

(Re)criando mundos: imagem técnica e realidade em *Matrix* e *Time Out of Joint*

Anderson Soares Gomes¹

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ)

Resumo

Neste artigo, será feita uma investigação sobre as maneiras pelas quais questões sobre imagem técnica são tematizadas em diferentes produções artísticas, usando como corpus de análise o filme *Matrix*, de Lana e Lilly Wachowski, e o romance *Time Out of Joint* de Philip K. Dick. A partir da análise das duas obras, pretendemos discutir o crescente papel das imagens técnicas (aquelas produzidas por meio de processos químicos, elétricos e/ou eletrônicos) na configuração de noções de realidade, fazendo com que aspectos do simulacro e do hiper-real se infiltrem na percepção intersubjetiva que o indivíduo tem do mundo. Considerando a fortuna crítica sobre o assunto e do estudo do filme e do romance supracitados, indicaremos como a profusão de imagens técnicas, em especial na contemporaneidade, inaugura uma tensão entre o próprio conceito de representação e o real, problematizando questões de referência e cópia. Além disso, por meio da análise de *Matrix* e *Time Out of Joint*, veremos como obras de diferentes meios (nesse caso, o cinematográfico e o literário) tematizam esses discursos, abrindo perspectivas de entendimento para o papel e a influência da imagem técnica no terreno das artes e da cultura de massa.

Palavras-chave: imagem técnica, cinema, literatura.

(Re)creating worlds: technical image and reality in *The Matrix* and *Time Out of Joint*

Abstract

In this article, an investigation will be made about the ways through which questions involving technical image are thematized in different artistic productions, using as a corpus the film *The Matrix*, by Lana and Lilly Wachowski, and the novel *Time Out of Joint*, by Philip K. Dick. From the analysis of both works, we intend to discuss the growing role of technical images (those produced by chemical, electric and /or electronic processes) in the configuration of notions of reality, making aspects of the simulacrum and of the hyper-real infiltrate in the intersubjective perception that the individual has of the world. Considering the critical works about the subject and the study of the aforementioned film and novel, we will point out how the profusion of technical images, especially in contemporary times, presents a tension between the concept of representation itself and the real, problematizing questions of reference and copy. Moreover, through the analysis of *The Matrix* and *Time Out of Joint*, we will see how works from different media (in this case, cinema and literature) thematize those discourses, opening perspectives to understand the role and influence of the technical image in the fields of arts and mass culture.

Keywords: technical image, cinema, literature.

¹ Professor Associado do Departamento de Letras de Comunicação da UFRRJ, ministrando as disciplinas "Literatura Inglesa I e II" e "Literatura Americana I e II". Pós-doutor em Estudos de Literatura pela PUC-Rio. E-mail para contato: anderson.gomes@gmail.com

(Re)creando mundos: imagen técnica y realidad en *Matrix* y *Time Out of Joint*

Resumen

En este artículo, se realizará una investigación sobre las formas en que se tematizan las cuestiones de imagen técnica en diferentes producciones artísticas, utilizando como corpus la película *The Matrix*, de Lana y Lilly Wachowski, y la novela *Time Out of Joint*, de Philip K. Dick. Del análisis de ambas obras, pretendemos discutir el creciente papel de las imágenes técnicas (aquellas producidas por procesos químicos, eléctricos y / o electrónicos) en la configuración de las nociones de realidad, haciendo que los aspectos del simulacro y del hiperreal se infiltren en la percepción intersubjetiva que el individuo tiene del mundo. Teniendo en cuenta los trabajos críticos sobre el tema y el estudio de la película y la novela antes mencionados, señalaremos cómo la profusión de imágenes técnicas, especialmente en los tiempos contemporáneos, presenta una tensión entre el concepto de representación en sí y las cuestiones reales y problemáticas de referencia y copia. Además, a través del análisis de *The Matrix* y *Time Out of Joint*, veremos cómo las obras de diferentes medios (en este caso, cine y literatura) tematizan esos discursos, abriendo perspectivas para comprender el papel y la influencia de la imagen técnica en los campos de las artes y la cultura de masas.

Palabras clave: imagen técnica, cine, literatura.

Em latim, a palavra *imago* "designa a máscara mortuária usada nos funerais na Antiguidade Romana." (JOLY: 1996, p.18) Este significado coloca a imagem no terreno do simbólico e, de certa forma, do religioso, pois a imagem estaria associada à morte e a seus ritos funerários. Ela nos impede de observar a verdadeira face do que já foi reconhecido como normal ou familiar, mas que se tornou parte do território do desconhecido ou abjeto. Portanto, a imagem é uma máscara que ao mesmo tempo esconde aquilo que conhecemos e revela a sua morte.

Essa interpretação sobre o sentido de imagem pode ser vista à luz do Mito da Caverna de Platão. A máscara-imagem tem como objetivo velar (tanto no sentido de ocultar, mas também de vigiar de maneira fúnebre) o referencial, da mesma forma que as sombras exibidas no fundo da caverna servem como máscaras que encobrem a realidade desconhecida pelas figuras acorrentadas.

Mas seria a imagem apenas um instrumento de aprisionamento do homem? O universo da imagem se configura como uma das mais controversas e debatidas questões da atualidade. As imagens hoje estão em todo lugar: elas são informativas, publicitárias, científicas, de entretenimento, entre outros propósitos. Diante de tantas imagens, estaria

o homem caminhando então para um estado de confinamento e alienação como pensava Platão?

Para começarmos a responder a essa questão, vamos considerar o ponto de vista de um outro pensador sobre a questão da imagem, só que desta vez bastante contemporâneo:

Existe nas imagens, como em todas as mediações, uma curiosa e inerente dialética. O propósito das imagens é dar significados ao mundo, mas elas podem se tornar opacas para ele, encobri-lo e até mesmo substituí-lo. Podem constituir um universo imaginário que não faz mais mediação entre o homem e o mundo, mas, ao contrário, aprisiona o homem. A imaginação não supera mais a alienação, mas torna-se alucinação, alienação dupla. Essas imagens não são mais ferramentas, mas o próprio homem se torna ferramenta de suas próprias ferramentas, 'adora' as imagens que ele mesmo havia produzido. (FLUSSER: 2007, p.143)

Vilém Flusser, um dos mais notáveis analistas sobre o papel da imagem no contexto atual, parece tentar encontrar um meio-termo entre uma abordagem apocalíptica e a integrada, para utilizarmos os conceitos de Umberto Eco (1979). Antes de mais nada, o pensador tcheco considera a imagem como uma mediação entre o homem e o mundo. A imagem seria uma maneira de interpretação e diálogo entre os indivíduos e a realidade na qual encontram-se inseridos. Ao afirmar que "o propósito das imagens é dar significados ao mundo", Flusser partilha de um pensamento construtivista que analisa o real como espaço aberto a uma multiplicidade de discursos, onde tanto o mundo como os indivíduos se articulam de maneira intersubjetiva. Porém, essa mediação levada ao extremo pode ser prejudicial, e a própria escolha do verbo "aprisionar" para se referir à condição do homem pode remeter ao Mito da Caverna.

No período contemporâneo é comum uma imagem ser completamente alterada digitalmente, ampliando-se as instâncias de mediação entre o mundo e sua representação. Mesmo que a imagem se proponha como original, existem diversas maneiras pelas quais pode ser manipulada. A imagem seria então cúmplice no crime de sequestrar a realidade e se fazer passar por ela. Jean Baudrillard, um dos mais radicais pensadores sobre o assunto, chegou a afirmar que "nós vivemos em um mundo onde a mais alta função do signo é fazer a realidade desaparecer e, ao mesmo tempo, mascarar esse desaparecimento." (BAUDRILLARD, 2008, p.5)

Esse processo se dá na contemporaneidade primeiramente por um motivo técnico: com o passar do tempo, a mediação entre o mundo e o indivíduo foi se aperfeiçoando a partir da invenção de artefatos que melhor desempenhavam esse papel. Assim, o homem foi sendo capaz de observar e interpretar a realidade de maneira mais complexa ao desenvolver instrumentos que abriam novas oportunidades de leitura antes impossíveis. Esses aparelhos inventados pelo homem estabelecem então um novo paradigma de produção de imagens. Por meio de fenômenos óticos, químicos, elétricos e eletrônicos, a realidade é mediada com mais amplitude e nuances. É a essa nova categoria de imagem que chamamos de imagem técnica.

Flusser (2008, p.24) define imagens técnicas como "virtualidades concretizadas e tornadas visíveis". Nesta curta definição encontra-se toda uma diferenciação entre as imagens produzidas por aparelhos eletrônicos e aquelas produzidas de forma manual ou mecânica. As imagens do segundo tipo (que neste trabalho serão chamadas de 'imagens tradicionais') passaram a circular mais largamente durante o século XV, especialmente com o advento da imprensa em 1440. Porém, é apenas em meados do século XIX, praticamente quatro séculos mais tarde, que a imagem vai adquirir status não só reprodutivo, mas também criativo, com a invenção da fotografia. A partir daí, "não é só a produção da imagem que se mecaniza, e sim o próprio produto" (PLAZA: 1993, p.72). A fotografia é a primeira daquelas "virtualidades" mencionadas por Flusser: ela captura a luz sobre um determinado objeto e, através de processos químicos, concretiza aquele momento, tornando-o não apenas eternizado mas também visível. Com a fotografia, é possível ter a impressão de que a realidade tornou-se objeto.

Fox Talbot, um dos pioneiros da fotografia, publicou em meados do século XIX um livro ilustrado cujo título prenuncia o tipo de atitude que esta nova invenção vai despertar em grande parte do público: *The Pencil of Nature* [*O Lápis da Natureza*] (1969). A partir desse título, ao menos dois aspectos podem ser discutidos: em primeiro lugar, ao chamar a fotografia de "lápis da natureza", Talbot associa diretamente a produção de imagens à produção de textos escritos; em segundo lugar, a fotografia seria o tipo de produção que ocorre quase que por si só, já que seria originada pela própria luz natural; finalmente, se a fotografia tem tamanha aproximação com a natureza, ela teria

um caráter mais objetivo não apenas que o de outras artes visuais, mas até mesmo que da escrita.

Da mesma forma que a fotografia sofreu inevitáveis comparações com a escrita e a pintura quando do seu surgimento, também as outras imagens técnicas ao serem inventadas e ganharem proeminência no decorrer do século XX tinham na fotografia um parâmetro comparativo. O cinema, surgido no apagar das luzes do século XIX, parece ainda competir com outra arte narrativa envolvendo menos o aspecto técnico e mais o lado da encenação: o teatro. Porém, como indica Flusser (2007, p.107), "o teatro representa o mundo das coisas por meio das próprias coisas, e o filme representa o mundo das coisas por meio da projeção das coisas." Além disso, ao projetar as imagens em uma tela, o cinema também se relaciona indiretamente com a pintura, embora sua realização seja desempenhada tecnicamente: ao invés da mão e do pincel, existem a câmera e o cinematógrafo.

Rapidamente, o cinema se tornou uma forma de entretenimento dominante, por meio do qual os espectadores em uma sala escura viam o desfilar de uma mediação de realidade contínua, uma sucessão de imagens que imitava o movimento das coisas na natureza. Essa situação começou a se modificar a partir da década de 1950, com a popularização da televisão como principal instrumento da cultura de massa. A relação com a imagem técnica, nessa nova perspectiva, é profundamente afetada. A própria dinâmica do cinema exige a saída dos espectadores de sua esfera privada para se acomodarem em local específico, cercados de desconhecidos, para terem acesso à projeção de uma realidade diferente das suas. Já com a televisão, a projeção das imagens é feita no próprio ambiente doméstico, tornando mais tênue a separação entre a esfera da vivência privada e a esfera do real projetado. O cinema demanda movimento, enquanto a televisão enfatiza a imobilidade. Como já afirmou o cineasta francês Jean-Luc Godard, diante da tela de cinema, o espectador levanta os olhos; diante da televisão, ele os abaixa. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.211).

O progresso da linguagem televisiva assim como da tecnologia presente nos aparelhos de televisão tornou o consumo dessas imagens que inundam os lares de milhões de pessoas ao redor do mundo ainda mais predominante. Especialmente na

contemporaneidade, a popularização dos televisores de alta definição, dos aparelhos de blu-ray e dos serviços de *streaming* denota uma obsessão pela perfeição da imagem em todas as suas nuances, colorações e detalhamento. Baudrillard comenta que essa popularização de aparelhos de alta definição marca o declínio da referencialidade e do essencialismo do objeto. Para o autor

a mais alta definição do meio corresponde à mais baixa definição da mensagem - a mais alta definição da notícia corresponde à mais baixa definição do evento, a mais alta definição do sexo (pornografia) corresponde à mais baixa definição do desejo (...) Toda a ilusão genérica da imagem é eliminada pela perfeição técnica.² (BAUDRILLARD, 2008, p.32. Tradução do autor.)

Contudo, antes do advento da alta definição, uma outra invenção – esta bastante popular na década de 1980 – mudou a dinâmica que os indivíduos tinham com seus televisores: o vídeo. A imagem de vídeo talvez fosse a mais perfeita síntese entre as imagens técnicas já existentes – a fotografia, o cinema e a televisão. Como a fotografia, os vídeos caseiros realizados nas mais diversas situações (festas de família, viagens, eventos etc.) tinham como principal objetivo preservar aquele momento para visualização futura, compondo um registro visual de um tempo/espaço específico.

É a partir da década de 1990 que a imagem técnica vai sofrer uma radical mudança a partir de um novo paradigma visual: o digital. Na verdade, as primeiras formas de expressão geradas digitalmente surgiram no final da década de 1960, mas a abertura de possibilidades até então inéditas fez com que elas rapidamente ganhassem terreno:

De início, a utilização dos dispositivos de tratamento automático da informação só atraiu especialistas (...) capazes de dominar não apenas essa técnica mas também as combinações de tipo matemático e lógico que ela permitia (...) Foi somente com o aparecimento da micro-informática, em meados dos anos 1970, e sobretudo da imagem animada e da 3D, no começo dos anos 1980, que a arte digital se abre a usuários menos estritamente formados nas ciências. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.289-290)

² Cf. o trecho original: "The highest definition of the medium corresponds to the lowest definition of the message – the highest definition of the news item corresponds to the lowest definition of the event, the highest definition of sex (porn) corresponds to the lowest definition of desire (...) The whole generic illusion of the image is cancelled out by technical perfection.

A partir do digital, a imagem técnica alcança um outro patamar, dependente de operações numéricas e computadores para se configurar visualmente. A essa nova forma de produção visual deu-se o nome de imagem de síntese ou imagem sintética. A principal característica da imagem de síntese é a ausência de referência, já que sua existência independe de um objeto real - ela só necessita de um modelo que serve de base para que, através da linguagem matemática, um computador seja capaz de compor um número praticamente ilimitado de criações imagísticas.

Diante dessa verdadeira onipresença da imagem técnica nos dias atuais, torna-se cada vez mais comum uma certa crise de valores em que as fronteiras entre o *representado* e o *vivido* se tornam cada vez mais tênues. Quanto mais perfeitamente nítida se torna a imagem, mais ela perde seu caráter representativo para se afirmar como discurso autossuficiente, dissociando-se da ideia de retrato da realidade para tornar-se ela própria uma realidade auto-evidente. Jean Baudrillard chama esta de quarta fase sucessiva da imagem, em que “ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro” (BAUDRILLARD, 1991, p.13).

Não partilhamos da ideia de que a realidade é meramente um discurso, ou de que ela não existe fora da subjetividade humana. O real existe e está ao nosso redor. Contudo, através da massificação da imagem técnica, esse real é cada vez mais infiltrado por visões artificiais de tempo/espaço que podem se fazer passar por genuínas. Fotos, filmes, jogos, campanhas publicitárias, *websites* – muitos deles se utilizam de estratégias tão convincentes para influenciar o indivíduo que este acaba, de forma geral, tomando a cópia pelo original.

O cinema, que é a imagem técnica de entretenimento por excelência, é uma forma de expressão cultural bastante sensível à noção de que o discurso imagístico é um dos vários que compõem o real. No final dos anos 1990, em especial, vários filmes retrataram essa irrupção do mundo da imagem na vivência cotidiana. Sob diferentes perspectivas (políticas, científicas, culturais, metafísicas), essas obras compõem, num curto período de tempo, um conjunto analítico privilegiado para discutir essa temática. Entre elas estão *Mera coincidência* (*Wag the Dog*, Barry Levinson, 1997), *Cidade das*

sombras (*Dark City*, Alex Proyas, 1998), *A vida em preto e branco* (*Pleasantville*, Gary Ross, 1998) e *O show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998). Em 1999, porém, é lançada a obra cinematográfica que parece ser a culminação do diálogo entre a cultura popular e o meio acadêmico no que concerne à explosão da imagem técnica: *Matrix* (*The Matrix*, Lana Wachowski & Lilly Wachowski, 1999). O filme das irmãs Wachowski marcou a união do cinema de ação hollywoodiano com as teorias de Jean Baudrillard através de uma atmosfera de ficção científica que representou de maneira bastante madura o *zeitgeist* do final do século XX, em que as imagens técnicas (vistas como um produto da tecnologia desmedida) passaram a ser representações do artificialismo, da alienação e, por último, do caos.

A ficção científica é predominantemente um gênero de ideias, e em *Matrix* as diretoras e roteiristas procuraram desde o princípio tirar proveito dessa característica para compor uma obra que respondesse artisticamente à efervescência da crítica pós-moderna que predominava na década de 1990. Foi nesse período que as estratégias fundadoras do pós-modernismo se firmaram – fragmentação, multiplicidade de vozes, desconstrução das metanarrativas – fazendo-se presentes da arquitetura a histórias em quadrinhos. Contudo, foi *Matrix* o primeiro texto cinematográfico pós-moderno que se auto-intitulou dessa forma ao estabelecer, de maneira direta, uma ligação referencial com o teórico francês Jean Baudrillard.

Baudrillard talvez seja o mais crítico dos pensadores da pós-modernidade. De maneira geral, grande parte de sua produção crítica lida com as maneiras através das quais a tecnologia e os objetos servem para problematizar a relação entre os indivíduos e o real. Sua ênfase na multiplicidade de discursos e sistemas de significação levou o autor, em suas afirmações filosóficas mais célebres, desenvolver hipóteses que colocam em xeque a existência de uma realidade exterior ao homem. A obra de Baudrillard em que esses conceitos se encontram mais claramente é *Simulacros e Simulação*, cuja primeira edição data de 1981. Nesse livro, que é uma grande provocação crítica, o autor estabelece a suposição de que a sociedade contemporânea vem substituindo o real por símbolos, fazendo com que a experiência humana seja convertida em simulação. Essa

transposição do real em simulacro só é possível, contudo, através de imagens que, de acordo com o autor, têm um poder destrutivo:

A questão terá sempre sido o poder assassino das imagens, assassinas do real, assassinas do seu próprio modelo (...) A este poder assassino opõe-se o das representações como poder dialético, mediação visível e inteligível do Real. Toda a fé e a boa fé ocidental se empenharam nesta aposta da representação: que um signo possa remeter para a profundidade do sentido (...) Mas todo o sistema perde a força da gravidade, ele próprio não é mais que um gigantesco simulacro - não irreal, mas simulacro, isto é, nunca mais passível de ser trocado por real. (BAUDRILLARD, 1991, p.13)

Este caráter "assassino" das imagens é apenas um dos aspectos da obra de Baudrillard que é seguido fielmente em *Matrix*, já que as irmãs Wachowski citam *Simulacros e Simulação* de forma literal em diversos momentos. A importância da obra do teórico francês é tão grande que ela aparece juntamente com a primeira cena que mostra o personagem Neo (Keanu Reeves), o protagonista do filme que vai tomar às vezes de Messias pós-moderno. Quando Neo pega um disco com um programa *hackeado*, ele se encontra escondido dentro de uma cópia oca de *Simulacros e Simulação*. Em outro momento do filme, o personagem Morpheus ecoa uma das célebres afirmações do livro de Baudrillard: "Bem-vindo ao deserto do real".

Mas será que, assim como o livro de Neo, a interpretação da obra de Baudrillard feita por *Matrix* também é oca? Não na opinião das diretoras:

Nosso principal objetivo com *Matrix* foi fazer um filme de ação intelectual. Nós gostamos de filmes de ação, armas e kung fu, mas nós estamos cansados de filmes de ação formulaicos que são destituídos de qualquer conteúdo intelectual. Nós estávamos determinados a colocar o máximo de ideias possível no filme.³ (WACHOWSKI *apud* PROBST, 1999, p.32. Tradução do autor)

Se o suposto "conteúdo intelectual" de *Matrix* serve a estratégias do cinema de ação ultra-violento de Hollywood ou vice-versa é uma questão até hoje debatida pela crítica cinematográfica. Porém, é inegável que o filme levanta questões sobre a imagem técnica

³ Cf. o trecho original: "Our main goal with *The Matrix* was to make an intellectual action movie. We like action movies, guns and kung fu, but we're tired of assembly-line action movies that are devoid of any intellectual content. We were determined to put as many ideas into the movie as we could".

e sua relevância na problematização dos discursos do real como nenhuma outra produção do cinema norte-americano.

O enredo de *Matrix* é organizado a partir da perspectiva de que existem dois mundos paralelos nos quais a vivência humana se desenrola: existe o chamado “mundo real” e o mundo da Matrix. O primeiro é aquele onde seres humanos, depois de derrotados em uma terrível guerra com máquinas possuidoras de inteligência artificial, são submetidos a um estado vegetativo para serem utilizados como fonte de energia. O segundo mundo é, nas palavras do personagem Morpheus, uma “simulação neurointerativa”, uma realidade virtual onde aqueles humanos aprisionados acreditam estar vivendo normalmente. Nesse território do simulacro que é a Matrix, os humanos são enganados por seus sentidos a acreditarem que aquilo que vivenciam é o real: os cheiros, o toque, os sons – tudo é considerado sendo verdadeiro, quando de fato são simulações de um real que não existe mais. Como afirma Morpheus, “o real consiste simplesmente de sinais elétricos interpretados pelo seu cérebro.” Contudo, o mais importante dos sentidos para a concretização da Matrix como simulacro é a visão. É especialmente através da observação da realidade ao redor, arquitetada tão perfeitamente que se passa por genuína, que o falso se torna verdadeiro e a maioria dos indivíduos não percebem as correntes que o aprisionam nessa caverna platônica do contemporâneo.

Daí a importância da imagem técnica para a concretização não só do mundo da Matrix como estratégia narrativa, mas também como instrumento utilizado pelos irmãos Wachowski para propor uma investigação sobre a preponderância do discurso imagístico na sociedade atual. Viver a Matrix é antes de mais nada *ver* a Matrix, e a concretização de sua virtualidade passa por uma (re)produção da realidade. Portanto, ocorre em *Matrix* uma discussão que vai além da mera representação – o que está em jogo é a própria construção da realidade. Como afirma Jacques Aumont

a noção de imitação quase não tem sentido: não se pode copiar o mundo ‘tal como ele é’, simplesmente porque não se sabe *como* ele é. Essa expressão só pode, pois, significar isso: ‘copiar um aspecto do mundo tão normal quanto possível, visto por um olho inocente’ – mas não existe nem normalidade absoluta, nem olho inocente, já que a

visão é sempre paralela à interpretação, até na vida mais cotidiana. Ao copiar, nós fabricamos. (AUMONT, 1993, p.210)

O próprio Morpheus diz para Neo que “a Matrix é o mundo que foi colocado diante dos seus olhos para impedi-lo de ver a verdade”. Essa suposta verdade, em *Matrix*, é muito mais uma questão de visão do que qualquer outra coisa. Também não é coincidência que o programa de computador dentro do qual Morpheus explica a Neo as origens da Matrix se chama “A construção”, evidenciando que por meio da imagem técnica é possível ultrapassar a noção de reprodução da realidade para efetivamente produzi-la.

O mundo-simulacro em *Matrix* na verdade pode ser lido como o mais recente estágio da imagem técnica. Chamada de imagem de síntese, imagem sintética ou imagem numérica, essa recente etapa da construção imagética atesta a preponderância dos dispositivos digitais na organização dos discursos que compõem a sociedade contemporânea. Vilém Flusser caracteriza da seguinte forma as imagens sintéticas:

São superfícies sobre as quais aparecem situações informativas criadas por diálogo entre memórias artificiais (computadores, por exemplo) e memórias humanas munidas de instrumentos inteligentes. Tal diálogo recorre a códigos (linguagens) pontuais, por exemplo, ‘numéricos’ (...) As imagens sintéticas traduzem conceitos claros e distintos em situações imagináveis. Estes conceitos claros e distintos não surgem do universo da experiência concreta, mas sim do universo da abstração, da teoria. As imagens sintéticas tornam imagináveis as teorias mais abstratas (...) Como as imagens sintéticas são experiências concretas, posso afirmar que elas tornam concreto o inteiramente abstrato. (FLUSSER, 2008, p.111-112)

É possível traçar paralelos interessantes entre a definição de imagem sintética de Flusser e o universo de *Matrix*. Em primeiro lugar, o simulacro presente no filme das irmãs Wachowski só é possível porque para um mundo criado por máquinas (chamadas por Flusser de “memórias artificiais”; em *Matrix*, de “inteligência artificial”) existem seres humanos que acreditam vivenciar aquele mundo de forma concreta⁴. Podemos ler esta relação como o “diálogo” mencionado por Flusser na citação acima.

⁴ Há de se notar que o filme não deixa clara em nenhum momento a real necessidade da existência da Matrix, visto que os seres humanos já se encontram totalmente controlados fisicamente em seus casulos liquefeitos. Podemos apenas inferir o significado: seria para mantê-los vivos, já que aquela realidade apocalíptica tornaria a vida impossível? Seria para torná-los “corpos dóceis” como na teoria de Foucault? Não há uma resposta definitiva.

Já os “códigos numéricos” são ainda mais claramente percebidos em *Matrix*. Fora do universo virtual, a *Matrix* é capaz de ser lida pelos rebeldes que permanecem no “mundo real” através de pequenos símbolos de diferentes tipos que, juntos, formam uma linguagem capaz de produzir imagens. Assim, a *Matrix* funciona como uma linguagem, em que as imagens sintéticas que compõem o ambiente de simulacro são criadas, modificadas ou apagadas de acordo com sua transcodificação. Esses símbolos são tão importantes que compõem os créditos iniciais de *Matrix*, aparecendo até mesmo antes do nome do filme, como que indicando que a obra a seguir seria ela própria uma imagem sintética.

Contudo, a mais notável interpretação de *Matrix* a partir da definição flusseriana de imagem sintética é por meio da relação entre teorias abstratas e experiências concretas. Por mais que as máquinas inteligentes de *Matrix* soubessem sobre a história e o estilo de vida dos seres humanos, elas seriam incapazes de representar biologicamente algumas de suas características como por exemplo os impulsos, instintos e especialmente os cinco sentidos. Daí a ênfase dada na questão da visão, já que a imagem do mundo virtual é o lugar primordial para a atmosfera ilusória da *Matrix*. Quando Neo acorda no “mundo real”, seus olhos doem porque, de acordo com Morpheus, ele nunca os havia usado anteriormente. É a partir da imagem que o mascaramento/fabricação do real por parte das máquinas faz sentido.

A fabricação do real em *Matrix* é feita de maneira tão dinâmica que a aparente dicotomia entre o “mundo real” e o mundo da *Matrix* acaba por se tornar pouco relevante (tema aprofundado nas sequências inferiores *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*). Isso se dá porque a dimensão onde habitam os rebeldes é mais suja, mais antiquada, e especialmente bem menos interessante que a da *Matrix* – limpa, moderna, *cool*. Nesse ponto, o discurso do filme é claro: a realidade é bem menos atraente que o mundo das imagens. Além disso, o universo de simulacro se constitui de maneira quase que totalmente autorreferencial, pois a imagem técnica se constrói não por meio de referentes externos a si, mas usando modelos que podem ser alterados da maneira que melhor convir. O fato de inúmeras cenas de *Matrix* apresentarem superfícies refletoras (óculos, espelhos, maçanetas, carros lustrosos) ilustra esse fator – a realidade da *Matrix*

não reflete um mundo real, mas a si mesma. Portanto, pouco importa se as máquinas criaram um mundo que copia fielmente o real como ele era. Se essa cópia é tida como verdadeira, isso é o suficiente. Como afirma Julio Plaza:

“As imagens de síntese são co-criadoras do que chamamos de ‘realidade’. Mostram outras facetas do ‘real’, colocando em crise a noção de verdade e sobretudo de ‘referente’, pois o conceito de ‘realidade’ torna-se tributário da linguagem e de seu instrumento produtivo. Assim, o grau de similitude desempenha o papel do antigo valor de ‘verdade’”. (PLAZA, 1993, p.87)

A partir da noção de que o próprio conceito de verdade foi substituído pelo de semelhança, o escritor norte-americano de ficção científica Philip K. Dick escreveu histórias que de certa forma anteciparam algumas das temáticas de filmes como *Matrix* ao tratar da questão da imagem técnica. Durante os anos de 1960 e 1970, Dick escreveu seus mais importantes trabalhos e, por meio deles, não só redesenhou o mapa dos limites da ficção científica, mas também traçou os caminhos pelos quais o gênero pôde subverter suas próprias regras. Com romances como *O homem do castelo alto*, *Ubik* e *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o autor será responsável por re-imaginar a forma pela qual a escrita de ficção científica pensa a realidade (chamada de 'New Wave' ou 'Nova Onda') e, numa estratégia pós-moderna, acaba por desconstruí-la. O crítico Adam Roberts categoriza:

Ao invés de uma crença racionalista na eficiência da tecnologia e do mecanicismo para resolver todos os problemas humanos, surgiu uma fascinação por uma ‘literatura experimental’ de vanguarda com as possibilidades artísticas desses mesmos problemas, e em particular uma estética paranóica na qual todos os grandes sistemas eram vistos como inimigos da diferença individual. Philip K. Dick, que permanece um dos mais celebrados de todos os escritores de ficção científica, é a personificação clássica da estética da Nova Onda.⁵ (ROBERTS, 2000, p.81-82. Tradução do autor)

O romance de Philip K. Dick que melhor discute a problemática relação entre o real e a imagem técnica é *Time Out of Joint* (*Tempo fora dos eixos*, em tradução livre),

⁵ Cf. o trecho original: “In place of a rationalist belief in the effectiveness of technology and machinery to solve all human problems, there came an avant-garde ‘experimental literature’ fascination with the artistic possibilities of those very problems, and in particular a paranoid aesthetic in which all large systems were seen as the enemies of individual difference. Philip K. Dick, who remains one of the most highly regarded of all SF writers, is the classic personification of the New Wave aesthetics” (ROBERTS, 2000, p.81-82)

de 1959. O título do romance é tirado de uma célebre passagem de *Hamlet* em que o príncipe, após descobrir a trama de assassinato que levou à morte de seu pai, brada: “The time is out of joint; O cursed spite/ That ever I was born to set it right!” [“O tempo está fora dos eixos; Oh ódio maldito/ Ter nascido para colocá-lo em ordem!”] (SHAKESPEARE, 1994, p. 54-55. Tradução do autor). Nesse romance, o personagem principal, Ragle Gumm, acredita que vive nos EUA da década de 1950, resolvendo palavras cruzadas de um jornal como profissão (ele vive dos prêmios que recebe do jornal). No entanto, a partir de eventos curiosos do dia a dia, percebe que há algo estranho no tecido da realidade em que habita. À medida que a narrativa prossegue, o protagonista descobre que aquele mundo é um construto, já que se trata de uma comunidade imaginada e idealizada de forma pacífica dos anos de 1950 – mas o verdadeiro ano em que se passa a história é 1998, em meio a uma sociedade decadente tomada por uma guerra nuclear interplanetária.

Nesse romance, Dick aborda a multiplicidade de realidades que podem habitar uma única configuração de espaço-tempo ao colocar lado a lado a estrutura de um tempo ‘real’ exterior decadente e a estrutura de um tempo ‘artificial’ interior idílico. O choque desses dois universos paralelos explicita a maneira através da qual o real no romance pode ser entendido como um construto dos anos de 1950, uma re-escritura forjada para manter o protagonista satisfeito, porém iludido.

Tal re-escritura, no entanto, não busca necessariamente a originalidade e a criação de esferas ontológicas totalmente independentes das pré-existentes. Pelo contrário: esse ‘outro mundo’ seria marcado pela reprodução de modelos que existem ou já existiram. É a cultura da cópia, que procura ser mais real que a própria realidade: a chamada *hiper-realidade*. Sob a égide da hiper-realidade, existe um apagamento entre o que é verdadeiro e o que é falso:

Para falar de coisas que se pretendem conotar como verdadeiras, essas coisas devem parecer verdadeiras. O ‘todo verdadeiro’ identifica-se como ‘todo falso’. A irrealidade absoluta se oferece como presença real. (ECO, 1984, p.13)

A década de 1950 descrita em *Time Out of Joint* é exatamente isso: a reprodução de um real que assume o lugar do real. Há uma distinção entre o real e a reprodução, mas tal

distinção foi apagada – e o apagamento esquecido. O romance de Dick constitui-se, portanto, como uma excelente análise sobre a preocupação com relação ao colapso de paradigmas tidos como imutáveis (a verdade, a realidade) e a (re)produção de realidades através de imagens. Baudrillard reflete sobre esta temática da seguinte forma:

O que toda sociedade procura, ao continuar a produzir e a reproduzir, é ressuscitar o real que lhe escapa (...) [Esta reprodução] conserva todas as características do discurso da produção tradicional mas não é mais que a sua refração desmultiplicada (assim, os hiper-realistas fixam numa verossimilhança um real de onde fugiu todo o sentido e todo o charme, toda a profundidade e a energia da representação). Assim, em toda a parte o hiper-realismo da simulação traduz-se pela alucinante semelhança do real consigo próprio. (BAUDRILLARD, 1991, p.34)

Um exemplo dessa fluidez do real é a idealização que a cultura de massa norte-americana tem, em geral, da década de 1950. Philip K. Dick em especial trabalha em alguns de seus romances e contos com a representação desse período. Provavelmente, um dos motivos do interesse de Dick naquela época específica é porque teria sido quando o autor viveu sua juventude. Outro e mais significativo motivo seria a forma que os anos de 1950 sempre foram representados pela cultura de massa - séries de TV, filmes de Hollywood: ‘a família feliz na cidadezinha do interior, a normalidade e a ausência de qualquer comportamento divergente na vida cotidiana’ (JAMESON, 2002, p.286). Assim sendo, o mundo idílico dos anos de 1950 vivido pelo protagonista de *Time Out of Joint* é mais tributário de representações de imagens técnicas sobre aquele período do que das próprias lembranças que ele tem.

Quando Ragle Gumm começa a perceber a natureza de simulacro que o envolve, o início da busca por sentido realizada pelo personagem se dá, ironicamente, ao entrar em contato com produtos da mídia e da sociedade de consumo que o informam da história. Um dia ao investigar as ruínas de um prédio abandonado em seu bairro - que funcionam como as ruínas do passado de um romance gótico - ele encontra revistas e fotos de aparência antiga. Em uma dessas revistas, Gumm encontra a foto de uma personalidade que muito o fascina pela grande beleza. Posteriormente, ele mostra essa figura para os personagens de sua irmã e cunhado:

Era uma página inteira, em cores. É claro que a chuva a tinha manchado e apagado, mas não havia dúvida; a mulher era única. 'E ela tem um rosto tão delicado', disse Margo. 'Tão refinado e civilizado.'

'Porém sensual', disse Ragle.

Debaixo da figura, estava a legenda, Marilyn Monroe durante sua visita à Inglaterra, com relação à filmagem de seu filme com Sir Laurence Olivier.

'Você ouviu falar nela?' disse Margo.

'Não,' Ragle respondeu. (DICK, 2002, p.69. Tradução do autor.)⁶

É interessante notar que é uma revista de celebridades que informa aos habitantes dessa década de 1950 falsificada que há algo de estranho nessa atmosfera do real onde habitam. Os personagens desconfiam, e em breve terão certeza, de que aquela atriz que parece ser tão famosa mas que eles, no entanto, desconhecem, pertence a um passado (real) a que eles não têm acesso porque acreditam ser um futuro (construído).

Chama a atenção nesse caso a importância que o conhecimento da figura Marilyn Monroe desempenha para que seja possível diferenciar o passado do futuro. Seria pouco provável que uma pessoa dos anos de 1990 nunca tivesse ouvido falar da atriz, mas como os personagens do romance acreditam viver nos anos de 1950, antes do estelato de Marilyn, aquela figura na revista ainda não habita o mundo da sociedade do espetáculo. Dessa forma, é possível compreender que a fama e sua conseqüente admiração se dão quando mediadas por imagens - nesse caso, a imagem fotográfica.

Esse é o tipo de mediação mencionado por Guy Debord em *A Sociedade do Espetáculo*. Só que no caso de *Time Out of Joint*, o que ocorre é mais do que um mero intermédio entre um mundo supostamente real e os indivíduos inseridos nessa realidade. As imagens técnicas ultrapassam o papel de mediador entre as duas esferas - elas são a própria realidade. Debord aborda a questão da seguinte maneira:

Quando o mundo real se transforma em simples imagens, as simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes de um

⁶ Cf. o trecho original: "It was full-page, in color. Of course the rain had stained and faded it, but there was no doubt; the woman was unique.

'And she has such a gentle face,' Margo said. 'So refined and civilized.'

'But sensual,' Ragle said.

Under the picture was the caption, *Marilyn Monroe during her visit to England, in connection with the filming of her picture with Sir Laurence Olivier.*

'Have you heard of her?' Margo said.

'No,' Ragle said."

comportamento hipnótico. O espetáculo, com tendência a fazer ver (por diferentes mediações especializadas) o mundo que já não se pode tocar diretamente, serve-se da visão como o sentido privilegiado da pessoa humana. (DEBORD, 2000, p.18)

Partindo desse ponto de vista, nota-se que as imagens técnicas vão além de informar a humanidade da esfera social em que está inserida – elas *são* a esfera social. Em *Time Out of Joint*, por exemplo, é a imagem da década de 1950 que forma toda uma realidade ilusória que a maioria dos personagens do romance acredita habitar – são as imagens que se tornam os ‘seres reais’. É quando Ragle Gumm percebe que a relação dele com esse mundo é apenas visual, e não de vivência, é que ocorre uma quebra na ‘hipnose’ mencionada por Debord.

A descoberta por parte do personagem da ilusão que o rodeia, porém, não significa um final redentor na literatura de Philip K. Dick, em especial em *Time Out of Joint*. Ragle Gumm, mesmo depois de saber que fora enganado para favorecer o governo em uma guerra espacial, decide lutar nesse conflito ao lado dos habitantes da colônia lunar. A revelação de uma suposta ‘verdade’ não leva ao alívio ou à liberdade – pelo contrário, leva a uma nova tensão.

É nesse estado então de constante tensão que parece se desenvolver a relação da imagem técnica com o real. Da mera mediação, passando pela cópia e chegando até mesmo a produzir uma nova realidade de simulacro, as imagens técnicas inauguram um paradigma de representação que problematiza o entendimento e a percepção dos discursos formadores do real. O filme *Matrix* e o romance *Time Out of Joint* apresentam discussões pertinentes sobre essa temática, apresentando os efeitos e deslocamentos que ocorrem quando a realidade passa a ser vista como mais uma imagem.

Referências

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Antropos, 1991.

_____. *The perfect crime*. London: Verso, 2008.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.

Polifonia, Cuiabá-MT, v. 25, n.40.2, p. 177-324, setembro-dezembro, 2018.

DICK, Philip K. *Time Out of Joint*. New York: Vintage, 2002.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

_____. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*. São Paulo: Ática, 2002.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996.

LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PLAZA, J. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PROBST, Christopher. Welcome to the Machine, *American Cinematographer* (Abril de 1999), pp.32-36.

ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. New York: Routledge, 2000.

SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. London: Penguin Books, 1994.

TALBOT, William Henry Fox. *The Pencil of Nature*. S. Ed., 1844-6. Edição fac-símile por New York, De Capo, 1969.