

Matrix – Uma Interpretação Filosófica

Izabela Bocayuva

Com gosto de nostalgia, comemorativamente volto ao tempo da publicação do primeiro número da Revista Ítaca: 2001. Foi mais ou menos nesta época que o Filme Matrix foi lançado. É com esse espírito que apresento esse texto, escrito já há bastante tempo, mas ainda atual, tanto quanto a Alegoria da caverna de Platão nunca envelhece.

Muitas e diversas são as interpretações do clássico MATRIX dos irmãos Wachowski. Ele pode ser visto tão somente como um ótimo ou então como um barulhento filme de ação. Pode até mesmo ser visto como uma mera americana propaganda armamentista temperada de frieza e mecanicismo. Podemos, entretanto, ver nesse filme muito mais do que tiros e lutas marciais, podemos ver mais do que uma acrítica aceitação do mecanicismo. Há ali sem dúvida também uma problematização do que seja propriamente a realidade, questão filosófica secular, tratada então com roupagem atual em meio a uma tecnologia de ponta: lá, o envolvimento profundo com a informática, compreendida como espaço em que se exerce o interesse pelo conhecimento, propicia uma difícil mas possível transformação qualitativa e irreversível de vida.

Acolhendo essa “camada interpretativa” que ultrapassa as tão frequentes rajadas de tiros do filme, vem à tona, para quem quiser ou puder ouvir, um texto bem antigo, como se fosse ele a falar ali novamente: é a Alegoria da caverna de Platão. O texto do filme apela também para a atualização de outras realidades antigas como é o caso do Oráculo grego de *Delphos* revisitado, tal como veremos mais adiante.

A Alegoria da caverna é um mito inventado por Platão em seu diálogo chamado *A República* e que consiste num recurso explicativo do processo de crescimento e aprofundamento do homem. Uma tal situação requer um homem que esteja disposto e seja corajoso

porque ele efetiva- e definitivamente se perde de modo radical no caminho mesmo em que encontrará seu próprio rumo para a sabedoria, uma sabedoria de quem é iniciado. Vamos fazer uma apresentação da Alegoria em linhas gerais e depois compará-la com o filme.

A Alegoria, contada por Sócrates – alguém que supostamente conhece por experiência própria a trama da história –, diz que homens encontram-se dentro de uma caverna, presos pelo pescoço e pelas pernas vendo apenas as sombras do que acontece, invisível para eles, às suas costas; sombras estas possibilitadas pela luminosidade de um fogo sempre aceso que se encontra mais atrás. Como acreditam que as sombras que vêem são, sem dúvida, “a” única e exclusiva realidade não precisam nem querem alterar em nada sua posição, daí sua estaticidade, daí seu aprisionamento. Tais prisioneiros, diz Sócrates, somos todos nós, de início, enquanto ainda não começamos nosso processo de educação o qual só pode se dar a partir de uma ruptura repentina em relação àquela situação estática, cheia de suficiência e crente de saber. Destrichando a alegoria, podemos perceber que de início e muitas vezes até tarde na vida, acreditamos que estamos seguros (ou inseguros) vivendo uma realidade que julgamos ser constituída pelas coisas que se passam ou acontecem imediatamente, ao alcance de nossas mãos ou olhos. Entretanto, esse ponto de vista depende de não termos apreendido como o Real é muito mais que isso. Sim, ele emerge do que não alcançaremos nunca ainda, ao mesmo tempo que, paradoxalmente, concretiza-se em tudo o que vivemos. Isto significa que sua marca, além da intangibilidade é a inesgotabilidade, acompanhada da surpresa a qual é preciso aprender a perceber. Segundo aquela primeira percepção de realidade, porém, aconteça o que acontecer de agradável ou desagradável, ela só precisa reaplicar as atitudes já registradas para cada caso e permanece, assim, ‘acomodada-satisfeita’ às opiniões que tão só reproduz sobre as coisas do mundo e pronto, sem surpresas. Dessa forma, não precisa pensar nada: não precisa decidir nada, não precisa agir, correr riscos. Quando vivemos dessa forma, agimos, falamos, pensamos segundo os outros, isto é, alienadamente.

Pode, entretanto, acontecer de alguém não se satisfazer mais com as opiniões ou repostas prontas já disponíveis, pode acontecer o incômodo com as situações e suas atitudes correntes. Uma

tal insatisfação é o que pode ir preparando aquela ruptura capaz de alterar o quadro. Diz a Alegoria que é subitamente, sem explicação prévia, que um prisioneiro rompe suas amarras e vira-se e olha para o que ocorre atrás de suas costas. A luz do fogo que provocava as sombras no fundo da caverna, imediatamente à sua virada, lhe ofusca e faz seus olhos doerem fortemente. Nesse momento ele tenta esquivar-se da situação em que se encontra, tenta voltar atrás, pois o acontecimento é por demais desconfortável, mas já não é mais possível, pois, não pode evitar o fato tão forte de ter visto a luz. É quando o desconforto na existência nos alcançou como um raio fulminante. Trata-se de um desconforto, uma angústia, porém altamente positivos, pois acordam, quem passa por isso, para a criação (o parente mais próximo da surpresa), única fonte da qual podemos colher verdadeira alegria sobre essa Terra que habitamos.

Não poder mais aceitar meramente as opiniões ou atitudes correntes vem de, de repente, já se estar vendo ou vivendo de outro modo ainda que este modo não seja de fácil acolhimento no início da metamorfose, pois é muito difícil deixarmos o confortável hábito aparentemente “feliz” para nos lançarmos na vida, sem medo da não ventura, do engano, do erro. Exige coragem aceitar-se a mudança como algo bem mais do que uma mera palavra vazia. Com efeito, o processo de acolhimento da transformação, mais longo ou mais curto, acontecerá inevitavelmente, à medida que tudo o que, desse modo, se viver e sentir, o for a partir dessa nova experiência de mudança. Na Alegoria isso significa: ver com mais nitidez, e tal maior clareza fará com que esse homem em questão goste mais de sua nova experiência com o mundo e a considere melhor do que aquela que ele se lembra de ter vivido anteriormente quando estava preso. Aliás, só agora ele pode saber que esteve preso. Só agora ele pôde fazer a experiência de prisão, a qual nunca mais lhe abandonará: ele sabe agora o quanto para sempre é preso, preso à sua própria liberdade de ver, de avaliar mesmo que seja em relação a algo que não se tem escolha. Já os prisioneiros da caverna se enganam na medida em que se acreditam absolutamente livres na sua suficiência. Acham que ter liberdade é poder escolher entre coisas ou mesmo entre ruas a seguir. Daí a fantasia tão comum de que o dinheiro, por si, traz a felicidade, pois ele amplia o leque das escolhas.

Na Alegoria, aquele que vê com mais nitidez e que vem se tornando cada vez mais sagaz por estar aprendendo que nunca mais

pode se arrogar saber a totalidade, por estar aprendendo a estar disposto para aprender, vai se aproximando da saída da caverna até que ele finalmente sai daí, não sem antes cumprir um ritual de adaptação olhando primeiro para o céu estrelado e a luz da lua, depois para a luz do sol refletida na água, depois para o próprio sol. Esse seria o ponto máximo de sabedoria a atingir por aquele que antes, alegoricamente, mesmo tendo visão, enxergava mal no interior de uma caverna, aquele que mesmo tendo condições de aprender a aprender o mundo em sua dinâmica inesgotável – tal como o sol abunda em iluminar tudo –, e com todas as suas surpresas, apenas aprendia a reproduzir o que lhe era passado como sendo “o” mundo.

Na Alegoria ainda é dito que aquele que trilha esse caminho de maior esclarecimento, retornando à caverna para alertar para a possibilidade de um tal percurso, está sujeito a sofrer, por parte dos que estão prisioneiros, as maiores agressões, a ponto de quererem pegá-lo e matá-lo (clara alusão ao que de fato aconteceu a Sócrates, condenado a tomar cicuta pelos cidadãos de Atenas). O medo que eles têm da morte é imenso! Pois para nascerem para o mundo da criação é preciso morrerem, ainda que simbolicamente, para o mundo que eles mesmos reconhecem como “mundo”, o “mundo” que eles acreditam conhecer. Seu medo da morte é medo de serem desmascarados em sua própria ignorância, pois como pode alguém vir dizer de algo que eles não conhecem: que audácia!

O filme MATRIX começa mostrando o conflito entre uma força destrutiva e repressora – representada pela polícia comum e uma polícia especial extremamente sóbria e calculista – e outra força cuja capacidade extraordinária de agir e saber se defender dos ataques destrutivos nos lança de chofre numa inverossímil dimensão do virtual (ou, como veremos, do Real). Nosso julgamento imediato racional pensa logo na habilidade técnica dos efeitos especiais hoje em dia no cinema. Uma mulher sozinha luta contra cinco homens armados, ao mesmo tempo, andando pelas paredes e depois ainda escapa dando saltos humanamente impossíveis, para, por fim, desaparecer misteriosamente numa cabine telefônica. Para quem só gosta de ver realismo em tudo, inclusive no cinema, já teria nessa primeira cena motivo o suficiente para abandonar a sala de projeções. Entretanto, se esperasse o desenvolvimento do filme e se se deixasse levar pela história, poderia ver que tais demonstrações de inverossimilhança não são senão a apresentação da mais real capacidade humana, a qual se

encontra usualmente adormecida em cada um de nós.

A história do filme mostra o desenvolvimento dessas capacidades no personagem principal chamado *Neo*, nome esse que traduzido (do latim “neo” e do inglês “new”) significa: “novo”. O “Novo”, aquele que sempre está se renovando, a mudança, é o personagem principal do filme, procurado como sendo o escolhido (Tradução para a expressão “The One”: NEO também é a palavra ONE composta em outra ordem), sempre a resistir à repressão à liberdade dos homens, os quais estão, naquele momento vivendo no ano 2199, confinados no centro da Terra, procurando bravamente se defender das forças maquinizantes que por hora quase estão a dominar todo o mundo. As máquinas, tendo entrado em guerra contra os homens, criaram um sistema de computador cujo nome é *Matrix* que cultiva seres humanos a fim de que eles sejam como que pilhas para alimentar energeticamente as máquinas, elas próprias. Na *Matrix*, o ano é o de 1999 (ano em que o filme foi lançado) e os homens vivem normalmente seus afazeres exatamente como no nosso ano agora de 2014 (e como em qualquer outro ano em que esse texto for lido); mas os homens vivem aí apenas virtualmente como projeções maquinais. *Neo*, quando ainda vive na *Matrix*, além de ser um funcionário de uma conceituada empresa de *softwares*, é um *hacker*, ou seja, alguém que dribla o sistema, mas não só isso, ficamos sabendo, no filme, que ele está intrigado com a questão de saber o que é esse sistema: “o que é a *Matrix*?”. Para resolver este problema faz longas buscas na internet a ponto de dormir trabalhando nisto. Com certeza, esse personagem não acha que o que vive é o suficiente. Ele procura, está inquieto, e para obter aquela resposta, ele anseia entrar em contato com um outro *hacker*, famoso por ser de há muito e intensamente perseguido pela polícia: *Morpheus*, nome mitológico dado ao “deus do sonho”. No filme, o “Sonho”, isto é, o desejo, isto é, *Morpheus*, é um dos generais da resistência contra as forças maquinizantes e ele está encarregado de encontrar justamente *Neo* – “o Novo” – a fim de prepará-lo para a sua tarefa de salvador da liberdade dos homens reais que vivem, naquele momento, no interior da terra sob a constante ameaça de serem definitivamente destruídos.

O “Novo” e o “Sonho” se procuram reciprocamente, mas não podem se encontrar sem a mediação súbita da personagem *Trinity*, isto é: a “Trindade”, a dimensão do “Sagrado”. Por ser geradora do “Novo” – tendo acordado *Neo* – o “Sagrado” é, no filme, uma mulher.

É *Trinity* que primeiro entra em contato com ele, despertando-o sem aviso prévio (da mesma forma repentina em que o homem da Alegoria da caverna é tocado e se vira) de seu sono inerte, maquinal, de sonhos viciados, começando a levá-lo para junto do “Sonho” Real, do sonho virtuoso, que abre ruas que ele ainda não conhece. Desde o momento em que seu próprio computador o acorda e começa a falar com ele, *Neo* já não sabe mais se está acordado ou dormindo. Está, pois, dado o salto para o extraordinário, que no filme significa dar o salto para dentro do verdadeiro Real, do mais humano. É humano lidar com o desconhecido e sonhar. Fica sugerido, no filme, o quanto a maravilhosa parafernália informática auxilia na possibilitação de uma tal especial experiência humana num mundo dominado pela máquina. O Real é o virtual e o virtual é o Real, realidade não são os fatos que costumamos constatar, mas sim situações que implicam oportunidades de descobertas e experiências de possibilidade antes inimaginável. Tudo começando com a sagacidade no uso da máquina, mas também com a dúvida e com o reconhecimento da ilusão em que se vive. Começo confuso! No filme, a partir do contato com o verdadeiro Real (mas que *Neo* ainda desconhece como real – pois é a partir da *Matrix* que ele está acostumado a pensar) *Neo* sofre um terrível ofuscamento, o mesmo daquele homem na Alegoria da caverna que fere os olhos com a luz do fogo quando se vira. Ele já não sabe o que é sonho e o que é realidade.

Com efeito, no filme, é o “Sagrado” que faz despertar do sono inerte, mas ainda outra mediação é necessária para que o encontro entre o “Novo” e o “Sonho” se realize. Quando *Trinity* está falando com *Neo* através do computador e acabou de dizer-lhe para seguir o coelho branco (alusão explícita à “Alice no País das Maravilhas” de Lewis Carroll), alguém bate em sua porta, alguém cujo nome é *Choi*, apelido de “*choice*”, palavra que significa, em inglês: escolha. A “Escolha”, pois, lhe bate à porta e o convida para sair. *Neo* a princípio recusa, mas quando vê um coelho branco tatuado no braço da menina que acompanha *Choi*, decide que os seguirá para onde forem. Quer dizer que para se acordar realmente da letargia de uma vida dominada para uma vida auxiliada pela máquina, é necessário a decisão de trilhar um caminho Novo, mesmo que não se saiba (e principalmente não se sabendo) para onde ele vai levar. E ele levará ao “Sonho”, o Chefe do navio libertário, chamado *Nabucodonosor*, nome do Imperador babilônio que conquistou Jerusalém, a Terra prometida.

É interessante lembrar também que o nome do lugar, no centro da Terra, onde vivem os confinados homens naturais – não cultivados pela *Matrix* – é Sião, ou seja, o mesmo nome da montanha que representa Jerusalém (tal como o Corcovado representa o Rio de Janeiro).

Diante de *Morpheus*, *Neo* será colocado mais uma vez na situação de escolha, quando decidirá continuar seguindo este caminho que ele ainda não sabe onde dará. Toma, então uma pílula que lhe permite “atravessar o espelho” (mais uma alusão à obra de Lewis Carroll: “Alice através do espelho”). Até esse momento, o sentido da palavra liberdade, na vida do personagem *Neo* significou escolha, arbítrio. Depois disso irá mudar radicalmente, como veremos mais adiante. Até aqui ele diz não gostar de acreditar em destino já que não gosta de crer que não é ele mesmo a fazer sua própria vida.

A pílula vermelha engolida propicia a desconexão da *Matrix*, o corte e, simultaneamente, a localização do corpo de *Neo* em meio aos trilhões de homens-pilhas adormecidos, cultivados como que em casulos repletos de uma espécie de placenta. Depois, então, de ser como que deglutido pelo seu próprio espelhamento, ele cai (ainda inconscientemente) em si e está nu, desperto, sentado em seu casulo e preso por vários tubos ao longo de todo o corpo. Daí, uma engenhoca voadora enorme solta primeiro o tubo que o está prendendo à nuca, após o que, todos os outros tubos soltam-se violentamente e é também violentamente que seu corpo percorre um canal até cair num poço cheio d’água donde é resgatado pela nave de *Morpheus* que lhe diz: – Bem vindo ao mundo Real. *Neo* nasce de novo, mas de um nascimento, que de tão violento quase não se distingue da morte, sendo as primeiras palavras de *Neo* a pergunta: – Estou morto? Ao que escuta a resposta: – Longe disso! Ele sente também dor nos olhos: – Por que? ; – Porque nunca os usou antes, lhe diz *Morpheus* (nítida alusão à dor nos olhos da personagem da Alegoria da caverna).

Já na nave *Nabucodonosor*, há primeiro uma preparação de seu corpo, de seus músculos, da “cicatrização” dos orifícios onde estavam presos os tubos do casulo em que ele se encontrava antes do novo nascimento. Começa, depois, a preparação de seu espírito. Ambas as preparações são necessárias já que *Neo* terá que enfrentar a terrivelmente forte força repressora contra a liberdade. Essa força que, como já dissemos no início do texto, é extremamente sóbria e calculista, é representada, no filme, por três agentes em forma humana

que podiam ocupar o corpo de qualquer homem-pilha-prisioneiro, isto é, de qualquer um que viva na *Matrix* como homem comum que se acredita livre (como era o caso, por exemplo, de *Neo* enquanto funcionário da *Megacortex* ou como é o caso de qualquer um de nós, qualquer passante em uma cidade qualquer). Ficamos sabendo que o agente chefe tinha como nome *Smith*, isto é, o sobrenome em inglês que em português corresponde ao “Silva”: aquele que “é” todos. Quer dizer que a repressão à liberdade, pode estar em qualquer parte, a qualquer hora, sendo a perspectiva que ocupa nossos corpos quando ainda não nos viramos.

Depois de apresentar todos os tripulantes, *Morpheus* mostra a *Neo* o que é a *Matrix*: uma armação, um programa de computador do qual os homens enquanto prisioneiros são apenas como pilhas que alimentam o sistema. Ele de início não acredita, sofre, ao mesmo tempo que acha tudo o que está vivendo agora, a nave, suas roupas, os furos em seu corpo algo muito estranho. Vê-se num beco sem saída. Passa mal. Quando acorda faz a mesma pergunta que aquele homem da Alegoria da caverna se faz quando se encontra ofuscado pela luz e confuso: – Posso voltar? Ao que *Morpheus* responde: – Não. Mas, mesmo que pudesse, você voltaria? Fica sem resposta.

A tripulação da nave é composta por outros quatro seres humanos nascidos na *Matrix*, mas dela libertos: *Apoc*, *Switch*, *Mouse* e *Cypher*, e por dois seres humanos nascidos em Sião: *Tank* e *Dozer*. *Apoc* e *Switch* fazem o papel de guardiões do grupo libertário quando ele está na *Matrix*. *Apoc* é apelido de “Apocalipse”, assim como *Switch* quer dizer em inglês ligar e desligar: eles são como um anjo negro e um anjo branco que protegem a entrada e a saída da *Matrix*. *Mouse* é o nome para o garoto que faz os programas de computador (daí seu apelido) os quais são postos em ação por *Tank* cujo nome lembra a expressão inglesa de agradecimento: *Thanks*. A ele todos estão o tempo todo agradecendo pelos serviços, pelo aprendizado que ele proporciona como operador dos programas. Já o nome de seu irmão, *Dozer*, quer dizer “sonhador” e é aquele solicitado no filme no momento especial de adentrarem na *Matrix* para irem visitar o Oráculo, chamado pelos gregos de: “o umbigo do mundo”, momento esse da irradiação mais profunda a que o chefe “Sonho” e os outros que o acompanham podem ir. “Umbigo do mundo” é outro nome para “Origem”. É como se fosse o limite de tudo, o grande começo. E porque o Oráculo seria no interior da *Matrix*? No interior do programa

inventado pelas máquinas? Talvez porque o único acesso que podemos ter ao grande começo de tudo seja atravessando o conflito que tenta obstruir esse começo. Eis a irradiação mais profunda da qual fala o personagem *Morpheus*, aquela a que pode nos levar apenas o sonhador. Somente ele pode levar à origem, ao Oráculo que sabe sobre tudo, tudo o que aconteceu, tudo o que acontece e tudo o que acontecerá.

Neo é do tipo que irá gostar cada vez mais de estar ali e do que ele pode fazer e aprender naquele “espaço reduzido da nave”. Diferente de *Cypher*, outro tripulante e que será o traidor do grupo. Seu nome já diz: é apelido de *Lu-cipher*, o que queria estar no lugar de deus, o que sempre sente o lugar onde está como um mau lugar, daí ser o lado mau da história. *Cypher* acha que liberdade é a total insubordinação, o total livre-arbítrio e como existe ali um chefe que é *Morpheus*, vê-se somente como peça de sua manipulação, sem conseguir descobrir nada que realmente lhe diga respeito, nenhum “lugar”, onde possa exercer e exercitar a sua própria “liberdade”, entendida por ele como insubordinação. Já os outros tripulantes da nave libertária, sem nunca desrespeitarem a hierarquia que faz de cada um o que cada um está sendo, são apresentados como homens que se sentem livres. *Morpheus* nunca deixa de ser o chefe até mesmo para *Neo* que, na história, lhe é como que “superior”. Pelo contrário, este chega até mesmo a sacrificar sua vida em nome da daquele. A discussão que o filme apresenta em torno da questão da liberdade é bem interessante e inusitada, pois estamos acostumados a pensá-la apenas no nível da colocação de *Cypher*, ou seja, de que liberdade significa fazer o que se quer e pronto. Vemos, entretanto, que a questão é bem mais complexa.

Neo não tem saída. Seu lugar no mundo agora é dentro de uma nave fria, mas vai tomando gosto pelas possibilidades de desempenho em lutar que ele não tem senão ali dentro; ele toma gosto pela floração das virtualidades e habilidades que são suas e que ele desconhecia e só pôde conhecer ali. Sobretudo ele desconhecia que a realidade é virtualidade agora e sempre, é algo que se manipula de algum modo, daquele modo que se é capaz de manipular aquilo naquele momento e que pode mudar numa próxima oportunidade. Antes de nascer de novo para o verdadeiro Real, ele achava, vivendo na *Matrix*, que a realidade era só o dado imediato. *Cypher*, porém, mesmo vivendo no Real-virtual, continua pensando dessa forma estreita, o que torna sua vida na fria, inóspita e metálica nave uma

prisão para ele muito maior e mais insuportável, comparada à sua vida anterior. *Cypher*, ao ter tomado a pílula vermelha, tomada também por *Neo*, na promessa de chegar à verdade, achava que já sabia o que era a verdade e que ela era a fama e a riqueza: a chefia. Sua decepção foi ficando cada vez mais sólida e profunda, fazendo, portanto, nascer o ódio e o cansaço. Ao contrário disso, Neo se deixa levar, sem saber ao certo onde irá chegar o seu caminho. Isto possibilita que ele aprenda e principalmente que possa se divertir com seu aprendizado.

A traição de *Cypher* proporciona mais uma situação de decisão no filme: o “Novo” se sacrifica pelo “Sonho”, escolhe a vida do “Sonho” em detrimento da sua. Por causa desta escolha ele de fato morre, sendo ressuscitado pelas palavras amorosas do “Sagrado” que novamente o acordam: a certeza do “Sagrado” de que ele ama o “Novo” o acorda mais uma vez. O amor do “Sagrado” possibilita agora a geração do “Novo” eternamente: daí este último ser o que é.

Neo aprende a lutar e, principalmente, a se superar em tudo. Aprende, nos jogos que exercita, a libertar sua mente do medo, da dúvida e da descrença – isto é, da morte –, como diz o “Sonho”, no filme. Ele cresce, vai subindo a caverna em que habita. Mas, apesar disso, não chega a ter clareza sobre quem ele mesmo é, sobre o caminho que percorre. Para ajudá-lo nisso, entra em cena o Oráculo grego revisitado. Logo na entrada do prédio onde tem lugar o Oráculo, vemos sentado um velho cego com uma bengala, que representa certamente *Tirésias*, o adivinho grego. Tal como é uma mulher a Pitonisa – a sacerdotisa do Oráculo grego de *Delphos* –, no filme é uma mulher que será consultada enquanto se encontra junto ao forno, fumando, o que faz lembrar o modo como a sacerdotisa de *Apolo* dava suas consultas: sentada sobre uma rocha por debaixo da qual saíam vapores que, se diz, eram alucinógenos.

Para o espectador menos atento, fica parecendo que o Oráculo, no filme, teria dito a *Neo* que ele não é quem *Morpheus* diz que ele é: o escolhido, o salvador. Entretanto, ela não faz nada disso. Tudo o que ela fala – tal como todo Oráculo – é verdade: que *Neo* parece já saber que ela lhe dirá que ele não é o escolhido (o que não significa dizer que ele não é o escolhido), que ele parece estar esperando sua próxima vida para ser o escolhido (e ele de fato só tomará consciência de si mesmo depois de ressuscitar), que ele irá se ver numa situação de escolha entre a vida de *Morpheus* e a sua própria e de que algum dos dois morrerá. Ao sair da consulta ao Oráculo, *Neo*

não tinha convicção diferente daquela com que entrou ali, achando que não era o escolhido, mas saía com indicações que, sem o saber, fariam com que ele, agindo, decidindo seus próprios passos, subitamente se encontrasse a si mesmo, tal como estava escrito na tabuleta acima da porta do Oráculo: *Conhece-te e ti mesmo*. MATRIX apresenta o Oráculo belamente, como se estivesse fazendo uma interpretação do fragmento 93 do pensador *Heráclito* que diz: “O autor, de quem é o oráculo de *Delphos*, não diz nem subtrai nada, assinala o retraimento.”¹

Neo conhece-se a si mesmo quando, ressuscitado, cai agora conscientemente em si e vê finalmente a *Matrix*: tudo em volta se mostra como é: programa de computador, uma paisagem verde sem consistência. Ele de repente descobre que era ilusória a configuração dessa paisagem. É quando ele pode parar balas no ar e atravessar o “corpo” das máquinas em forma de gente, atravessar o efeito-corpo, pois tudo na *Matrix* se mostra agora como mero efeito. Esse momento corresponde, na Alegoria, ao momento da visão direta do sol fora da caverna, o momento da revelação do Real em sua plenitude. Trata-se de um momento da maior maleabilidade para toda e qualquer ação e percepção, momento da perspectiva. De repente vê-se o invisível.

Tal como na Alegoria, *Neo* retorna para interferir, para falar aos outros que se encontram presos, que há um outro caminho diferente do da aparente suficiência e que somente cada um pode trilhar o seu. *Neo* é, desde o início, sem escolha, o escolhido para ser o salvador, mas, como fica claramente demonstrado, o seu destino de salvador foi, ao mesmo tempo e, necessariamente, decidido e traçado por ele. Ao contrário do que costumamos pensar e do que o próprio personagem achava no início, destino não significa passividade, assim como liberdade não é mero arbítrio, mas principalmente o talhe de beleza que damos em nossos passos. No filme se discute o quanto destino deve ser tomado como ação, a ação de cada um naquilo que faz.

Na verdade, tal como o personagem principal, *Neo*, insiste em pensar ao longo do filme, somos sempre apenas pessoas comuns e sendo assim, somos cada um a cada vez “o escolhido”. Mesmo aquele que se revela como genial é apenas uma pessoa comum que em sua

¹ *Os Pensadores Originários. Anaximandro – Parmênides – Heráclito*. Editora Vozes: Petrópolis, 1991. Tradução de Emmanuel Carneiro Leão e Sergio Wrublewski.

existência é responsável pelos seus atos. Não somos nunca mais do que o que nós mesmos fazemos de nós mesmos e além disso não sabemos nunca inteiramente o que podemos fazer de nós mesmos. Cabe experimentar, de preferência com todo gosto o sabor de ser, isto é, cabe o mais possível saber.

