecimento da atriz que a interpretava nos dois primeiros filmes. A Oráculo tivera que

possuir forçosamente seu corpo envelhecido construindo mais uma dualidade em seu personagem: o do envelhecer-com-o-tempo a despeito de se ter domínio, por que se tem conhecimento, desse mesmo tempo.

3. Muletas teóricas à percepção movente de mundo

Estão sendo usadas, ao longo deste ensaio, algumas palavras carregadas de significados que, por assim serem, merecerão uma maior dedicação sobre os sentidos que se pretende delas extrair. São palavras-muletas, que servem de apoio, sustentação, ancoragem à textualização. Sendo que o termo muleta foi apropriado no sentido dado por Oliveira (1996, p.18) que o usa como metáfora para designar termos que ajudam no exercício de investigação, na medida em que permite que com ele se “caminhe, ainda que tropeçadamente, na estrada do conhecimento. A metáfora, propositadamente utilizada, permite lembrar que a caminhada da pesquisa é sempre difícil, sujeita a muitas quedas.”.

Tais palavras-muletas também podem ser chamadas de conceitos, dada a capacidade de agrupar significados. Entende-se que, nesse agrupamento, ao invés de delimitações que impedem que o significado extrapole o limite da significação do próprio conceito, abrem-se fronteiras de diálogos no tensionamento de definições. Os conceitos ou palavras-muletas possuem, portanto, sentidos que vão se movendo conforme o tensionamento é provocado. Não há engessamentos, e sim aberturas de sentidos, sem temer os fantasmas teóricos clamados por Moraes (1984), de modo a incentivar a produção destas conceituações para a compreensão dos fenômenos e fatos da realidade. A realidade, o mundo que nos rodeia oferece uma gama infundável de possibilidades, interpretativas e representativas, sendo inevitável a produção destas noções, palavras, conceitos que entrarão no vinco entre os significados e significantes, do concreto e abstrato, do espacial e histórico, do coletivo e individual, sendo possível engendramos instrumentos para a desconstrução das irrealidades, ou realidades enviesadas que vivemos (ARAÚJO, 2013).

Muletas geográficas serão chamadas aqui para contribuir com a construção textual de impressões, inquietações e representações feitas acerca da trilogia Matrix, e principalmente do terceiro filme Matrix Revolutions. Espaço, região, território, paisagem e lugar servem de apoio conceitual para exercício e correlação conceitual. Esses conceitos geográficos carregam em si significados de mundo emergidos de interpretações e representações. Os significados que justificam suas ocorrências serão, agora, resumidamente apontados.

Espaço, região, território, paisagem, lugar... São concebidos como conceitos geográficos, que apoiam a sustentação categórica do espaço geográfico, enquanto objeto de estudo. Ou seja, são palavras-muletas que servem de apoio a alguma teorização que se pretende pertencer à geografia ou que dela se emerge. Não pertencem exclusivamente à geografia e nem foram por ela inventadas; mas esta última apoia-se nessas palavras-muletas para conduzir ou alicerçar suas pretendidas teorizações.

Em um sentido de maior profundidade epistemológica pode-se exercitar a reflexão para o espaço enquanto um conceito de maior alcance de abstração, categoricamente. Por outro lado, derivando da espacialidade teórica, metodológica e prática das aplicações, interpretações e representações sociais do espaço surgem conceitos-chave, as palavras-

muletas, que dele se desenvolvem e multiplicam, com fins dos mais diversos, assim como o são o lugar, a paisagem, a região, o território, e também as ideias de rede, organização espacial, arranjos espaciais, etc, cujas complexidades individuais ultrapassariam em demasia os limites do presente artigo. Nas palavras de Dollfus (1978, p. 55), “o significado do espaço varia de acordo com os indivíduos e sua função, e segundo as épocas”. Neste sentido, são as teorizações a respeito da realidade objetiva que geram suas nomeações, significações e operacionalizações concretas e abstratas ao longo da historicidade e geograficidade da existência neste mundo.

Neste sentido, entende-se que teorizar é um exercício através do qual se pretende explicar e sentir o mundo. Teorizações são explicações de mundo que, quando preocupadas com contextos, voltam-se para o mundo na tentativa de elucidá-lo: são teorizações contextuais, preenchidas de lugares ou deles insurgidas. Se o mundo é movente e abstrato, as teorizações também serão. Funcionam como enunciados-muletas, e por isso não haveria de se dar de forma engessada. A fenomenicidade do mundo é intangível, e os conceitos alçam objetivos fáticos, de cristalização momentânea, de certos aspectos específicos desta totalidade, tentando captar algo de sua essência, estrutura, o ser desta parte do todo:

O mundo fenomênico, porém, não é algo independente e absoluto: os fenômenos se transformam em mundo fenomênico na relação com a essência. O fenômeno não é radicalmente diferente da essência, e a essência não é uma realidade pertencente a uma ordem diversa da do fenômeno. [...] Capitar o fenômeno de determinada coisa significa indagar e descrever como a coisa em si se manifesta naquele fenômeno, e como ao mesmo tempo nele se esconde. Compreender o fenômeno é atingir a essência. Sem o fenômeno, sem a sua manifestação e revelação, a essência seria inatingível (KOSIK, 2010, p. 12 – grifo do autor).

Mas, há aquelas teorizações que não se preocupam tanto em voltar-se para o mundo, no sentido de se conceber o mundo como aquele que se expressa nos lugares. Neste caminho de reflexões, vale indagar: como teorizar sobre a união de partes que se movem? Como unir na palavra tudo o que não se conhece ou não se apreende? O que é tudo? Estas teorizações que unem as partes se esvaziam de sentido de mundo, na medida em que se prendem às teorizações-gerais, generalizações, tendendo a distanciar-se de lugares e de particularidades. Particularidades requerem modos moventes de apreendê-las. O geral enrijecido não abarca o lugar e, também, não apreende o mundo. E esse mundo que se menciona não se transformou em palavra-muleta no sentido conceitual de ser.

Não se pode afirmar a existência da categoria mundo. Entretanto, no contexto das reflexões teóricas sobre o lugar, a ideia de mundo emerge como um conceito importante, sem o qual a própria noção de lugar é destituída de significado

contemporâneo. A ideia de mundo, tão abstrata na dimensão das vivências e dos cotidianos, adquire significado quando os olhos se voltam para os lugares: recortes de mundo estão em todos os lugares; representações de mundo estão presentes em todos os lugares (HISSA; CORGOSINHO, 2006, p. 8).

O risco das generalizações categoriais ou conceituais eleva o nível de afastamento do mundo que se pensa em relação às particularidades e singularidades que existem e afetam esta totalidade. As espacialidades conceituais do pensamento geográfico, conforme mencionado, contribuem para ir a uma direção na qual a complexidade de fatos e fenômenos, expressos e passíveis de ação e observação material e imaterialmente, nos forneçam explicações a respeito das minúcias que estão além da aparência, da forma, do pseudoconcreto citado por Kosik (2010).

Mundo, portanto, se tangencia a ideia de lugar. Expressa também o hibridismo que dá movimento aos conceitos e, por consequência, às teorizações. Estabelecem-se movimentos de tensionamento e de tangenciamento entre tais conceitos e seus significados, por se entrecruzarem, por se fundirem, por se confundirem, e esta relação dialética do claro e escuro, do universal ao particular que se deve resgatar em qualquer esforço reflexivo. Identificando-se identidades teóricas e conceituais de cunho geográfico, fundamentos, no conteúdo das representações do filme *Matrix Revolutions*, o objeto em questão que receberá os esforços epistêmicos da Geografia em uma interpretação acerca de determinados aspectos interpretativos de sua fenomenicidade:

Quando se identifica esse fundamento geográfico, quando é claro a fenomenicidade geográfica, a ciência geográfica os nomeia de forma diversa. Receberam ao longo da história da disciplina um conjunto de designações, são elas: “fatores geográficos”, “fatos geográficos”, “elementos geográficos”, “aspectos geográficos”, “causas geográficas”, ou, simplesmente, “o geográfico”. Podemos somar a isso “determinação geográfica”, ou então falarmos diretamente da “Geografia” da realidade. Ou seja, quando estamos, por exemplo, identificando “elementos geográficos” ou então “determinações geográficas”, com isso não estamos apontando para a ciência e sim para a realidade (MARTINS, 2007, p. 38).

Assim, destaca-se, contudo, posteriormente as breves impressões absorvidas de possíveis espacialidades percebidas no terceiro filme da trilogia: *Matrix Revolutions*; bem como, algumas singularidades responsáveis por tais conceitos serem chamados a movimentarem-se nesse ensaio, nesta processualidade dialética entre os conceitos e objetividade à qual são direcionados, modulados e reificados em busca de uma compreensão das mesmas.

4. Breve enredo *Matrix Revolutions*: as construções de espacialidades

De forma ampla, destaca-se que o filme *Matrix Revolutions* segue um enredo que poderia ser acoplado em quatro eixos, assumindo-se que eles mesmos se dialetizam. O primeiro se refere ao não-lugar ou lugar-nenhum, que é um território regido pelo Guarda-freios e que, por ser local de transição ou de passagem, o que faz jus à metáfora do metrô, não possui o sentimento de pertencimento e, por estas características deste ambiente em específico, a construção do filme tende a negar o lugar.

O segundo eixo acopla os acontecimentos em *Matrix*, que nesse filme é reservado mais às situações de conflito com aqueles provindos de Zion – diga-se, Neo, Trinity, Morpheus – e outros em torno da Oráculo, da menina Sat, do guardião Sad e dos personagens que integram à boate onde o estado de inconsciência parece ser, polemicamente, representado através da música provocativa, do jogo de luzes, da dança sensual, do sexo grupal, da homossexualidade e do sadomasoquismo.

Já o terceiro eixo diz respeito ao próprio espaço-Zion, construído pelos homens que possuem consciência e onde as categorias geográficas serão pretensiosamente ressaltadas, já que há uma tentativa de atribuir à Zion humanidade, ou seja, a última cidade existente, e livre da *Matrix*. Sendo assim, emerge como possibilidade de construção espacial de identificação daqueles que a habitam, diferentemente do que ocorre com os humanos aprisionados metal e corporalmente ao controle das máquinas.

E o último eixo configura-se na Cidade das Máquinas, que recebe o nome cidade em relação à organização e que não pressupõe ser inerente à mesma forma de cidade humana, ligada à vida em sociedade. A utilização do termo cidade neste contexto, portanto, deve-se a forma como as máquinas atingiram um nível consideravelmente elevado de organização de funções, todas entrelaçadas numa trama de autopreservação de sua própria existência naquele espaço-tempo determinado, sem necessariamente significar que haja uma relação de identidade destes aparatos hardware com o ambiente ao qual está instalado para a manutenção de seu panóptico virtual.

5. Tangenciamentos nas noções das categorias geográficas e *Matrix Revolutions* como via do diálogo

Se o mundo é o movimento, construção abstrata de espaço, sua expressão se dá no lugar. O lugar emerge também como cotidiano, onde o mundo se representa e se expressa. Onde o mundo se recobre de realidade, dada a concretude da convivência e do cotidiano:

[...] mundo e lugar se constituem num par indissociável, tornando, no entanto, o lugar como a categoria real, concreta. O lugar é também [...] o espaço da existência e de coexistência. O lugar é o palpável, que recebe os impactos do mundo. O lugar é controlado remotamente pelo mundo. No lugar, portanto, reside a única possibilidade de

resistência aos processos perversos do mundo, dada a possibilidade real e efetiva da comunicação, logo da troca de informação, logo da construção política (SOUZA, 2005, p. 253).

Em *Matrix*, o mundo de Zion representa o verdadeiro lugar no filme. É nesse local onde se estabelece o reconhecimento com o espaço, as relações cotidianas e de vizinhança, a alteridade. É no lugar-Zion que se formam identidades-Zion e memórias de Zion, mas que se tensionam com aquelas de *Matrix*, a despeito do esquecer-se a partir da purificação do corpo e da busca pela essência. É no lugar Zion que se possui a concretude da nova existência pautada na essência. É através desse reconhecimento em relação ao Outro-de-Zion, ou seja, como um par, que se estabelece a luta por esse espaço, que se territorializa também no estranhamento do Outro-Máquina e do Outro-*Matrix*.

Dá-se, portanto, uma construção política nesse lugar-Zion. Essa construção política poderia ser expressa através do termo negociação política. Como será discutido, processos de negociação constroem espaço. Quando se pretende exaltar a negociação, no sentido de priorizá-la em uma análise, emerge a noção de território àquele espaço pelo qual se negocia. A noção de território passa a coexistir com a ideia de lugar, pois no lugar também se negocia espaço. O espaço é construído a partir dessa negociação, que lhe confere movimento e aparências metamorfoseadas.

O território surge quando se coloca lentes que buscam apreender tais negociações, que não existem fora do espaço. Território e territorialidade possuem, portanto, dimensão política, se traduzindo como apropriações de espaço. Territorializar não é apropriar-se no sentido de ter um espaço, em consonância com Haesbaert (2004). É, por um momento, “no processo de negociação incessante, concebê-lo como conquistado, delimitá-lo simbolicamente ou traçar linhas e inventar jurisdições que disponham sobre a defesa da existência da própria linha (RÚBIO, 2012, p. 19)”. Destaca-se a defesa do território Zion, que luta contra as máquinas, e demarcações de Zion sendo negociadas em função da energia ainda disponível no centro da terra.

A guerra contra as máquinas e, no terceiro filme, a união com as máquinas na guerra contra o mal-Smith, como conflitos caricaturados, traduzem enfaticamente tais tensões. Estas não existem somente em relação ao Outro que não seja de Zion. Há uma estruturação política que compõe a dinâmica interna de Zion que lhe dá territorialidade, e que constrói o espaço Zion, através, por exemplo, de suas hierarquias – O Conselho, o Comandante, os Pilotos das naves, o restante da População. A cidade de Zion é a síntese da possibilidade identitária com o espaço geográfico, dando-lhe o sentido de lugar, territorializando-o, material e imaterialmente, indo além do contraponto com o que ocorre no mundo virtual – no ápice da terceira parte da trilogia – na decadência asséptica e apocalíptica da virtualidade criada pelas máquinas, e pelo domínio dos múltiplos do agente Smith:

A cópia venceu a *Matrix*, enquanto cidade virtual, e a própria *Matrix*, enquanto avatares que existiam únicos, pois não sabemos no filme quem é o verdadeiro agente Smith, e isto se torna claro e irrelevante, pois o foco é que qualquer cópia seja tão importante quanto um possível original (LIMA, 2009, p. 24).

Conforme ressalta Lima (2009), em Zion dar-se-á o ponto de criação da originalidade, por meio do engendramento histórico, material e simbólico daqueles que ali vivem, em contrapartida com o que ocorre ao restante dos seres humanos aprisionados na *Matrix*. E as estruturas sociais organizativas de Zion atuam nos processos de negociações espaciais de seus habitantes e a configuram em sua singularidade e realidade.

Portanto, ao se falar de uma passividade em relação à vida em *Matrix*, há a intenção de também tirar-lhe a carga de territorialidade, pertencendo somente às regras sobre-humanas de construção do espaço, e por isso não permitem que tais humanos as negociem, pois estão além deles próprios. Poderia residir aqui uma crítica incisiva ao modo de construção de mundo vazio de sentido humano e de negociação politicamente humana, já que os sistemas caricaturados em tecnologias da informação estariam além da própria decisão ou disputa política e por voz. Seria a metáfora do homem sendo regido por máquinas construídas por ele mesmo. Seria também uma forma de registro de impressão da década de 1990 mediante a construção intensamente pautada (e também percebida) em rede: a rede pauta o filme e fundamenta *Matrix*. Os computadores e a lógica da rede invadem tanto os espaços-tempos de releitura do filme, quanto o espaço-tempo em que o filme foi pensado e construído, e isso poderia ter motivado justamente sua presença.

Ademais, um território poderia também ser chamado de região, quando se traduz em um espaço que se unifica e, de certa forma, se delimita sob um critério específico. União que reclama por continuidade, inclusive territorial, por relações de vizinhança e por critérios que a embasam. Região reclama por um critério que lhe seja como um objeto indireto: região de quê? Na resposta, há o critério definidor de regiões. Há, pois, um critério pelo qual se regionaliza. Em Zion, o critério estaria ligado à consciência humana, ou seja, ao despertar em relação à *Matrix*. Nesse caso, fazer parte da região Zion, que é complexa e heterogênea, significaria estar a ela ligada através de uma base comum ou critério que é, justamente, o de ter consciência. Neste sentido, o critério-consciência é formador de região e é responsável por sua delimitação, para apontar uma região das outras possíveis na apreensão do filme. Esse limite também é movente, pois o critério pode mover-se e, mais ainda, aquilo que é criteriado⁵ move-se com o mundo, pois dele faz parte.

Um exemplo de movência reside na capacidade de se pertencer a Zion e possuir a mente atuando em *Matrix*, criando lá uma pseudocorporalidade, já que o corpo permanece em Zion. Há uma dissociação entre mente-corpo,

⁵ Essa palavra recebe a marcação itálica por se tratar de um neologismo, que emergiu do significado que se tentou dar ao resultante de um critério concebido como processo e não somente como produto. Em outras

palavras, assumindo o critério como processo, como algo que também se move, se metamorfoseia, cria-se o processo de criteriação que dá origem a formas criteriadas.

a despeito de o filme defender o contrário: que seria possível construir corporalidade somente através da mente, e que há correspondência de acontecimentos entre o estado da mente e o estado do corpo: por isso é que se se acontece algo à mente, atinge-se o corpo. Ou ainda, na marcante cena do personagem Cypher em que opta por usufruir dos prazeres da Matrix, como degustar uma carne, a despeito de se ter consciência sobre a abstração do próprio gosto que se tem essa carne. Alienação escolhida?

Com a licença de repetir por diversas vezes o mesmo termo, Zion cria uma noção identitária coletiva a partir da consciência que delimita a região da própria Zion, mas esse limite é muito mais fronteiro do que imperativo. Pode-se ir à Matrix, com o corpo em Zion, não se deixa de ser de Zion, a despeito de estar-se indo a Matrix. Pertencer a Zion não pressupõe estar materialmente ou fisicamente ligada a ela. O indivíduo, desta forma, nascido nesta cidade-lugar ou nela vivente a leva para onde for, carregando consigo os significados identitários de diferenciação de sua origem para qualquer ambiente que futuramente irá circular, habitar ou explorar, mesmo que virtual, como é o caso da Matrix. O próprio termo Zion faz menção a Sião, referência mítica e mística de diferentes crenças em relação à terra prometida, um lugar onde os escolhidos poderão retornar e prosperar em um mundo para além do bem e do mal (HIBBIS, 2001).

E no interior desta discussão surge um dos principais questionamentos existenciais presentes na trilogia Matrix: por que as máquinas precisam coletar sua energia da vitalidade humana, sendo que outras alternativas mais eficientes poderiam ser exploradas? A importância de Zion na terceira parte da trama fílmica nos ajuda a compreender o motivo. Trata-se da absorção da pulsão de liberdade presente no ser humano, pois não basta apenas aprisioná-los virtualmente na Matrix, é preciso estar inerente à inquietude da humanidade como ponto de auto-fortalecimento das premissas organizacionais e funcionais das próprias máquinas, ou seja, a criatura almejando ultrapassar as fronteiras de seus criadores:

A completa passividade é a fantasia proibida que mantém nossa experiência consciente como sujeitos ativos e autodefinidores – é a perversa fantasia definitiva: a noção de que, no mais íntimo de nosso ser, somos instrumentos da jouissance do Outro (Matriz), esvaziados da substância da vida como baterias. Esse é o enigma desse mecanismo: por que a Matriz precisa da energia humana? A solução pura-mente energética não tem, evidentemente, significado: a Matriz poderia facilmente ter encontrado outra fonte mais confiável de energia, que não exigisse as disposições extrema-mente complexas da realidade virtual coordenada para milhões de unidades humanas. A única resposta coerente é: a Matriz se alimenta da jouissance humana – e aqui retornamos à tese lacaniana fundamental segundo a qual o próprio grande Outro, longe de ser uma máquina anônima, exige o influxo constante de jouissance. É assim que deveremos inverter o estado de coisas apresentado por Matrix: o que o filme apresenta como a cena do despertar para a

nossa verdadeira situação é, de fato, seu oposto exato, a fantasia fundamental que sustenta nosso ser (ZIZEK, 2008, p.121).

Zion é, portanto, o centro de exalação da pulsão pela liberdade do ser humano. Desta forma, lugar e região aqui se fundem e se confundem, e a ideia de rede ajuda a entendê-los. Zion não se configuraria num centro da rede daqueles que têm consciência, que se unem numa região. O centro de Zion não é um centro da região, e sim um nó nessa rede dos que tem consciência e que se expressa de forma concreta no lugar-Zion. Há uma rede Matrix, que perde concreticidade na medida em que os humanos conscientes não conseguem dispor sobre ela. Essa rede Matrix se relaciona com a própria rede Zion, que é formada a partir da consciência, e isso permite o trânsito entre elas: a abrangência desta última é regional, as disputas por ela ou dentro dela são territoriais, os nós que são concretos se expressam como lugares que recebem os seus impactos: impactos do mundo-rede.

Já a paisagem em Matrix reside nos vastos significados que se dá às mensagens apreendidas. Para Melo (2006, p. 16), “[...] a paisagem que o escritor constrói é determinada pelo seu olhar e sua experiência do espaço, assim como aquilo que o leitor apreende é, também, resultado do seu olhar e de suas vivências. Nenhum tipo de discurso está isento das inscrições do olhar e das vivências do sujeito que o produz”. Isto por que, as paisagens também são representações, podendo ser construídas através de memórias e imaginários. Mas, a memória não se resume simplesmente à paisagem, e nem a paisagem é construída somente através de memórias.

Num filme, a paisagem se formaria justamente entre os olhos de quem vê - situado sempre numa cultura, trajetória e contexto – e as cenas que se descortinam na tela. Há uma noção de reconstrução do filme, ao assisti-lo, que fundamentaria a própria noção de paisagem. Paisagem não seria meramente a fotografia de um espaço-tempo, que se cristalizaria como num ato de se tirar uma foto. Ou, ainda, num filme que possui essencialmente algum movimento, ainda que causado pela sucessão de fotografias, não estariam sobrepostos somente espaços-tempos cristalizados. A paisagem, que dá realmente movimento ao filme, se cria a partir da percepção do próprio filme, da carga simbólica inerente a sua releitura e às memórias que compõe o indivíduo: seriam, portanto, textos, que permitem leituras, de paisagens.

Matrix poderia nutrir diversas análises sobre diversos assuntos, dependendo do que se quer ver. Paisagem sugere ser isto: dispõe e assume a forma que se quer e se consegue ver. Construção cultural e por isto cognitiva. Essa noção de paisagem poderia subsidiar uma outra noção fornecida por Lefort (1952, p.42) sobre “cultura culturante”, que disporia sobre o despertar para Matrix. Esse autor ratifica a importância do olhar diacrônico para se perceber as diferentes significações de diferentes espaços-tempos, que não somente se acumulam desigualmente, como também cria diferentes simbolismos, que dá sentido às resistências e inovações. Destaca-se que Matrix, por ser cíclica, é conveniente que seus simbolismos e representações fujam às vezes à percepção do próprio Oráculo: que tudo deveria premeditar.

6. Considerações: aberturas e diálogos

O destaque de Neo, secundariamente como herói, mas principalmente como aquele que possui em seu entorno toda uma trama que se desenvolve, também poderia se correlacionar a uma outra noção de Lefort (1952) para quem a potencialidade da etnologia serviria à apreensão do individual que forneceria subsídios ao entendimento do contexto social e da memória coletiva que esse indivíduo integra e está imerso. E só assim poderia se conhecer Zion e sua estrutura espacial, e descortinar o lugar-Zion. Conhecer Zion estaria ligado não à mera investigação de como ela foi criada, e sim ao inquérito de elementos tensos de Zion que estar-se-iam ligados ao devir.

Para esse mesmo autor, há problema em bipolarizar significados, tornando exótico o que lhe é diferente. Há cargas de simbolismos que devem ser apreendidos a fim de captar uma certa coesão cultural, a partir, principalmente, das formas como os indivíduos se relacionariam com a natureza. O espaço geográfico emerge nessa noção, numa espécie de unidade discursiva entre os conceitos. São formas diferentes, heterogêneas, e complexas de se construir espaço e também de representá-lo através de paisagens, fundamentado em lugares, construindo territorialidades que também constroem Histórias (LEFORT, 1952), baseados em memórias, que criam e tensionam identidades.

Dessa forma, o espaço se construiria não apenas num presente, mas se constrói em seu caráter diacrônico e também do devir: entre as estruturas de um passado e as possibilidades de um futuro, continuamente, o agora já deixando de ser. Além disso, e através das contribuições de Lefort (1952, p. 43-44), pra quem a “realidade social não é nunca plenamente inteligível nos limites do presente”, entende-se que a inteligibilidade de Matrix é inacessível àqueles que se propõem a essa busca por justamente não se pertencer ao espaço-tempo inventado da Matrix, assim como, sua representação é feita na forma de arte, de sétima arte, que é o filme: sua apreensão será sempre a partir da percepção dele, a despeito de estudo profundo e denso acerca de suas intenções.

Uma grande contribuição da trilogia Matrix trazida aqui se refere ao olhar complexo e não facilmente demarcatório dos conceitos geográficos, que demonstram se definir e redefinir em constante diálogo que entre eles se estabelecem: que são tangenciamentos. Percebem-se territorialidades através das disputas e tensões. Paisagens que apreendem o movimento, e o que dá movência ao espaço percebido e representado e, por conseguinte, construído. Região a partir do reconhecimento numa base cultural e do critério-consciência que delimita sentidos e significados. Lugar como pertencimento, identidade, onde dialoga memória e espaço. O espaço como algo construído através de um devir, e carregando os tempos desiguais pretéritos, onde o presente é cíclico e submetido a cada espaço-tempo. São presentes, no plural. São polifonias societárias. São vozes que se unem em Zion. Sendo Matrix muito mais que um filme: representa uma polifonia de espaço.

REFERÊNCIAS

- [1] AMARAL, A. A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix. **BOCC: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-4, 2003.
- [2] ARAUJO, G. A presença de uma premissa categorial: a espacialidade nos conceitos-chave do pensamento geográfico. In: ARAUJO, G.; OLIVEIRA, N.; KUNZ, S. **Elementos de Teoria do Espaço Geográfico**. Brasília: ACLUG, 2013.
- [3] DOLFFUS, O. **O Espaço Geográfico**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Difel, 1978.
- [4] GUIMARÃES, H.; CASTRO, L. Matrix e geografia: das analogias à ontologia. **Para Onde!?**, v. único, p. 28-45, 2008.
- [5] HAESBAERT, R. **Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade**. Porto Alegre. Disponível em: <http://www.uff.br/observatoriojovem/sites/default/files/documentos/CONFERENCE_Rogério_HAE_SBAERT.pdf>. Acesso em: 30 out. 2013.
- [6] HIBBIS, T. Niilismo e Matrix. In: IRWIN, W. **Matrix: bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2001.
- [7] HISSA, C. CORGOSINHO, R. **Recortes de lugar. Geografias**, v. 2, n. 1, p. 7-21, 2006.
- [8] KOSIK, K. **Dialética do concreto**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.
- [9] LEFORT, C. Sociedade “sem história” e historicidade. **Cahiers internationaux de sociologie**, v. 12, 1952.
- [10] LIMA, G. **Mundo paralelo virtual no cinema: um estudo do espaço em “Matrix”**. Dissertação de mestrado em comunicação pela Universidade Ahembi Morumbi, São Paulo, 2009.
- [11] MARTINS, E. Geografia e Ontologia: o fundamento geográfico do ser. **GEOUSP - Espaço e Tempo**, n. 21, p. 33-51, 2007.
- [12] MELO, A. **O lugar-sertão: grafias e rasuras**. Dissertação de mestrado em geografia. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2006.
- [13] MORAES, A. Historicidade, consciência e construção do espaço: notas para um debate. In: SOUZA, M. A.; SANTOS, M. **A Construção do Espaço**. São Paulo: Nobel, 1986.
- [14] OLIVEIRA, R. **O Trabalho do Antropólogo: Olhar, Ouvir, Escrever**. Revista de Antropologia, v. 39, n. 1, p. 13-37, 1996.

- [15] RÚBIO, R. **Em busca de sombras que não obscurecem uma luta: narrativas de vidas espaciais dos assentados e assentamento Cafundão (Mariana, MG)**. Monografia de conclusão de curso, Instituto Federal de Minas Gerais, Ouro Preto, 2012.
- [16] SANTOS, M. O espaço Geográfico Como Categoria Filosófica. In: **Terra Livre 5. O espaço em questão**. AGB: Marco Zero, 1988, p. 9-20.
- [17] SANTOS, M. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- [18] SOUZA, M. A. Apresentação: Milton Santos, um revolucionário. In: SANTOS, M. **O retorno do território**. Buenos Aires, Observatório Social de América Latina: CLACSO, 2005.
- [19] ZIZEK, S. **Bem-vindo ao deserto do real!** São Paulo: Boitempo, 2008.

Dialogical possibilities perceived in the Matrix Revolutions (2003) and some openings on the notions of geographical concepts

Rúbia de Paula Rúbio¹
Gilvan Charles Cerqueira de Araújo²

¹ Geographer (IFMG). Master in Geography (UNB).

² Geographer (UNESP). Master in Geography (UNB). PhD student in Geography (UNESP).

Abstract This paper intends to establish a dialogue between the interpretative possibilities of the movie Matrix Revolutions, and portions of his trilogy, with discussions about the geographical concepts, namely place, region, territory, landscape and space. These notions are also assumed as interpretive possibilities, in spite of converging with some definitions will be displayed. A major contribution of the Matrix's trilogy refers to look for a complex and not easily demarcation of geographical concepts, that demonstrate to define and redefine in constant dialogue between them are established. Therefore, it will prioritize what the movie might be in each reading from every space - time rereading, and their multiple significations, in lively dialogue with geography science.

Key-Words: Matrix; movie's analysis; geographics concepts; space interpretations.

Informações sobre os autores

Rúbia de Paula Rúbio (UNB)

Endereço para correspondência: Rua SCHES 1405, Bloco G, Apartamento 305. CEP: 70658-457. Cruzeiro Novo, Brasília, DF.

E-mail: georubiarubio@gmail.com

Link para o currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/9748613414952962>

Gilvan Charles Cerqueira de Araújo (UNESP)

Endereço para correspondência: Via Acesso Sp 255 - s/n. CEP: 14800-850. Araraquara, SP.

E-mail: gcc99@gmail.com

Link para currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/8439116307383334>

Artigo Recebido em: 15-03-2015

Artigo Aprovado em: 21-05-2015