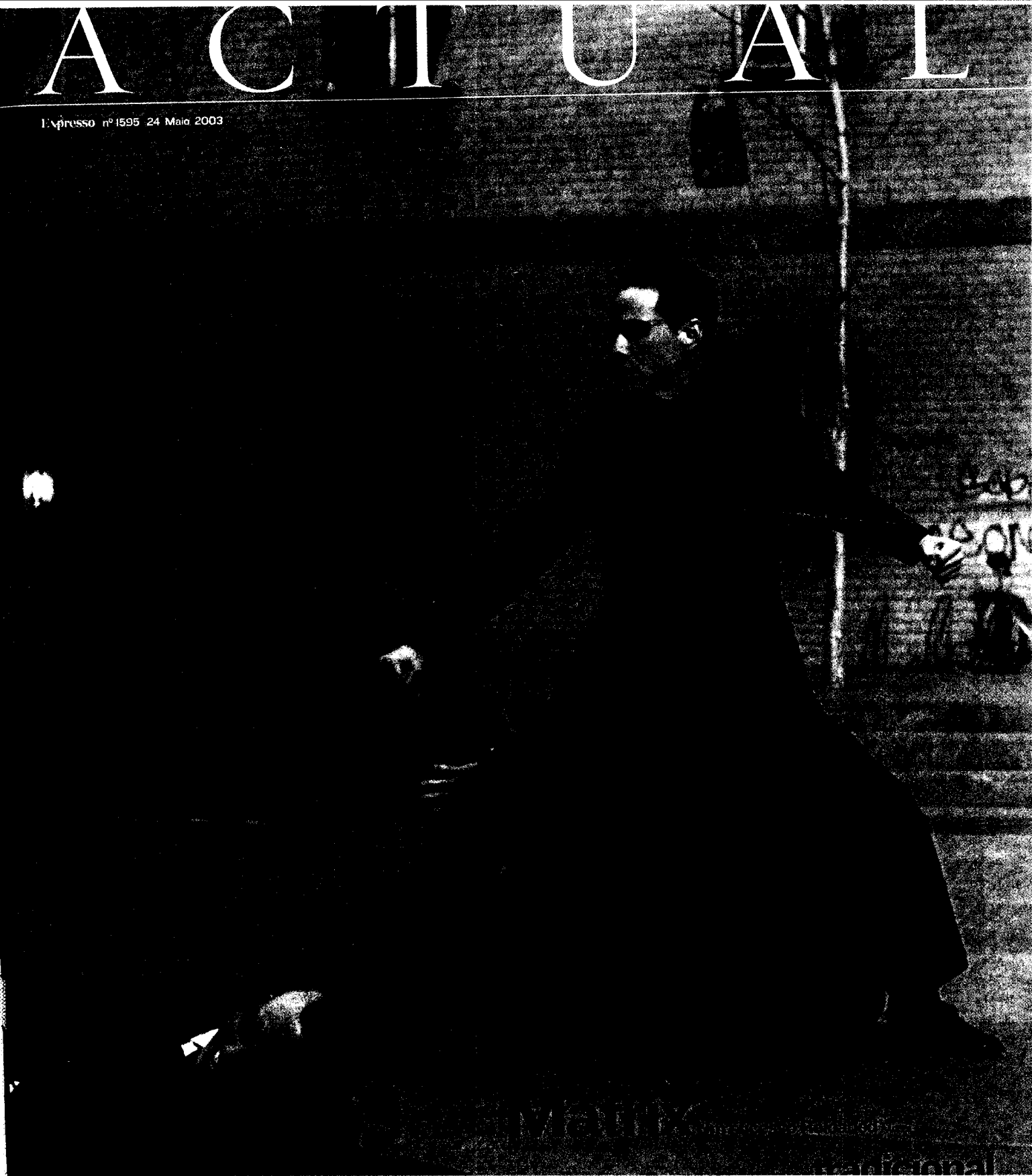


ACTUAL

L'Espresso n° 1595 24 Maio 2003



LA VITA
di un uomo
e di un'epoca

Revolução virtual



Os irmãos Wachowski continuam a saga «Matrix». Chegou aos cinemas «Reloaded», a primeira parte de um episódio que se irá concluir em Novembro com «Revolutions»

TEXTO DE MANUEL CINTRA FERREIRA

Aí está, então, **Matrix Reloaded**, segunda das três partes que formam a história da luta dos humanos contra as máquinas e o mundo virtual por estas criado. Cerca de 3 anos após o triunfo inesperado do começo da saga com o primeiro **Matrix**, aparecem, em sucessão quase imediata, os restantes episódios — na realidade é apenas um episódio dividido em duas partes, separadas por uma legenda «to be concluded» no final da primeira, imediatamente seguida (após o longo genérico) de uma série de imagens da segunda que encerrará a saga, **Matrix Revolutions** com estreia já marcada para este ano.

frentar a sua Nemésis, o Agente Smith, no «duelo» final sob a chuva diluviana.

Se o método de produção não oferece novidade (os dois últimos filmes da série **Regresso ao Futuro**, de Robert Zemeckis, foram feitos também em simultâneo, e estreados da mesma forma, sem esquecer que as três partes de **O Senhor dos Anéis** foram também feitas de uma assentada), já a forma narrativa mostra algumas diferenças em relação aos seus modelos mais próximos, que são **A Guerra das Estrelas** e **Terminator**. Os episódios destas sagas, mesmo mantendo a continuidade, apresentavam uma certa autonomia. Em re-

como já dissemos, um só, interrompendo-se num momento decisivo para o combate final. Deste modo **Reloaded** e **Revolutions** apresentam-se da mesma forma que os velhos «serials», quando cada episódio terminava num «cliffhanger» (situação perigosa) que «obrigava» o interessado a voltar à sala na semana seguinte. Só que hoje, a espera é de meses. Mas o espectáculo é, também, outro.

Se o universo de **Matrix** está próximo de **A Guerra das Estrelas** (a narrativa em forma de aventuras, a variedade das personagens de heróis e vilões, inclusive a existência de um «Conselho» que descobrimos em **Reloaded**), de **Alien** (a

Futura (1936), passando por S.O.S. Metaluna (1955) e Planeta Proibido (1956) para culminar em 2001, Odisseia no Espaço (1968) e Encontros Imediatos do Terceiro Grau (1977): em todos se procura dar metafísica e todas as suas personagens se debatem com questões de fé e predestinação. A diferença será apenas de ordem prática (os efeitos especiais) cada um explorando as tecnologias do seu tempo. O que distingue Matrix dos an-

teriores é que a tecnologia agora não serve apenas para «mostrar», tornou-se ela mesma, forma narrativa através da «realidade virtual». Mas o que através dela aqui se procura transmitir é velho, e a sobrecarga de referências mitológicas, gregas, judaicas, cristãs, etc., e agora com uma paródia francófona, no irresistível discurso de Merovigian/Lambert Wilson) torna-o mais eclético e confuso.

Mas o grande triunfador de Matrix é o mestre Yuen Woo-Ping, o coreógrafo das artes marciais, vindo dos filmes de kung-fu de Hong Kong, e que já nos deslumbrou em O Tigre e o Dragão. Se os efeitos digitais contam muito (em particular no combate de Neo com os «cem» Smiths), é o seu contributo que dá a essas cenas uma forma ballética, que a música reforça. Mais do que combates, são grandes momentos de dança. Esta ideia «musical» prolonga-se para a dança ritual dos humanos em Zion. Quanto à celebrada perseguição, não deixa de surgir mais como uma acumulação de efeitos espetaculares e destruição de carros, com o excesso escondendo a carência de suspense. Não é desta vez, ainda, que William Friedkin é superado neste campo, continuando a sua «perseguição» de Vi-ver e Morrer em Los Angeles como o «nec plus ultra» do género.

Matrix Reloaded

de Andy e Larry Wachowski (EUA),

com Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne

(LISBOA: Amoreiras 1 e 6, Colombo 4 e 5,

El Corte Inglés 6, 7, 9 e 12, Fonte Nova 1,

Londres 1, Monumental 1 e 4,

Oeiras Parque 5 e 7, Olivaishopping 1,

Palmeiras 2, Quarteto 4, S. Jorge 1,

Twin Towers 1 e 3, Vasco da Gama 2 e 4;

PORTO: AMC, Central Shopping 6,

Cidade do Porto 1) ○○○



Neo voa como o Super-Homem (e, em baixo, luta com 100 agentes Smith); Monica Bellucci (Persephone); Laurence Fishburne (Morpheus). Ao lado, Carrie-Anne Moss (Trinity)

O fenómeno «Matrix»

«Matrix»

63 milhões de dólares – custo; 28 milhões – receita do

primeiro fim-de-semana; 460 milhões – receita total;

412 planos de efeitos especiais; 4 Óscares;

1,5 milhões de DVD vendidos na primeira semana.

«Matrix Reloaded» e «Matrix Revolutions»

345 milhões de dólares – custo; 2500 planos de efeitos

especiais; 5 câmaras de alta definição para as cenas de acção;

18 meses de filmagem para as duas sequelas;

65 milhões de dólares – custo da batalha final (quase 1/3

do orçamento para 17 minutos de filme);

2,4 milhões de dólares – custo da construção de 1 km de

auto-estrada; 40 milhões – custo da cena da perseguição na

auto-estrada com 14 minutos de duração;

100 milhões de dólares – custo dos efeitos especiais;

42 milhões de dólares – receita dos 2 primeiros dias de

«Reloaded» (recorde absoluto).

«Enter the Matrix» – videogame Lançado em

simultâneo com a estreia de «Matrix Reloaded».

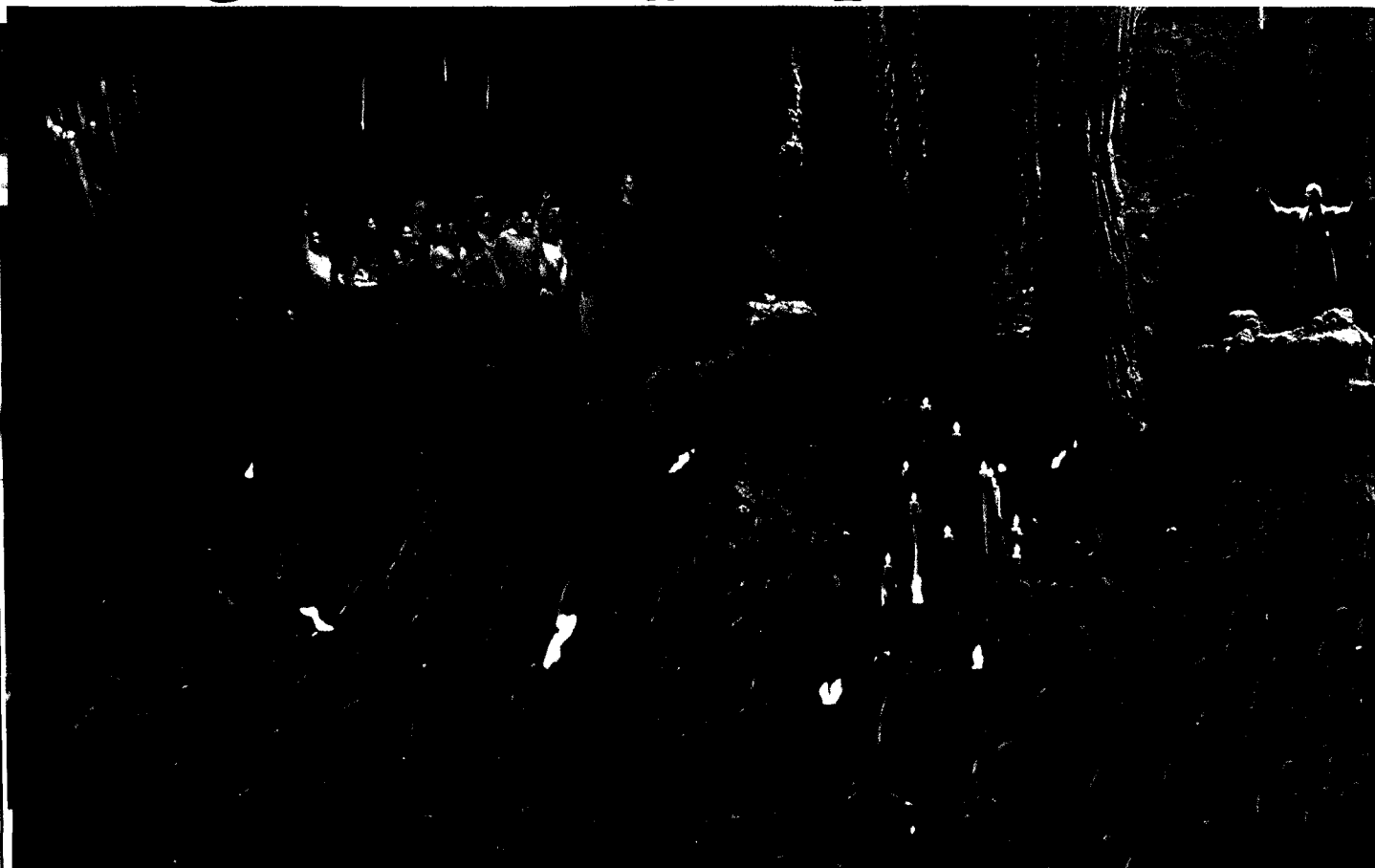
Na Net Mais de 1100 sites dedicados ao fenómeno.



que Ripley usou no seu combate contra o monstro) e de Terminator (o tema da guerra entre humanos e máquinas e a forma como esta evolui, mostra uma possível influência dos filmes de James Cameron sobre os Wachowski, a que se junta a sofisticação dos efeitos especiais, com os «Gêmeos» lembrando o vilão que Schwarzenegger enfrenta em Terminator 2), agora com umas pitadas de Superman (os voos de Neo, e a sua velocidade, para além de outros poderes, são reflexos evidentes do «homem de Krypton»), a sua forma representa, antes de mais, uma adaptação moderna, mais sofisticada, de temas velhos. A «filosofia» que lhe está subjacente é da mesma ordem da



Slogans & arquétipos



Influências das matrizes religiosas cristã e hinduísta na trilogia «Matrix», ao que se alia um cheirinho das teses jungianas sobre o consciente colectivo

O que se anuncia em *Matrix*? O mesmo pasmo que acometeu a NASA quando, após gastar milhões de dólares para resolver os efeitos da falta de gravidade nas canetas dos astronautas — a tinta não chegava à esfera da ponta —, soube que os russos levavam para o espaço um lápis.

Afinal, o tão prometido novo regime figurativo que supostamente iria revolucionar o cinema e introduzir uma «matriz virtual» está ao serviço das mesmas situações dramáticas, dos mesmos eternos conflitos — o medo, o ciúme, a traição, a rivalidade, o amor, etc. — que desde os gregos nos povoam. Neste aspecto, a trilogia não avança um

passo e os manos Wachowski convocam até Jung e o seu vetusto conceito de arquétipos colectivos para justificar os meandros da trama. Podemos concluir que este «novo cinema» e esta «nova tecnologia» criam «novas imagens» mas não laboram, inventam, novos conceitos, perspectivas ou mitemas. Ora, sem novos conceitos as imagens não passam de simulacros, de coisas vazias.

O primeiro filme casava num sincretismo feliz elementos das mitologias cristãs e hinduístas. Neo, lido anagramaticamente equivale a Noé, ou Eon, que em grego significa ciclo, ou período — o que simboliza a ligação desta personagem com uma nova era. O ar-

quétipo usado era o do Messias, anunciado por um profeta (Morfeu/ S. João da Cruz; refira-se ainda que, na Grécia, Morfeu é o Deus do Sonho, aquele que sonha mas que não opera a salvação).

Temos portanto um nascimento virginal — Neo foi clonado como os restantes humanos pela Matrix e não gerado por uma mãe —, a luta contra as forças do Mal; a traição dum dos seus companheiros; temos a morte e a ressurreição, com a ascensão ao Céu — e em *Reloaded* assume-se em pleno a ascensão ao Céu e o poder de Neo de fazer ressuscitar.

Matrix, por seu lado, denomina os três Mayas, que segundo o hinduísmo ocultam a realidade: a ilusão físi-

ca; a ilusão psíquica; a ilusão espiritual.

Diga-se que para o hinduísmo o mundo, tal como uma tela de cinema, é-nos colocado diante dos olhos para que não se veja a realidade. Concomitantemente, em **Matrix**, a «realidade» é um sonho que incuba e anestesia os humanos, enquanto lhes é extraída a energia vital. Mas há ainda um outro nível neste esquema: no hinduísmo, tudo o que surge sob os nossos olhos, seja

no estado de vigília ou no de sonho, é o produto de Brahman — um dos três aspectos da «trindade hinduísta» —, o sonhador ou o pensador do mundo. Em **Reloaded**, a verdade revelada a Neo pelo Arquitecto entroniza-se neste esquema de um sonho por graus (ou por dificuldades, como nos jogos vídeo). O que torna a destruição da Origem (o computador-mãe) não o Despertar anunciado aos humanos mas apenas o prelúdio dum reiniciar, da revivescência do mesmo num avatar ou «programa» mais perfeito e actualizado, o eterno retorno. Na Origem podemos adivinhar o poder de Shiva — outro dos três do panteão indiano — que às suas conhecidas destruições de mundos faz sempre suceder uma re-criação compulsiva.

E muito se fala neste segundo capítulo em «obediência» e «desobediência» — nada se passa sem que haja sempre alguém a lembrar que o acontecido «estava já escrito». Não há neste filme margem para a contingência, as escolhas estão de antemão delineadas. O filme vai beber inteiramente à noção indiana de «dharma», uma espécie de sintonização espontânea com a lei do Karma e o seu carácter implacável de encadeamento das causas e dos efeitos. Só quando o sapateiro, num abandono de si, se entrega ao trabalho com devoção se produz a libertação que lhe permitirá posteriormente dar um salto na cadeia da vida. O que produz estes aparentes paradoxos: a liberdade nasce da fonte em que se interioriza que não há qualquer espécie de liberdade, pois só nessa subitânea vacuidade se assume à pureza o «aqui e agora» — o pano de fundo inalterável de toda a existência.

O que nos recoloca diante da questão de saber se a natureza do Tempo não será o grande mistério e não estará por trás da origem de todas as Ilusões malsãs — mas esperemos para ver como o terceiro episódio nos fornece pistas para nos alongarmos nesse desiderato.

ANTÓNIO CABRITA



A peroração simbólica de um senhor da guerra (ao lado, em destaque); o messias e o representante da assembleia de Zion; Neo e Oráculo: a cegueira dos videntes; os gémeos, figuras espectrais; e, em baixo, abóbadas da cidade gótica de Zion no centro da Terra

