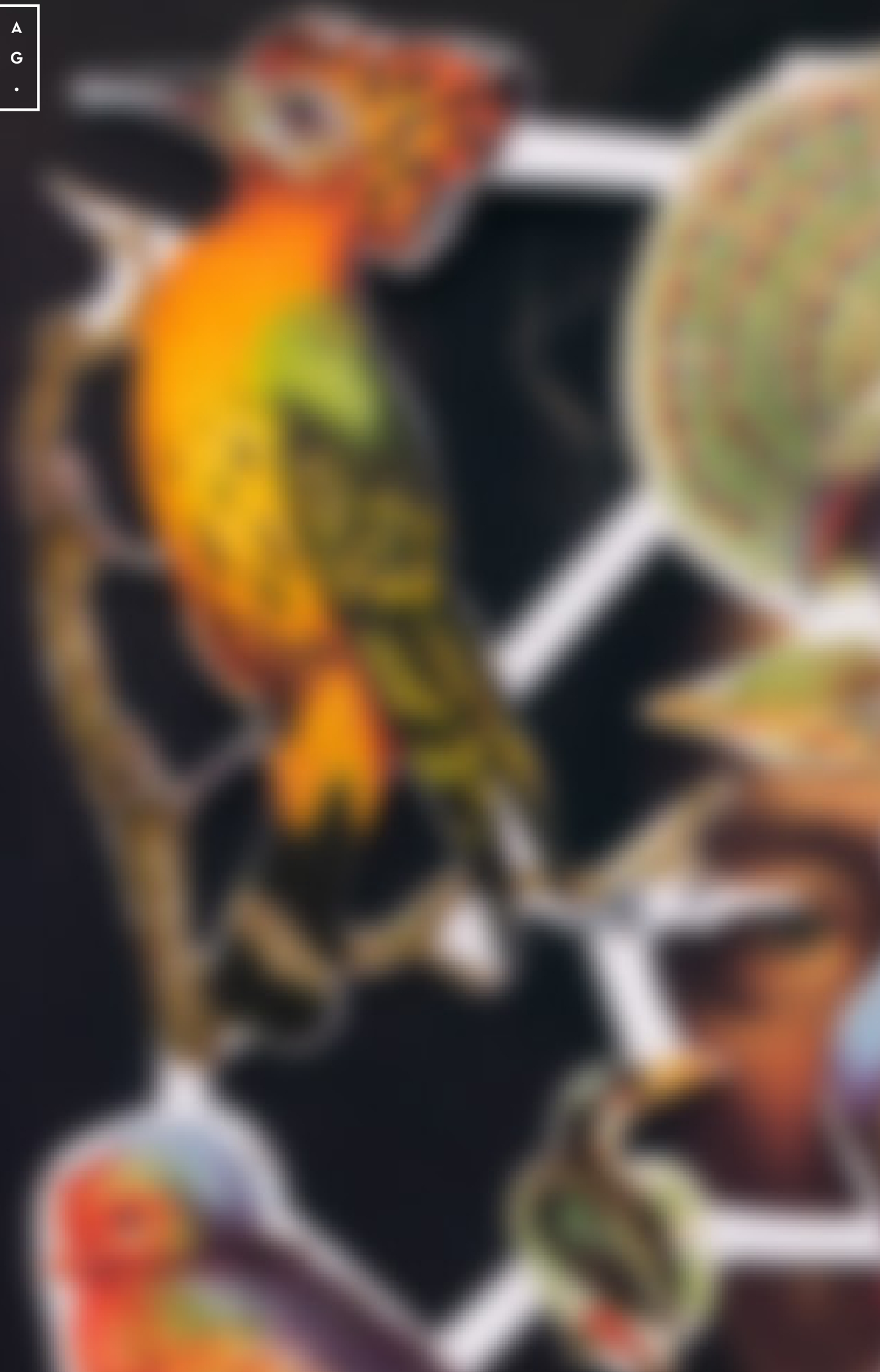


· G A  
V A G  
A I ·



O CINEMA E AS PRISÕES DA  
REALIDADE: REFLEXÕES SOBRE A  
MEMÓRIA A PARTIR DOS FILMES *O SHOW DE TRUMAN*,  
*MATRIX* E *AMNÉSIA*

*EL CINE Y LAS CÁRCELES DE LA REALIDAD: REFLEXIONES SOBRE LA MEMORIA Y  
LA VERDAD DE LAS PELÍCULAS EL SHOW DE TRUMAN, LA MATRIX E MEMENTO*

THE CINEMA AND PRISONS OF REALITY: REFLECTIONS ON MEMORY AND TRUTH  
FROM THE MOVIES *THE TRUMAN SHOW*, *MATRIX* AND *MEMENTO*

Fábio Lúcio Zampieri\*  
Gerson Wasen Fraga\*\*

---

\*Professor de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: [fabioluciozampieri@gmail.com](mailto:fabioluciozampieri@gmail.com).

\*\*Professor de História da Universidade Federal da Fronteira Sul. E-mail: [gwfraga@terra.com.br](mailto:gwfraga@terra.com.br).

## RESUMO / RESUMEN / ABSTRACT

**RESUMO:** Este artigo tem o objetivo de refletir sobre a construção da memória enquanto prisão do real como resultado acabado, mesmo sendo processo de uma análise subjetiva e fragmentada. Para a construção deste real, ou da verdade, as memórias e representações são tomadas como guias por seu efeito de realidade, mesmo relativizadas pelo seu tempo e espaço e sofrendo transformações e colaborações enquanto processo inacabado. Então, a memória e as representações operam de maneira mimética à presentificação de uma versão que já não está lá, nesta duplicidade que pode ser contada através do cinema. Neste trabalho são analisados três filmes que exploram o limite entre o real e o imaginário, onde as verdades dos protagonistas são substituídas por dúvidas e questionamentos. São eles: *O Show de Truman*, *Matrix* e *Amnésia*. A representação feita pelo cinema enquanto obra de arte opera em determinado grau de realidade, confirmando, negando, transformando, sobrepujando ou transfigurando o real. A busca de uma realidade que faça sentido ao personagem é o laço que, de certo modo, une este tipo de filme. A complexidade da nossa época e o grande número de versões para o mesmo fato acaba por dissimular a noção de verdade absoluta, condição tão reconfortante para o ser humano. O que é o bem e o mal, o certo e o errado quando os fatos apresentados podem ser manipulados? A resposta, talvez, seja identificar a fragilidade da realidade e adotar os valores universais para criar a construção da memória ao invés de (re)afirmar valores absolutos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Memória. Simulacros. Realidade.

**RESUMEN:** Este trabajo tiene el objetivo de reflexionar sobre la construcción de la memoria mientras la cárcel de lo real como resultado acabado, a pesar de ser proceso de un análisis subjetivo y fragmentado. Para la construcción de este real, o da verdad, las memoria y representaciones se hacen como guías para su efecto de realidad, incluso en el contexto de su tiempo y espacio y sufriendo transformaciones y colaboraciones como proceso inacabado. Así, la memoria y las representaciones operan de manera mimética a la presentificación de una versión que ya no está allí, en esta duplicidad que puede ser contada a través de cine. En este trabajo se analizan tres películas que exploran los límites entre lo real y lo imaginario, donde las verdades de los protagonistas son reemplazadas por las dudas y preguntas. Ellos son: "El Show de Truman", "La Matrix" e "Memento". La representación hecha por lo cine como una obra de arte opera en un determinado grado de realidad, confirmando, negando, torneado, sobrepujando o transfigurando lo real. La búsqueda de una realidad que tiene sentido para el personaje es el vínculo que, en cierto modo, une a este tipo de película. La complejidad de nuestro tiempo y la gran cantidad de versiones del mismo hecho resulta de disimular la noción de verdad absoluta, condición tan reconfortante para los seres humanos. ¿Qué es el bien y el mal, lo correcto y lo incorrecto, cuando los hechos que se presentan pueden ser manipulados? La respuesta, tal vez, es la identificación de la fragilidad de la realidad y adoptar los valores universales para crear la construcción de la memoria en lugar de (re)afirmar los valores absolutos.

**PALABRAS CLAVE:** Memoria. Simulacros. Realidad.

**ABSTRACT:** This paper has the objective of reflecting upon the construction of memory as a prison of the real as finished result, despite being a subjective analysis and fragmented process. For the construction of this real, or the true, memories and representations are taken as guides for their reality effect, even relativized for their time and space, and suffering transformations and collaborations as unfinished processes. Thus, memory and representations operate in a manner that is mimetic to the presentification of a version that is no longer there, this duplicity that can be told through cinema. This work analyzes three films that explore the boundary between the real and the imaginary, where the truths of the protagonists are replaced by doubts and questions. They are: "The Truman Show", "Matrix" and "Memento". The representation made by the movies as a work of art operates at a certain degree of reality, confirming, denying, overturning, surpassing or transforming the real. The quest for a reality that makes sense to the character is the tie that, somehow, unites this type of film. The complexity of our time and the large number of versions of the same fact turns out to conceal the absolute notion of truth, so reassuring condition for human beings. What is good and evil, right and wrong when the facts presented can be manipulated? The answer, perhaps, is to identify the fragility of reality and adopt the universal values to create the construction of memory instead of (re)state absolute values.

**KEYWORDS:** Memory. Simulacra. Reality.

## 1 INTRODUÇÃO

A História, ciência do passado analisado a partir das questões do presente, estudo das ações humanas ao longo do tempo, instrumento que amálgama identidades coletivas, não é, com efeito, uma arte do intelecto que ofereça como resultado final construções mentais completas e acabadas, em que vislumbramos a totalidade de nosso objeto. Sujeita à subjetividade do historiador e aos contextos que o cercam, a narrativa histórica, qualquer que seja, se apresenta como fragmentária, obra condenada ao inacabado e passível de contraditório. Ainda que suas bases não sejam feitas de areia, não são igualmente imunes às alterações que ocorrem nas estruturas de poder constituídas pelos homens. Com estas frases iniciais não queremos defender aqui um relativismo absoluto. Não há como (ou não deveria haver como) negar, por exemplo, toda a carga de maldade intrínseca ao nazi-fascismo, a face assassina das ditaduras de cunho civil-militar na América Latina ou mesmo os efeitos do colonialismo europeu sobre o continente africano. Procurar elementos positivos em tais estruturas só pode ser entendido como ação destinada a lhes conferir legitimidade aos olhos de qualquer pessoa desprovida de senso de humanidade. Pretendemos antes iniciar alertando para o fato de que os elementos a partir dos quais reconstruímos o passado são maleáveis, sujeitos à alterações não apenas pela nossa vontade pessoal, mas também pelo desejo daqueles que, em uma fórmula *orwelliana*, controlam o presente para controlar o passado e, controlando o passado, controlam também o futuro.

À História, assim, não cabe o papel de “mestra de vida”, pois, pela sua característica de produto humano, está constantemente a ministrar lições comprometidas com projetos e visões de mundo determinadas. Ainda assim, entre suas matérias-primas estão as memórias e as representações, elementos que operam como guias em sua constituição, uma vez que têm efeito de real, isto é, efeitos de verdade. Tais colocações iniciais nos apresentam o problema de como definir o termo “verdade” e o que é, em essência, a própria “verdade”, uma vez que os fatos, quando ocorrem, estão ligados exclusivamente ao seu tempo e seu espaço. À medida que as informações relativas a determinado “fato” são repassadas, são transformadas, ganhando a colaboração das vivências e noções éticas de quem as emite. Poderíamos aqui lembrar de Sabrina Loriga, que, ao analisar a reflexão histórica de Siegfried Kracauer, comenta:

Em outros termos, o conteúdo do mundo histórico remete à vida em sua plenitude, como nós a vivemos comumente, dia após dia.

Para afirmar seus direitos, a história precisa aceitar ser suspensa em um nível muito mais baixo que aqueles das ciências da natureza, da filosofia da história ou da arte. A história não visa as coisas últimas, mas as coisas penúltimas, aquelas que surgem antes das definitivas. Ela ocupa um espaço médio, híbrido, que toca a vida cotidiana, marcada por aquilo que é precário, indeterminado e mutável (LORIGA, 2006, p 134).

Como possuem um aspecto mimético, a memória e as representações encontram uma ligação relativa com o passado, operando a presentificação de uma versão que já não está lá, fato acontecido, contado, representado. É nestas presentificações que reside a duplicidade de, ao mesmo tempo, ser e não ser da verdade contada através do cinema. Walter Benjamin, citando Paul Valéry, caracterizou assim a reprodutividade técnica:

Tal como a água, o gás e a energia elétrica, vindos de longe através de um gesto quase imperceptível, chegam a nossas casas para nos servir, assim também teremos ao nosso dispor imagens ou sucessões de sons que surgem por um pequeno gesto, quase um sinal, para depois, do mesmo modo, nos abandonarem (BENJAMIN, 1992 [1955], p 76).

Neste texto serão analisados três filmes que se apoiam em alguns pilares da filosofia moderna, explorando os limites entre o real e o imaginário, onde os personagens não têm certeza da realidade de suas vidas e suas verdades são substituídas por dúvidas e questionamentos. Estes filmes foram escolhidos pelo modo como a realidade mostrada é alterada para e pelo personagem. Iniciamos com uma representação física de realidade no filme *O Show de Truman*. Passaremos depois para as representações mentais artificiais de *Matrix* para, enfim, chegarmos às representações da realidade do próprio personagem em *Amnésia*. Antes, porém, teceremos algumas breves considerações a respeito de nosso objeto maior neste estudo: o cinema enquanto obra de arte e reflexão.

## 2 O CINEMA COMO OBJETO DE REFLEXÃO

O cinema enquanto obra de arte e objeto de reflexão apresenta características específicas em sua relação com o observador que o diferenciam de outras formas de representação da realidade. Ainda quando tratamos de obras de cunho documental, alheias a maiores pretensões ficcionais, temos na totalidade do filme o resultado de escolhas e recortes operados pelos diretores, em uma seleção deliberada do que é

apresentado ao final. De semelhante modo, as narrativas que buscam abertamente a reprodução de fatos históricos ou que meramente situam sua narrativa no passado demandam um posicionamento dos condutores do filme em relação ao tempo e ao espaço reproduzido. Há aqui uma nítida aproximação com o fazer da História, na medida em que o resultado final do trabalho é perpassado pelos interesses e visões de mundo daquele que guia a narrativa. Narrativa esta que estabelece com o público uma relação entre o real – ou algo que possua traços do real<sup>1</sup> – e o senso comum a respeito de determinado tempo e/ou espaço<sup>2</sup>. Sobre isso, alerta-nos Rafael Quinsani:

Os sentidos do observador são suspensos, como se estivessem fora do tempo e do espaço, atribuindo-lhes um grau de imaterialidade que preenche todos os espaços de quem se dispõe a aceitar este jogo, esta experiência. A projeção de um filme não tem uma localização física e permanente, ela não desenvolve uma cristalização afetiva do objeto, pois no seu ato de exibição ela se apresenta impalpável, fugaz, desmaterializada. São justamente estas duas categorias, tempo e espaço, que estabelecem um ponto chave na reflexão sobre a imagem cinematográfica e suas relações sobre as implicações destes elementos para a história. Tal imagem internaliza o duplo dentro de si mesma e expressa a soma dos campos mentais e materiais, as quais revalorizam ou pioram a realidade que é exposta. Realidade que se tenta capturar ao máximo possível com a arte realista, onde a imagem objetiva tenta ressuscitar nela as qualidades da imagem mental (QUINSANI, 2009, p 38).

Assim, este simulacro de realidade proposto pelo cinema não abarca a ideia de “reprodução” do real, uma vez que esta ideia, em termos artísticos, demanda por

<sup>1</sup> Pensemos aqui, a título de exemplo, nas despreziosas e normalmente enfadonhas “comédias pastelão” estadunidenses (como os filmes da série *Todo Mundo em Pânico*), ou ainda nos filmes que se passam em um universo paralelo, como *Senhor dos Anéis*, *Star Wars* ou *Harry Potter*. Ainda que seus personagens vivam situações absolutamente absurdas, transitam por universos paralelos ou possuam eles próprios uma forma física ou materialidade diversa de tudo o que conhecemos ou concebemos, estas devem fazer algum tipo de sentido para quem assiste o filme, sob pena de não serem efetivamente compreendidas e/ou dotadas de significado.

<sup>2</sup> Vale lembrarmos aqui das palavras de Edward Said, a respeito das representações sobre os árabes no cinema estadunidense e nos programas de TV do ocidente: “Nos filmes e na televisão, o árabe é associado com a libidinagem ou com a desonestidade sanguínea. Ele aparece como um degenerado excessivamente sexuado, capaz de intrigas inteligentemente tortuosas, é verdade, mas essencialmente sádicas, traiçoeiras, baixas. Traficante de escravos, camaleão, cambista, um patife pitoresco: esses são alguns dos papéis tradicionais do árabe no cinema. O líder árabe (de saqueadores, piratas,

vezes atingir um grau de perfeição tão grande que somente se distingue de suas cópias (falsificações) através de exames para determinar a data em que foi produzida (época e local). Walter Benjamin (1992 [1955]) determina que mesmo na representação mais perfeita falta uma coisa, o *aqui e agora* da obra, sua alma. A existência da obra – e portanto, do real – é única em relação ao lugar em que foi feita e o motivo porque foi concebida.<sup>3</sup> O cinema enquanto obra de arte opera, antes, uma representação em determinado grau da realidade. As representações podem confirmar, negar, transformar, sobrepujar ou transfigurar o real. Com isso modificam a definição de realidade criando ou reconstituindo seu sentido, causando uma ilusão de espírito. De certo modo, é isso que Baldrillard infere:

Quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade. Sobrevalorização de verdade, de objectividade e de autenticidade de segundo plano. Escalada do verdadeiro, do vivido, ressurreição do figurativo onde o objecto e a substância desaparecem. Produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material: assim surge a simulação na fase que nos interessa – uma estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão (BAUDRILLARD, 1981, p 14).

A reprodutividade técnica, condição típica da sociedade industrial, nos mostra assim o seu efeito de real, colocando-se no lugar deste para transmitir um conceito, uma ideia. Trabalha assim sobre uma base que o público receptor da mensagem traz consigo, formada por elementos tais como seu campo de experiências, suas visões de mundo, sua bagagem cultural e mesmo sua memória. Esta começa no

insurgentes “nativos”) é muitas vezes visto rosnando para o herói e a loira ocidentais cativos (mas imbuídos de integridade): ‘Os meus homens vão matá-lo, mas... eles gostam de se divertir antes’. Enquanto fala, ele olha sugestivamente de soslaio, como o sheik de Valentino. Nos documentários e nos noticiários, o árabe é sempre mostrado em grandes números. Nada de individualidade, nem de características ou experiências pessoais. A maioria das imagens representa fúria e desgraça de massas, ou gestos irracionais (por isso, irremediavelmente excêntricos). Espreitando por trás de todas essas imagens está a ameaça da jihad. Consequência: o medo de que os muçulmanos (ou árabes) tomem conta do mundo”. (SAID, 2010, p. 383).

<sup>3</sup> Voltando novamente aos filmes de caráter documental, podemos lembrar que sua materialidade não se encontra na imagem reproduzida, mas sim no momento de sua captura. Outro elemento que afasta os documentários do plano real está na disposição das imagens, uma vez que o trabalho de edição cola temporalidades diversas, operando por vezes um jogo de idas e vindas temporais que constroem sua narrativa, mas que evidentemente não corresponde à temporalidade da vida real.

individual, depois incorpora como sua a memória social, como a história dos seus semelhantes. Quem lembra determinado fato é o indivíduo, mas a memória deste indivíduo se relaciona com outras memórias presentes no seu meio.

Comumente, as pessoas lembram fatos ocorridos na infância que foram passados pelos seus pais, lembram "verdades" que contaram para elas e as incorporam a suas próprias lembranças, criando assim novas memórias.<sup>4</sup> Observamos, desta forma, que a nossa percepção acerca do real pode ser transformada por fatores externos, posto que a memória é criada, contada e repassada de diversas maneiras, alterando-se na medida em que é transmitida. O cinema, dentro de tais operações, nasce com a intenção de simular o extraordinário, além de mostrar cenas "reais" e cotidianas, constituindo-se assim em mais um elemento nesta constante recriação, abordando de forma lúdica vários temas comuns ao ser humano, como seus medos e aspirações.

Mas se o simulacro, enquanto processo de simulação, torna-se cada vez mais verdadeiro ao ponto de apresentar-se como o real, não seria também o revés parte do dispositivo de real? Segundo Baldrillard (1981), a ameaça da simulação está em volatizar os signos do real, criando uma histeria de produção e da reprodução do real como forma de mercadoria. O filme a seguir faz, de certo modo, uma inversão do sistema panóptico da TV que não é apenas vista, mas também vigia, exercendo o controle social do indivíduo/protagonista.

2.1 No mundo falso a verdade vira show: estrelando Truman Burbank como ele mesmo

*O Show de Truman* (*The Truman Show*, Estados Unidos, 1998) foi dirigido por Peter Weir, tendo Jim Carrey no papel principal: o personagem Truman Burbank. Nascido de uma gravidez indesejada, Truman foi escolhido e adotado por uma rede de TV a cabo para estreitar um *reality show* extremo, tendo sua existência transmitida desde seu nascimento 24 horas por dia. No início sua vida é transmitida de modo tradicional, mas na medida em que o personagem cresce, também cresce a estrutura que o cerca, aprisionando-o em um gigantesco cenário cheio de câmeras, onde a sociedade

<sup>4</sup> Jacques Le Goff nos aponta para os fatores que envolvem a construção da memória individual (e também do esquecimento), bem como para o fato de que a memória coletiva se faz objeto das disputas políticas. Segundo ele, "os psicanalistas e psicólogos insistiram, quer a propósito da recordação, quer a propósito do esquecimento [...], nas manipulações conscientes ou inconscientes que o interesse, a afetividade, o desejo, a inibição, a censura exercem sobre a memória individual. Do mesmo modo, a memória coletiva foi posta em jogo de forma importante na luta das forças sociais pelo poder. Tornar-se senhores da memória e do esquecimento é uma das grandes

era inteiramente composta por atores contratados – sua mulher, seu melhor amigo, todos –, com a missão de tornar a vida de Truman semelhante ao "real", embora em um mundo idealizado. A ideia é transmitida ainda no início do filme, através do personagem Christof (Ed Harris)<sup>5</sup>, diretor do *Show de Truman*:

*Já estão cansados de atores com emoções falsas? Cansados de pirotecnia e efeitos especiais? Embora o mundo em que habita seja, de certa forma, hipócrita, Truman não tem nada de falso. Não tem roteiros nem deixas. Não é sempre um Shakespeare, mas é genuíno, é uma vida.*  
(Fala do filme *O Show de Truman*)



Figura 1 - "Trumania" a cidade de Truman. Fonte: Divulgação.

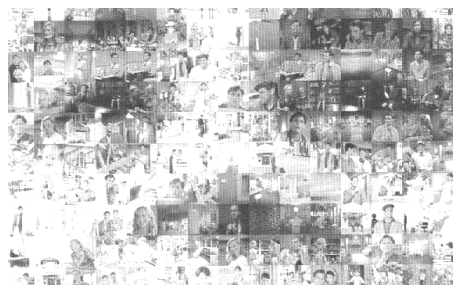


Figura 2 - Retrato de Truman feito com o mosaico de suas imagens passadas. Fonte: Divulgação.

No mundo de Truman tudo que o cerca é artificial: os cenários, as condições meteorológicas, até os carros são sempre os mesmos – com a missão de passear na cidade para dar a impressão que a vida segue seu rumo normalmente. As ruas, os vizinhos, as bancas de jornal, são todos simulacros especialmente criados para conferir verossimilhança ao seu mundo. Até seus traumas de infância são planejados para que nunca deixe sua cidade. Nas companhias de viagens existem cartazes explicando como o mundo lá fora é perigoso, como as cidades são violentas e quantos acidentes acontecem aos viajantes. Truman está assim

preocupações das classes, dos grupos, dos indivíduos que dominaram e dominam as sociedades históricas. Os esquecimentos e os silêncios da história são reveladores destes mecanismos de manipulação da memória coletiva". (LE GOFF, 2010, p 422).

<sup>5</sup> Note-se a aproximação do nome do personagem Truman com a expressão True Man (Homem de verdade, homem verdadeiro). A aproximação de Christof com Christ (Cristo) não apenas é evidente, como ainda "resplandece" na cena final.

condenado a viver, sem que o saiba, em um simulacro de realidade.

Mas, o mundo falso de Truman começa a desmoronar quando um incidente acontece: uma luminária despenca do “céu”. O personagem olha e não vê nada, nem avião, nem helicóptero, nem pássaros, nada. A partir deste pequeno ocorrido, Truman passa a prestar atenção a sua volta, buscando pistas que comprovem ou desmintam sua percepção de realidade. Inicia então o questionamento de sua vida perfeita e do quão real são os fatos que estão acontecendo. Embora o personagem esteja perto da verdade, o criador do *show*, Christof, parece não se preocupar, e comenta em uma entrevista para a TV:

*Repórter: Christof, quero perguntar porquê acha que Truman nunca chegou perto de descobrir a natureza real do seu mundo até agora?*

*Christof: Aceitamos a realidade do mundo no qual estamos presentes. É muito simples.*

*(Diálogo do filme O Show de Truman)*



Figura 3 - Truman controlado. Fonte: Divulgação

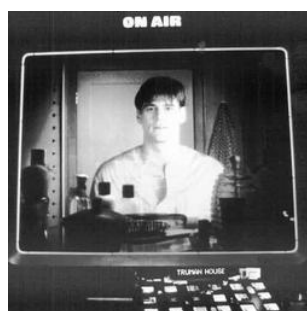


Figura 4 - No ar. Fonte: Divulgação.

Truman nasceu e cresceu em um mundo "controlado", feito para ele. A realidade do personagem é aquela na qual ele vive, então suas expectativas, mesmo que de consumo, são condicionadas como respostas ao seu meio. Sua esposa, ao retornar das compras no mercado de “Trumania”, vira-se para as câmeras escondidas, destacando em sua fala as virtudes dos produtos consumidos no programa (uma das tantas “esquisitices” notadas pelo protagonista), em uma ação de *merchandising* que nos faz refletir sobre as possíveis

relações entre o fetichismo da mercadoria e o “mundo real”.

Quando Truman começa a procurar insistentemente pelas verdades atrás das coincidências, o mundo que antes parecia ser tão real e antisséptico começa a mudar, ficando hostil. Sua mulher acaba indo embora dizendo que não aguenta mais trabalhar sob condições tão estressantes; os caminhos que levariam para fora da cidade passam a ser misteriosamente fechados, e mesmo em seu trabalho, uma misteriosa nova colega surge, com o objetivo de seduzi-lo e fazer assim com que desista de seu intento de investigar a natureza do mundo que o cerca. Truman acaba por concluir que está cativo e faz o possível para fugir, conseguindo por fim enganar a vigilância das câmeras. Após ser procurando por todos os atores e figurantes de Trumania, o criador do programa de TV, Christof, acaba por encontrá-lo em um pequeno barco no mar artificial do grande cenário em que se passa o programa. Inicia-se então uma luta desigual entre Christof e Truman, em que o primeiro comanda as “forças da natureza” contra o barco, até este naufragar. Neste ponto, Truman fala diretamente com Christof, que, em uma cena de profunda influência religiosa, responde através de uma voz que emana das nuvens:

*Truman: Quem é você?*

*Christof: Sou o criador do show de televisão que dá esperança, alegria e inspiração a milhões de pessoas.*

*Truman: Então, quem sou eu?*

*Christof: Você é o astro.*

*Truman: Então nada foi real?*

*Christof: Você era real. Por isso gostam de assisti-lo. Ouça Truman, lá fora a verdade é igual a do mundo que criei para você. As mesmas mentiras. As mesmas decepções. Mas no meu mundo você não tem nada a temer. Nem você se conhece tão bem quanto eu.*

*Truman: - Nunca teve uma câmera na minha cabeça.*

*Christof: - Está com medo de partir.*

*(Diálogo do filme O Show de Truman)*

Então, Truman despede-se de sua audiência e vai embora. Os telespectadores vibram, felizes, e depois de algum tempo mudam de canal, continuando a ver TV. Truman vai viver sua vida anônima, fazer escolhas, ter a ilusão que sua vida não é controlada por nada e que pode fazer o que desejar, pois, como o personagem mesmo afirmou, não havia uma câmera em sua cabeça. Mas, e se a noção de realidade que o personagem tem fosse manipulada diretamente em seu cérebro?



Figura 5 - Truman acha o fim de seu mundo. Fonte: Divulgação.

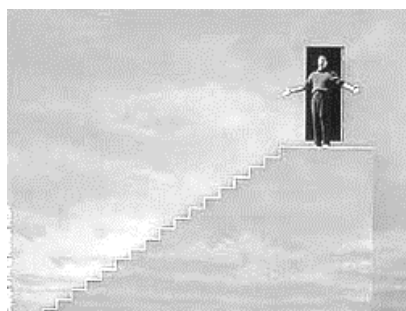


Figura 6 - Truman despede-se de seu público. Fonte: Divulgação

## 2.2 *Matrix*: a tecnologia como meio pelo qual se manipulam as percepções

*Matrix* (*Matrix*, Estados Unidos/Austrália, 1999), foi dirigido pelos irmãos Lana e Andrew Wachowski, tendo Keanu Reeves no papel do protagonista Neo, um *hacker* que também trabalha como programador de computadores. Além destas atividades, Neo dedica parte de seu tempo a encontrar um misterioso *hacker* do qual pouco se sabe além de seu codinome: Morpheus. Para surpresa de Neo, é Morpheus quem o encontra, fazendo-lhe uma revelação desconcertante: tudo o que conhecemos como real é, na verdade, uma ilusão, um mundo de sonhos comandados por uma gigantesca máquina chamada “Matrix” que tira sua energia dos seres humanos enquanto os cultiva adormecidos. A obra se constitui em uma trilogia (1999, 2002 e 2003) com fortes elementos filosóficos e religiosos, mas também da cultura pop (há jogos de computador, animações e histórias em quadrinhos que se inserem na narrativa da trilogia).

No filme *Matrix* as verdades são modificadas diretamente no cérebro dos personagens, criando simulações oníricas, ao contrário do filme *O Show de Truman*, em que o simulacro era produzido em um lugar construído especificamente para este fim. A prisão aqui está no cérebro de cada um, sendo a realidade alterada pela maneira com que captam os sinais do ambiente virtual. Assim, *Matrix* propõe uma realidade construída artificialmente, mantendo os

seres humanos anestesiados enquanto fornecem energia para o sistema. O mundo é uma simulação eletrônica, uma realidade programada que nos transforma em prisioneiros desta ficção.

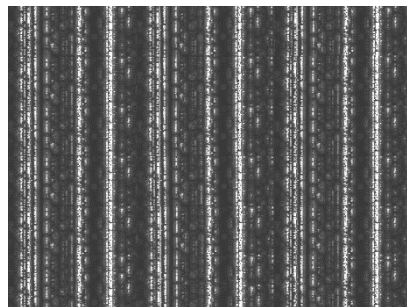


Figura 7 - Código Fonte da Matrix. Fonte: Divulgação.

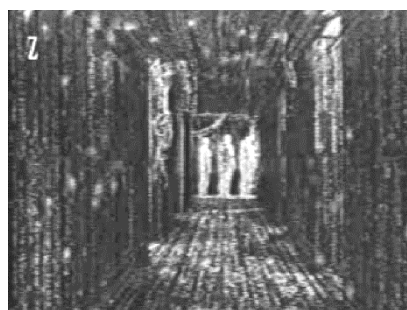


Figura 8 - Neo enxergando a "realidade" da Matrix. Fonte: Divulgação.

Se a manutenção da verdade é consequência de um imaginário coletivo, sua filtragem pode ser extremamente manipulada. Este é o mote pelo qual vivem os personagens de *Matrix*. A descoberta pelo protagonista Neo de sua condição representa o seu nascimento para a vida real, tal qual *Alice no País das Maravilhas*, quando é tragado pelo espelho que o leva à realidade. Não é fácil para o personagem ter que lidar com a descoberta de uma realidade fora dos padrões a que estava acostumado. Outros personagens, porém, estão tão ligados ao seu “eu virtual” que fazem de tudo para permanecer ou voltar para dentro da Matrix. Assim, quando o protagonista é levado a bordo da nave de Morpheus, é tratado de forma a se habituar com a nova realidade:

*Neo*: - Por que meus olhos doem tanto?  
*Morpheus*: - Você nunca os abriu antes!  
 (Diálogo do filme *Matrix*)

Este pequeno diálogo entre os personagens coloca-nos frente às interpretações pré-definidas às quais estamos expostos em nossas vidas cotidianas, que nos fazem olhar uma cena diversas vezes e não ver o sentido para o qual ela foi criada. Da mesma forma, podemos também assistir a um noticiário sem entender o motivo pelo qual sua vinculação foi



necessária ou quais interesses estão atrelados a sua exibição. Em um mundo onde o consumo desenfreado, a ostentação e o culto à beleza ditam as normas sociais, diversas são as “Matrix” às quais nos ligamos insensivelmente, procurando fugir da realidade enquanto vivemos em um mundo de sonhos.

Depois de passar por uma recuperação corporal, dado o tempo em que permaneceu servindo como fonte de energia para os computadores, Neo é levado para um mundo virtual que a resistência utiliza para treinamentos. Nele, Neo fala com Morpheus:

*Neo: - Estamos em um programa de computador?*

*Morpheus: - Acha mesmo difícil de acreditar?*

*[...]*

*Neo: - Isto não é real? (apontando para um sofá).*

*Morpheus: - O que é real? Como você define o real? Se está falando do que consegue sentir, cheirar, provar e ver, então "real" são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro.*

*(Diálogo do filme Matrix)*

Os nossos sentidos nos determinam o que é realidade e o que não é, mas é nosso cérebro que interpreta estes sinais captados. Contudo, esta interpretação depende de fatores subjetivos a cada um. É corriqueiro duas pessoas que tiveram uma experiência em comum contarem diferentemente o ocorrido, sendo que nenhuma delas está faltando com a verdade; as pessoas simplesmente interpretam diferentemente os fatos de suas vidas. Igualmente comum é as pessoas utilizarem as memórias de seus semelhantes para se recordarem de eventos ocorridos, assimilando-as ao fim como se suas fossem. Neste caso, elas reproduzem discursos/interpretações vividos por terceiros até que estes fatos comecem a fazer parte de sua história pessoal. No momento em que todos os fatos acontecem em sua mente a realidade pode ser torcida e estendida até outros níveis. Então, em nossa vida, é nossa percepção de realidade que torna as coisas do modo que são para nós. Como no diálogo seguinte, envolvendo outras personagens do filme:

*Mouse: Sabe o que isso me lembra? Trigo gostoso. Você já comeu trigo gostoso?*

*Switch: Não, mas tecnicamente nem você.*

*Mouse: Mas é isso que falo. Exatamente. Porque você se pergunta: como as máquinas sabiam qual era o sabor do trigo gostoso? Elas podem ter errado. Talvez o trigo gostoso tivesse gosto de aveia ou de atum. Você fica se perguntando, frango, por exemplo, talvez elas não soubessem o gosto de frango. Por isso talvez o frango tenha qualquer gosto. E talvez elas...*

*Apoc: Cale-se!*

*(Diálogo do filme Matrix)*

O filme estabelece uma crítica ao mundo de representações em que vivemos, onde estas por vezes colocam-se no lugar de uma ideia ou objeto com uma força muito maior que os objetos ou ideias reais em si. A manutenção do controle realizada pela Matrix é conduzida pelos agentes que podem estar em qualquer lugar e se incorporar em qualquer pessoa, uma vez que todas as pessoas estão inseridas na Matrix, servindo-lhe como fonte de energia e vivendo as ilusões por ela geradas, em uma simulação mais real do que a própria realidade.

Mas mesmo sendo prisioneiros de um sonho, os personagens de *Matrix* possuem a capacidade de reter a linha de tempo referente a cada um de seus atos. Suas ações são contextualizadas e inseridas na realidade que estão sonhando. Mas, e se assim não fosse?

### 2.3 Amnésia: a construção permanente da verdade

O filme *Amnésia (Memento)* (Estados Unidos, 2000) do diretor Christopher Nolan foi baseado no conto *Memento Mori* de seu irmão, Jonathan Nolan. Neste filme, o personagem Leonard Shelby (Guy Pearce), após ser atacado por um assaltante, perde sua esposa, assim como a capacidade de lembrar acontecimentos recentes. Nesta trama, o personagem está fadado a viver com as lembranças que ocorreram antes de sua tragédia pessoal, buscando a vingança a qualquer preço. Até aí o filme é comum, semelhante a todos os outros do mesmo gênero. Mas como o personagem não consegue guardar as coisas por mais de alguns minutos, está sempre preso ao imediato. Suas lembranças do passado são o agora, seu presente. Para registrar suas memórias e conseguir vingar a morte de sua esposa, impõe a si mesmo uma árdua disciplina de registrar os fatos que julga importantes para resolver o caso, tatuando-se, fotografando com uma máquina Polaroid e escrevendo em pedaços de papel. Através deste sistema pensa manter o *continuum* do tempo e fixar a ordem dos fatos.

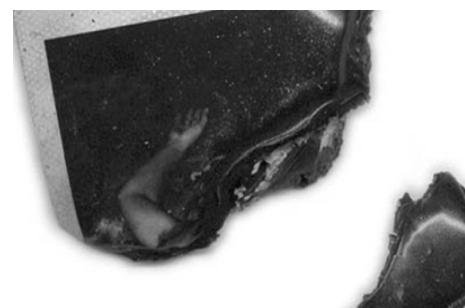


Figura 9 - Foto destruída, realidade alterada. Fonte: Divulgação.

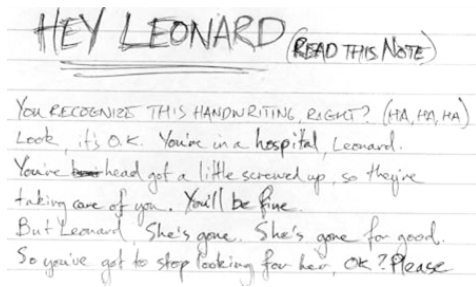


Figura 10 - Nota para si, condicionando-se a lembrar. Fonte: Divulgação.

O enredo de *Amnésia* estrutura-se em duas linhas cronológicas distintas, uma respeitando e outra rompendo com a linearidade do tempo, aproximando-se assim da percepção do protagonista e desconstruindo o sentido do tempo diretamente ou em *flashbacks*. Este modo de mostrar a história reconstrói a narrativa, buscando nas próximas cenas o sentido das anteriores e fazendo a história ser contada do fim para o início. Nas primeiras cenas, vemos uma foto Polaroid de um cadáver que vai ficando cada vez menos nítida, até tornar-se totalmente borrada. Percebe-se então que o protagonista assassinou uma pessoa e o filme está voltando no tempo e mostrando o que o personagem já esqueceu.



Figura 11 - Registro em um pedaço de papel, pista? Fonte: Divulgação.



Figura 12 - Anotação em seu corpo, memória guardada para sempre. Fonte: Divulgação.

*Amnésia* trata de um homem que busca encontrar sentido em suas ações. *Leonard* não está ensandecido, somente perdeu a noção de tempo, preso ao imediato. Seu atos não têm consequências, seu passado não justifica o seu presente nem seu presente o futuro,

sentindo-se obrigado a guardar suas memórias em anotações.

*Teddy: Não pode confiar a vida de um homem a fotos e notas.*

*Leonard: Por que não?*

*Teddy: Elas podem não ser confiáveis.*

*Leonard: A memória não é confiável.*

*Teddy: Ora vamos...*

*Leonard: Sério, a memória não é perfeita. Nem é boa. Pergunte à polícia. Depoimento de testemunha ocular não é confiável. Tiras não apontam assassinos lembrando coisas. Coletam fatos. Fazem anotações e tiram conclusões. Fatos, não lembranças. É como eu investigava. A memória muda o formato de um quarto, a cor de um carro. Lembranças podem ser distorcidas. São só uma interpretação, não um registro. E são irrelevantes se você tem os fatos.*

*(Diálogo do Filme Amnésia)*

A verdade presente nas ações do protagonista refere-se a sua percepção do que seja correto. Seus erros podem ser apagados simplesmente queimando a fotografia Polaroid ou escrevendo outra versão para um fato. Ou simplesmente omitindo o caso por completo ao não tomar uma nota. Neste sentido, a verdade torna-se tangível ao esquecimento, podendo ser eternizada – por uma tatuagem –, passageira, como um texto escrito, ou somente sendo lembrada como uma imagem em uma foto. Em outras palavras, a verdade é resumida ao ocorrido sem o fator tempo; não existindo tempo não existem restrições, não existem referências de realidade. Como *Leonard* está incapacitado de lembrar seus atos, sua conduta, boa ou ruim, é incapaz de dar sentido àquilo que fizera por não ter memória, sendo impelido a lembrar dos fatos que acredita explicarem, ou estar o mais próximo possível da verdade. Mas o que é verdade? Durante o filme um diálogo entre o protagonista e o personagem *Teddy* estabelece:

*Leonard: - Você me fez matar o cara errado.*

*Teddy: - Não!*

*Leonard: - Ele sabia do Sammy! Porque eu contaria pra ele?*

*Teddy: - Você conta a todos sobre Sammy. Todos os que ouvem. "Lembra-se do Sammy? Lembra-se do Sammy Jankis?". E a história fica melhor a cada vez que conta. Mente para você mesmo pra ser feliz. Tudo bem. Todos fazemos isso. E daí que há detalhes que prefere não lembrar?*

*Leonard: - Que diabos está dizendo?*

*Teddy: - Não sei. Sua esposa sobrevivendo ao ataque. Não acreditando no seu distúrbio. O tormento... Dor e angústia consumindo-a por dentro. A insulina.*

*Leonard: - Esse é o Sammy, não eu. Conte sobre o Sammy.*

Teddy: - Sim, como conta a você mesmo repetidas vezes. "Condicionando-se a lembrar" "Aprendendo por repetição".

Leonard: - Sammy deixou sua esposa se matar e foi internado.

Teddy: - Sammy era um trapaceiro, um impostor.

Leonard: - Nunca falei que estava fingindo.

Teddy: - Você mostrou que ele era uma fraude.

Leonard: - Eu me enganei, esta é toda a questão. A esposa de Sammy me procurou.

Teddy: - Sammy não tinha esposa. Era a sua esposa que tinha diabetes.

Leonard: - Minha esposa não era diabética!

Teddy: - Tem certeza?

Leonard: - Minha esposa não era diabética. Acha que não conheço minha própria esposa?

Teddy: - Só posso fazê-lo se lembrar do que quer que seja verdade. Como o velho Jimmy.

Leonard: - Ele não era o cara certo!

Teddy: - Pra você ele era. Teve sua vingança. Aproveite enquanto lembra. Que diferença faz se é ou não ele?

Leonard: - Faz toda a diferença.

Teddy: - Porquê? Nunca vai saber.

Leonard: - Vou sim. Vou sim. De algum modo vou saber.

Teddy: - Não vai se lembrar!

Leonard: - Quando acabar vai ser diferente.

Teddy: - Achei que sim, mas não se lembrou! Isso mesmo. Ajudei-o a encontrar o verdadeiro John G. um ano atrás. Ele já está morto.

Leonard: - Não minta pra mim!

Teddy: - Ouça Lenny. Fui o tira incumbido do caso da sua esposa. Acreditei em você. Achei que merecia uma chance de se vingar. Ajudei-o a achar o outro cara no seu banheiro aquela noite. O que queimou sua cabeça e estuprou sua mulher. Nós o encontramos. Você não se lembrou. Então ajudei você a recomeçar a procurar o cara que você já tinha matado.

[...]

Teddy: - Você não quer a verdade. Cria sua própria verdade. Como seu arquivo policial. Estava completo quando te dei. Quem arrancou 12 páginas?

Leonard: - Você?

Teddy: - Não. Veja, foi você!

Leonard: - Porque eu faria isso?

Teddy: - Para criar um enigma insolúvel.

(Diálogo do filme Amnésia)

A verdade, para este personagem, é idealizada sob as circunstâncias que o levam a realizar os atos. Assim, fica latente a sua tentativa de criar uma memória e, através dela, justificar suas ações. Da mesma forma que o personagem, estamos eternamente construindo nossas memórias, fazendo interpretações dos fatos históricos para que com isso possamos criar nossa expectativa de futuro, sempre sob a ótica do tempo presente. Segundo Côrtes (2005) "o passado é reinterpretado constantemente pelo presente que, por sua vez, se reordena a cada atualização do ontem e reelabora novas projeções de futuro que, mais uma

vez, reforçam (ou não) a necessidade de outras visões da História".



Figura 13 - Fotos Polaroid, para lembrar-se das pessoas.

Fonte: Divulgação.

**some memories are best forgotten.**

Figura 14 - Trocadilho entre o nome do filme em Inglês e a frase "some memories are best forgotten". Fonte: Divulgação.

A relação entre a verdade do personagem e o passado é limitada ao que ele consegue carregar consigo e em seu próprio corpo como memória. Como sua memória é baseada em seus próprios registros, sua "verdade" fica anexada a eles, como o personagem narra no início do filme:

*É preciso ser organizado para a coisa funcionar. Você aprende a confiar no que escreve. Torna-se importante na sua vida. Escreve notas para você mesmo. Onde as põe também é importante. Precisa de jaquetas com seis bolsos. Bolsos especiais para cada coisa. Você aprende onde as coisas vão e como o sistema funciona. E cuidado, não deixe os outros escreverem por você. Coisas sem sentido ou que o deixem perdido. Não sei o que leva alguém a tirar proveito de alguém neste estado. Se você tem uma informação que é vital, a resposta pode ser escrever no corpo ao invés de no papel. Um modo permanente de tomar nota.*

(Fala do filme Amnésia)

Com isso, Leonard fica obrigado a sempre interpretar seus registros à luz dos últimos acontecimentos, perdendo a linha temporal que leva ao desenrolar de cada fato, terminando por questionar não as suas verdades, mas a existência do mundo fora de sua mente. O personagem nesta hora tem a noção de que o mundo percebido por ele é único, o que fica expresso em seu último pensamento no filme.

*Preciso acreditar em um mundo fora de minha mente. Em que minhas ações ainda têm significado. Mesmo que eu não me lembre delas. Preciso acreditar que ao fechar os olhos, o mundo continua aqui. Acredito que o mundo continua aqui? Continua a existir? Sim!*

*Todos precisam de espelhos para se lembrar de quem são. Não sou diferente... Onde eu estava mesmo?*  
(Fala do filme *Amnésia*)

### 3 CONCLUSÃO

Se a percepção do real oscila de acordo com as definições pessoais de cada um, de acordo com os filtros utilizados para perceber a realidade e, ainda, é impelida pela memória, depende-se dela para o encaminhamento das ações futuras.

A noção de verdade está ligada intimamente à de realidade que é própria de cada ser humano. A verdade do personagem Truman era a de seu mundo, que fora planejado para ele, até o momento que percebera que se tratava de uma prisão. Do mesmo modo os personagens de *Matrix* estavam condicionados a uma realidade onírica, definida por filtros que eram programados por máquinas. Já o personagem de Leonard, em *Amnésia*, estava vinculado unicamente a sua noção de realidade, sua interpretação do real. Como não conseguia se lembrar do que havia feito, utilizava outras maneiras de passar adiante sua memória, sua versão da história.

Todos os personagens que foram apresentados neste texto buscam a verdade, queriam entender sua realidade, em uma indagação comum de todos os seres humanos pela memória, por sua própria história e por sua identidade. A realidade de Truman, até sua libertação, era uma prisão montada para o personagem não saber o que acontecia, criada, como disse o personagem Christof, "para a diversão de milhares de pessoas". A prisão de *Matrix* era sua realidade virtual criada para manter os seres humanos dormindo, enquanto produziam energia para as máquinas. Em *Amnésia*, Leonard era aprisionado por sua perda de memória recente, não sentindo o tempo passar, o que o levava a ser manipulado por outras pessoas.

No filme *O Show de Truman*, o personagem que até então acreditava que sua vida representava a realidade descobriu que ela não passava de uma criação de um diretor de TV. Será que por ser criada a realidade é menos verdadeira? Não serão todas as realidades criadas a partir de determinadas ideias? Então como saber qual a "verdade real". Pesavento (1999, p.11) diz: "[...] o historiador que trabalha com um tempo que 'corre' por fora da experiência do vivido, vai representar o já representado, re-imaginar o já imaginado. Nesta medida, imagens e textos são - para ele - fontes sobre as quais vai colocar suas questões". Podemos utilizar então as representações que encontramos como guias de um imaginário coletivo,

que talvez não corresponda a uma verdade absoluta, mas nos dê uma direção a seguir.

O laço que une estes filmes é o fundo temático da necessidade existente em cada personagem de buscar uma realidade que lhe faça sentido. O número crescente de filmes produzidos a partir desta matriz nos faz pensar como nossa sociedade atual está fragilizada. Nossa época é muito complexa e a noção de realidade pode ser facilmente perdida. Vivemos em um mundo em que a reprodutibilidade atingiu um alto grau e em que os objetos, as ideias, os conceitos podem ser tirados do seu contexto, torcidos, esticados, manipulados para determinados fins. Diante disto, podemos pensar que só nos resta fazer como os protagonistas dos filmes aqui analisados, ou seja, construir uma verdade que possamos aceitar, seja ela qual for, o que nos aproximaria também da definição saramaguiana de cegueira ("somos cegos que vendo, não veem"). Ou, em contrapartida, tomar a crítica da fragilização da realidade como um motivo para fincarmos pé em valores universais (ou que deveriam ostentar tal *status*), tais como o respeito aos Direitos Humanos, à diversidade, à democracia verdadeiramente participativa ou ainda à manutenção da vida sobre os interesses do capital. (Re)afirmar tais valores como absolutos exigiria, assim, um exercício permanente de não relativização da realidade, mas também de construção, em nossa história e em nossa memória, de parâmetros e signos capazes de nos guiar por tal caminho.

### REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio D'água, 1981.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica** - sobre arte, técnica, linguagem e política. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.
- CÔRTEZ, Norma. (acessado em 10/03/05). **Amnésia, O Tempo como Construção** <http://www.espacoacademico.com.br/022/22ccortes.htm>, 2005).
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Unicamp, 2010.
- LORIGA, Sabina. Cultura e representações: "A miragem da unidade histórica". **Anos 90: Revista do Programa de Pós-Graduação da UFRGS**, Porto Alegre, v.13, n.23/24, p.133-152, jan-dez./2006.



PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O imaginário da cidade: visões literárias do urbano - Paris, Rio de Janeiro, Porto Alegre**. Porto Alegre: Ed. Universidade; UFRGS, 1999.

QUINSANI, Rafael Hansen. **A revolução em película: uma reflexão sobre a relação cinema-história e a Guerra Civil Espanhola**. 2009. 239f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre: 2009.

SAID, Edward. **Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

## FILMOGRAFIA

AMNÉSIA (MEMENTO). Dir: Christopher Nolan. Distribuição: Newmarket Films. Estados Unidos, 2000, 113 min.

MATRIX (THE MATRIX). Dir: Andi Wachowski e Lana Wachowski. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos/Austrália, 1999, 136 min.

O SHOW DE TRUMAN (THE TRUMAN SHOW). Dir: Peter Weir. Distribuição: Paramount Pictures. Estados Unidos, 1998, 113 min.