

A construção do Messias pós-moderno em Matrix

The construction of post-modern Messiah in Matrix

Alex Aparecido da Costa¹

Universidade Estadual de Maringá

Av. Colombo, 5790, Jd. Universitário, 87020-900, Maringá, PR, Brasil

aleks_1979@hotmail.com

Resumo. A religião como manifestação da natureza humana penetra em todos os domínios de nossa existência, e a arte não se subtrai a essa regra. Como uma de suas mais difundidas expressões o cinema reflete na sua produção e consumo expectativas e ideias cujas bases religiosas podem emergir explícitas ou permanecer implícitas em suas obras. Nesse sentido este artigo buscou demonstrar por meio da análise do filme *Matrix* e da construção de seu protagonista a presença de aspectos religiosos em sua narrativa. O recorte privilegiou a leitura dos traços que permitissem analogias com a figura do messias cristão. A análise indicou que a permanência de sentimento religioso no mundo atual caracterizou um messias baseado em arquétipos cristãos, mas que também atende as demandas escatológicas próprias da vivência de nossa sociedade Pós-Moderna, que se compraz, ainda que na fantasia do cinema, com a ideia de um ente salvador capaz de dar nova significação a um mundo cuja ficção é uma metáfora contundente da realidade.

Palavras-chave: arquétipo, cinema, narrativa, religião, salvação.

Abstract. Religion as a manifestation of human nature enters into our existence in the fields of art and does not shrink from this rule, and one of its most widespread expressions cinema reflected in its production and consumption expectations and ideas whose explicit religious grounds may emerge or remain implicit in his works. In this sense this article sought to demonstrate through the analysis of *The Matrix* and the construction of its protagonist the presence of religious aspects in his narrative, the cut favored reading of the traits that enable analogies to the figure of the Christian messiah. The analysis indicated that the persistence of religious feeling in the world today featured a messiah based on Christian archetypes, but also meets the demands of the eschatological experience of our own society Post-modern pleased that, even in the fantasy movie, with the idea savior of someone capable of giving new meaning to a world whose fiction is a striking metaphor of reality.

Key words: archetype, cinema, narrative, religion, salvation.

Introdução

Desde as tragédias gregas da antiguidade clássica a arte assenta as bases de suas estruturas narrativas em mitos e arquétipos, esses elementos encontram sua função na medida em

que oferecem parâmetros de identificação a partir dos quais é possível compreender a obra por meio de informações e expectativas que o público traz consigo. Na tradição ocidental a cultura cristã, que orienta modos de agir e pensar, que podem muitas vezes atuar de ma-

¹ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual de Maringá, pesquisador do Laboratório de Estudos Antigos e Medievais.

neira inconsciente nos indivíduos, tem legado modelos que servem de fios condutores para as obras de ficção. Diante deste pressuposto pretendemos analisar a figura do messias, fundamental na tradição cristã, presente no filme *Matrix* segundo Canguçu (2008). A opção por esse tipo de obra se deve primeiramente ao fato de o cinema, como fenômeno cultural marcante desde seu advento, já ter inúmeras vezes filmado ou se apropriado da figura de Jesus em outros personagens (Gomes *et al.*, 2008), em segundo lugar e com mais pertinência a opção por *Matrix* se deve ao fato deste filme reportar inúmeras vezes a ideia do messias e isso se justificará ao longo da discussão. Entendido, grosso modo, como um ser enviado por uma divindade, e dotado de poder sobrenatural que o capacita a salvar aqueles que o aguardam de forças contrárias ao grupo iniciado, que tem nele a expectativa da transformação urgente e necessária do mundo que os oprime. Portanto o mito da vinda do messias ocupa papel central no arquétipo messiânico. Na obra em questão pretendemos oferecer uma leitura do personagem Neo como messias de um grupo em luta com a *Matrix* e as razões de ser desse personagem no contexto histórico da obra; para isso se faz necessária com uma exposição sintética do filme em questão.

Levado às telas em 1999, *Matrix* inaugurou uma nova etapa da utilização dos efeitos especiais, o que consistiu o aspecto mais visível de um filme que traz em si inquietações básicas que a humanidade carrega desde sempre e que as revoluções técnicas por vezes agravaram. O roteiro conta a história do programador Thomas A. Anderson que leva uma vida paralela como hacker escondido sob o codinome Neo é obcecado para conseguir a resposta um mistério: o que é a *Matrix*? Depois de um estranho chamado Neo acaba por ser contatado por Trinity que o apresenta a Morpheus, este lhe oferece uma escolha: seguir em frente na sua busca ou esquecer tudo e voltar à vida normal. Decidindo-se pela primeira opção Neo se junta a um grupo de pessoas que vive além daquilo que ele até então acreditava ser o mundo real. O objetivo desse grupo é trazer toda a humanidade à consciência de seu cativeiro no interior de um mundo fictício chamado a *Matrix*. Para alcançar este objetivo Neo e seus novos companheiros enfrentam poderosos inimigos, os agentes, espécie de guardiões que visam eliminar os elementos subversivos que colocam em risco a existência da *Matrix*. Apesar de ser um marco dos efeitos especiais, Canguçu

(2008) afirma que a maior importância na obra é desempenhada pela narrativa e pela estética, compartilhando essa opinião, acreditamos na importância da análise da ideia de messianismo como forma de compreender a obra e seus reflexos no público.

Por *Matrix* ter sido um filme que suscitou inúmeros estudos, principalmente em relação às suas referências a ideia de simulacro e a várias religiões e filosofias (Canguçu, 2008), nossa abordagem sobre o aspecto messiânico do protagonista não é evidentemente inovadora. No entanto, pretendemos insistir nesse tema procurando compreender o motivo pelo qual a figura do messias ecoou, junto com os demais aspectos da obra, de forma tão retumbante, entre os espectadores da virada do século. Para isso pretendemos destacar características mais evidentes de um modelo de messias que a cultura cristã cristalizou no ocidente e apresentaremos também detalhes do protagonista que o distingue desse arquétipo. Posteriormente nos encarregaremos de apontar motivos possíveis da importância da figura do messias em uma obra de massa (Canguçu, 2008), que, no entanto está eivada de referências eruditas, dentro de uma atmosfera de readaptação de motivos religiosos, para enfim formular hipóteses pertinentes que ajudem a compreender os motivos que propiciaram a presença da figura messiânica no filme e sua aceitação por parte do público que transformou *Matrix* em um Cult.

Aspectos messiânicos tradicionais e singulares em *Matrix*

A presença de messias nas três grandes religiões monoteístas, judaísmo, cristianismo e islamismo, nas quais o conceito linear de história (Gomes *et al.*, 2008), propicia uma papel marcante para o messianismo, não é aqui ignorado, mas dado o caráter reduzido deste trabalho estaremos mais atentos às características ligadas à ideia do messias cristão com suas heranças judaicas, pois segundo Delumeau (1997), a esperança messiânica já estava presente no Velho Testamento, no livro do profeta Daniel. Ainda que em *Matrix* aspectos das outras duas ou mais religiões possam marcar o personagem optamos por esse recorte. Sendo assim, partamos do ponto inicial do filme no qual um diálogo entre dois personagens, Trinity e Cypher, especula sobre a possibilidade de um terceiro, Neo, ser o “escolhido”. No Velho Testamento, como já dissemos, há referências ao futuro surgimento do reden-

tor, ele era esperado como bem atesta a busca dos reis magos nas vésperas do nascimento de Jesus, e como Delumeau (1997) aponta, o messianismo, assim como o milenarismo, remetem à espera de uma grande mudança, pela redenção. Após essa indicação o filme passa a oferecer mais subsídios para que o espectador faça uma leitura de Neo como messias, senão vejamos: o personagem Choi o chama de salvador, de seu Jesus Cristo particular, tais indicações não são gratuitas e continuam. Em uma festa Neo fica alheio à agitação adotando uma atitude de distanciamento ascético e antes de receber a correspondência contendo o celular enviado por Morpheus parece estar meditando profundamente. Ao redor de Neo o comportamento de outros personagens concorre para delineá-lo como messias: Morpheus revela que passou muito tempo procurando por ele com base em profecias e previsões do Oráculo, como já dissemos os reis do Oriente sabiam do nascimento próximo de Jesus e saíram de seus reinos em busca dele, além disso, Morpheus pode ser lido com uma espécie de João Batista, pois como o primo de Jesus ele afirma que aquele que estava por ser encontrado era alguém muito importante, de fato o hacker era fã do desconhecido Morpheus, mas este reitera o valor potencial de Neo. Os antagonistas em *Matrix* também cumprem seu papel para ilustrar a figura messiânica de Neo: o agente Smith oferece-lhe uma escolha que ele recusa assim como Jesus no deserto recusou as tentações de Satanás, tentações semelhantes às quais o outro antagonista; Cypher se entregará espontaneamente ao fazer um acordo com o agente Smith para capturar Neo; aqui há a aproximação com a traição de Judas que na tradição bíblica traiu Jesus por trinta moedas. Ao lado destas, podemos oferecer duas caracterizações mais sutis que aproximam Neo de Jesus: a personagem Trinity pode ser entendida como Maria incentivadora de Jesus, quando nas Bodas de Caná este não se sentia pronto para executar um milagre e ela o incentiva a fazê-lo, Trinity, por sua vez também incentivará Neo a escolher o caminho que o levará a confirmar seu destino de “escolhido”. Em outra passagem, quando Neo visita o Oráculo, o menino com traje budista o incentiva a compreender a verdade de que os objetos no interior da *Matrix*, no caso uma colher, não existem concretamente e que sua consciência disso lhe possibilitaria entortá-la. De fato, na luta final com os agentes Neo os derrota, pois compreendeu completamente a verdade de que é

capaz de modificar a *Matrix* segundo sua vontade. Nesse sentido, Neo assume um posição de onipotência diante das possibilidades que ele passa a controlar. Aqui o ponto de convergência com o messias cristão é o fato de Jesus ter se autodeclarado “o caminho, a verdade e a vida”. Na tradição judaica “o caminho” era a passagem do ambiente externo para dentro daquele cercado, no qual eram feitos os sacrifícios, que continha a tenda onde eram celebradas as cerimônias religiosas. A “verdade” era a passagem para dentro dessa tenda e a “vida” era o recinto sagrado onde apenas os sacerdotes penetravam no qual Deus se manifestava para dissolver os pecados daqueles que lhe sacrificaram oferendas. Ao concentrar todos esses elementos em si Jesus suplantou a antiga tradição religiosa e afirmou ser a própria divindade, sendo o caminho direto para si mesmo. Isso pode ser comparado à atitude de Neo, pois quando chegou a hora, ele não precisou cumprir rituais, ou obedecer regras às quais os outros estavam submetidos, simplesmente subverteu a *Matrix* segundo sua vontade.

Ainda que as analogias propostas possam parecer exageradas sua função aqui não foi de afirmar que o personagem Neo é um Jesus *ciberpunk*, mas dada a subjetividade artística da obra que nos permite fazer aproximações, nossa intenção foi demonstrar pontos possíveis de convergência com Cristo que deram contornos messiânicos ao protagonista. Feito isto, nossa intenção agora é apontar características que em *Matrix* destoam do arquétipo do messias.

Uma das características marcantes do filme é o fato de Neo ser apresentado a escolhas por diversas vezes, ele não aceita a proposta de colaborar com o agente Smith e opta pela pílula vermelha oferecida por Morpheus que o levaria a desvendar o mistério da *Matrix*. Outras escolhas surgem e a cada uma delas Neo fica mais próximo de se tornar o escolhido. Diferente dele, Jesus nos evangelhos já surge como uma figura destinada a ser o salvador do mundo, o messias. Neo por sua vez indagado por Morpheus se acreditaria em destino afirma não sentir-se confortável em saber que não pode controlar a própria vida. Essa atitude do protagonista reflete um individualismo contemporâneo, e quando ele faz as escolhas corretas que o levam a se tornar o escolhido age dentro de um modelo singular de *self made man* que faz com que Neo se torne o que ele deveria ser, ou seja, suas escolhas o levaram ao seu destino, e se o messias cristão é apresentado como uma figura sofredora e sub-

missa a Deus (Gomes *et. al.*, 2008), Neo destoa disso, pois tampouco ele ou seu grupo visam um encontro com o criador ou a busca de um paraíso, ao contrário seu objetivo será alterar a *Matrix* e libertar os humanos das máquinas (Canguçu, 2008). Outro aspecto interessante é o fato de Neo não ser filho de uma divindade, antes disso ele é resgatado da *Matrix*, na qual todo o resto da humanidade estava inconscientemente cativa, isso pode sinalizar a possibilidade latente em cada um de escapar de mecanismos opressores que aprisionam e estreitam os horizontes humanos. Mais uma singularidade de Neo como messias é o fato dele necessitar de treinamentos para adquirir habilidades que Trinity, Morpheus e o resto do grupo já possuíam. Apenas após essa fase ela se tornou apto a dominar poderes que lhe permitiram subverter a lógica da *Matrix*. Jesus era já o messias na manjedoura, Neo só o era potencialmente, perdido entre bilhões de incubadoras da *Matrix*. Por fim uma distinção interessante é a ressurreição. Antes de ser crucificado Jesus já havia feito todos os prodígios que o caracterizou como o filho de Deus, seu retorno simboliza a vitória sobre a morte, diferente disso Neo, apesar de ter demonstrado algumas habilidades, só depois de ressurreto passa a dominar todos os poderes que estavam ao seu alcance. Em suma, a ressurreição de Jesus mostra aos fiéis que a morte pode ser vencida por meio da fé; a de Neo torna reacende as esperanças de seu grupo, mas este permanece totalmente dependente de seu poder na luta contra a *Matrix*.

Demandas messiânicas Pós-Modernas

Conforme os dados que arrolamos acima, em *Matrix* o personagem Neo, embora tenha uma construção que em alguns aspectos o aproxima do messias cristão, não se encaixa totalmente nesse modelo. Acreditamos que a despeito destas similaridades e singularidades a obra está imersa em um contexto no qual aspectos de sentimentos religiosos adaptados à vida contemporânea dão sentido a existência e por isso transparecem na obra cinematográfica, pois “a mitologia e a espiritualidade fazem parte do homem, mesmo que esquecidas no canto mais profundo do inconsciente” (Gomes, 2008, p. 142). Além do mais, frisamos a importância cultural do cinema que, como produção social, busca entre outros lugares, na mitologia e na espiritualidade subsídios que o

tornem relevantes e atrativos para o público. Estabelecido isso a questão que se apresenta é: por que o messianismo? Queiroz (2006), falando de um retorno da religiosidade no mundo Pós-Moderno, apoiado em Vattimo (*in* Queiroz, 2006), ele afirma que o retorno da religião é advindo de medos apocalípticos. No filme a religiosidade representada pelo messias trabalha com o persistente medo da substituição dos homens pelas máquinas, refinadas agora no mundo digital, que com seu poder massificador ameaça a individualidade e a autenticidade humana, reduzindo-as a simulações das quais é tarefa difícil manter-se alheio, pois as demandas do mundo Pós-Moderno as fazem caminhar ao lado do mundo real. Um caminho apontado por Derrida (*in* Queiroz, 2006) nos auxilia na compreensão dessa religiosidade Pós-Moderna, segundo a leitura de Queiroz:

embora abstraindo das religiões, esse messianismo inclui uma experiência de fé no Outro e produz uma cultura universalizável das singularidades. Despojado de qualquer interesse religioso particular, ele é uma fé sem dogmas (Derrida, in Queiroz, 2006).

Aqui começamos a desvendar a singularidade do messianismo de *Matrix*, pois atualmente, apesar da ausência de sentimentos religiosos fundamentados em doutrinas institucionalizadas, a humanidade inclina-se para seu lado místico. E este misticismo crê em soluções milagrosas para solucionar os problemas do futuro, que funestamente acena com a complicação das crises atuais. Tais soluções esperadas frequentemente passam por ideias escatológicas nas quais a figura do messias tem papel importante ainda que não se esteja mais em busca do paraíso, pois o recuo sensível da religião institucionalizada deu lugar a outras esperanças. Nesse sentido Delumeau nos diz que “a espera de uma *New Age*, que habita alguns atualmente, não consegue ocultar a melancolia muito mais difundida que se apoderou de um grande número de nossos contemporâneos” (1997, p. 351). Delumeau aponta dois grupos e nossa atenção recai sobre o segundo. As pessoas que o compõem apesar de imbuídas de certo pessimismo certamente são envolvidas por roteiros que forneçam um sucedâneo de uma transformação do mundo, isso se confirma em *Matrix*, afinal desde que Aristóteles escreveu *A poética* sabemos que a ficção joga principalmente com a identificação dos espectadores com a narrativa.

Entre os autores aqui discutidos dois apontam alguns motivos pertinentes para o pessimismo Pós-Moderno, Queiroz (2006), afirma que o avanço científico no campo das comunicações exacerbou o consumismo tornando as relações pessoais descartáveis e desenraizadas. Delumeau (1997) lembra o desencanto com a ciência que trouxe conforto, mas não a felicidade que prometia e, nesse sentido, *Matrix* alerta para o risco de nos tornarmos escravos da tecnologia. O autor elenca ainda uma série de escritores de ficção científica que desde o início do século XX criaram obras com uma visão sombria do futuro: Daniel Halévy, *L'histoire de quatre ans, 1997-2001* (1903); Edward Morgan Foster, *The machine stops* (1912); Karel Kapek *RUR* (1921), entre outros. E o cinema seguiu o exemplo da literatura, basta imaginar a longa lista de filmes do gênero desde o emblemático *Metrópolis* de Fritz Lang (1927) até *Matrix* dos irmãos Wachowski. Como produto cultural muito consumido desde sua criação a sétima arte não pôde deixar de ser tributária das realidades que a envolve, imersos nela estão espectadores e idealizadores das obras que como *Matrix* refletem a fascinação e a angústia diante da inexorável marcha da tecnologia.

Considerações finais

Conforme vimos *Matrix* oferece, por meio do personagem Neo, a imagem de um messias cujo modelo ora converge ora diverge da ideia de messias cristão do qual Jesus é o principal arquétipo. Argumentamos aqui que esse movimento pendular deve-se ao fato da presença indissociável do cristianismo na tradição cultural do ocidente e às características acima descritas sob a ideia de Pós-Modernidade na qual o ser humano, embora em muito despojado de ortodoxias religiosas não nega, sua fascinação pelo lado místico da existência. Com um messias, mas sem um Deus ou um paraíso

como destino *Matrix* não oferece ao público o que ele não busca na vida real onde impera o imediatismo hedonista cujo núcleo duro composto pelas forças econômicas formata um modo de vida massificado. No entanto essa mesma economia vende o sucedâneo de fuga nas salas de cinema e os filmes, produtos de consumo, algumas vezes não buscam subverter o desejo humano de se libertar do controle econômico, antes disso submete-se a ele para ganhar sentido estético e lograr seu intento final de ser consumido.

Aqui muitas vezes nos falta a consciência combativa dos rebeldes que recrutaram Neo, e assim como os humanos presos à *Matrix* talvez esperemos inconscientemente uma ressurreição de toda a humanidade enquanto alguns acreditam viver em uma Zion particular, ingenuamente aguardando ou sonhando ser o messias.

Referências

- CANGUÇU, C.F. 2008. *A construção narrativa e plástica do filme Matrix*. Dissertação de Mestrado. UFBA Disponível em: http://www.biblioteca-digital.ufba.br/tde_arquivos/15/TDE-2009-08-12T091621Z-1289/Publico/dissertacao%20seg.pdf. Acesso em: 15/06/2012.
- DELUMEAU, J. 1997. *Mil anos de felicidade. Uma história do paraíso*. São Paulo, Companhia das Letras, 424 p.
- GOMES, L.; ASSUMPCÃO, L.O.T.; ALVES, V.; VIANNA, C. 2008. Reflexões sobre religiosidade e atitudes diante da morte nos filmes ocidentais e orientais. *Diálogos Possíveis*. janeiro/junho:140-158.
- QUEIROZ, J.J. 2006. Deus e Crenças Religiosas no Discurso Filosófico Pós-Moderno. *Linguagem e Religião*. 2:1-23.
- WACHOWSKI, A.; WACHOWSKI, L. 1999. *Matrix*. EUA/Austrália, Warner Bros Pictures, DVD (136 min.).

Submetido: 20/07/2012

Aceito: 07/04/2013