



Artigo
Article

O sagrado cinematográfico em *Matrix*: a ressurreição de Neo

The sacred cinematic in Matrix: the Neo's resurrection

Jean Jefferson Dias de Lima¹

RESUMO: O presente trabalho expõe a análise desenvolvida acerca da construção da imagem do sagrado no cinema. Utilizando como fonte o filme *Matrix* (*The Matrix*) de 1999, dirigido pelas irmãs Wachowski, no recorte da sequência que leva a ressurreição de Neo e os segundos após este acontecimento. Promovendo um diálogo entre cinema e religião na busca pela construção do sagrado cinematográfico, utilizando como base as reflexões de alguns autores para a fundamentação, tais como Eliade (2010), Eller (2018), Meslin (2014), Vadico (2016), Pieper (2015), Deleuze (2004), Martin (2003), Marie (2009) e Irwin (2005). Traçando a relação de importância do campo do cinema e do campo da religião, seguiu-se em busca dos conceitos norteadores para a observação do sagrado, logo após, os conceitos das ferramentas cinematográficas. Com isto posto, o filme foi descrito para buscar sua relação com o budismo. A partir de então, seguiu-se a disposição da metodologia de trabalho, seguida do estudo detalhado do recorte fílmico escolhido, que foi observado exaustivamente, dissecado, separado e analisado. Por fim, detalharam-se os elementos que construíram a noção de sagrado no filme *Matrix* durante a ressurreição de Neo. **Palavras-chave:** Cinema. Religião. Sagrado. *Matrix*.

¹ Graduado em Ciências da Religião pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, especialista em Ciências da Religião pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. E-mail: jeanjeff4@gmail.com

ABSTRACT: The present work presents the analysis developed about the construction of the image of the sacred in the cinema. Using as source the 1999 film Matrix (directed by the Wachowski sisters), in the cut of the sequence that leads to the resurrection of Neo and the second after this event. Promoting a dialogue between cinema and religion in the search for the construction of the sacred cinematographic, using as basis some reflections of some authors for the foundation, such as Eliade (2010), Eller (2018), Meslin (2014), Vadico (2016), Pieper (2015), Deleuze (2004), Martin (2003), Marie (2009) e Irwin (2005). Plotting the relation of importance of the field of cinema and the field of religion, followed in search of the guiding concepts for the observation of the sacred, soon after, the concepts of the cinematographic tools. With that, the film was described to look for its relation with the Buddhism. After that, the methodology of the work was followed, followed by a detailed study of the chosen film cut, which was exhaustively observed, dissected, separated and analyzed. Finally, the elements that constructed the notion of sacred in the movie Matrix during the resurrection of Neo were detailed. **Keywords:** Cinema. Religion. Sacred. Matrix.

INTRODUÇÃO

É oportuno no momento histórico constituído atualmente, no qual o cinema tornou-se um grande veículo de discussões e disposições de ideias, buscar seus diálogos com outros campos de conhecimento. Entre eles destacamos o campo religioso.

A religião está presente na sociedade desde muito tempo e é por ela que o religioso se define no mundo e define seus semelhantes. Ela empresta sentido, constitui fonte de informação e constitui um modelo para o mundo, bem como um modelo de mundo (MESLIN, 2014, p. 26). Dotada desta capacidade a religião marca a sua importância perante a humanidade e as sociedades constituídas na história.

Já o cinema, no entanto, tem seu nascimento bem mais recente que a religião. Sendo fruto da tecnologia moderna, trilha entre arte e indústria um caminho que demonstra ser longo:

De certa maneira, o cinema pode ser considerado expressão artística típica do século XX, tendo sido precursor de outras formas de mídia e tecnologia. Isso significa dizer que o cinema é, de um lado, expressão de uma forma de organização social pautada pela técnica e valorização da velocidade, da busca pelo real e da expectativa de dominar este real (PIEPER, 2015, p. 18-19).

Ressaltando o perfil artístico e pioneiro do cinema, Pieper exalta que este campo não vive apenas de reproduzir o real. Pois, como arte, busca ser expressão do meio no qual está inserido, agindo assim fora de sua realidade fílmica.

Tendo posto estas reflexões de Meslin e Pieper observa-se que, tanto o cinema como a religião, são produtos e produtores de realidades. Os dois fascinam o homem,

inspiram e emocionam. E ainda, se observarmos o número de produções com a temática religiosa, *A paixão de Cristo (The Passion of the Christ)* de Mel Gibson (2004), *Joana d'Arc (Joan of Arc)* de Luc Besson (1999) ou *Paulo, Apóstolo de Cristo (Paul, Apostle of Christ)*, de Andrew Hyatt (2018), perceberemos que o cinema busca os temas religiosos, talvez com a intenção de atrair o público de fiéis, ou pela dramaticidade dos temas.

Assim, Vadico escreve sobre esta relação imbricada, entre cinema, religião e a sociedade:

Não há dúvida de que, em uma sociedade alimentada pelo culto à imagem, o cinema é uma das fontes mais abundantes de elementos para a construção do seu imaginário social. E os construtos que daí nasce alcançam os mais diversos ambientes, como, por exemplo, templos e igrejas. Ou senão, entre os não crentes, o cinema também cativa pela espiritualidade vaga e difusa, sem um “Deus” único específico (VADICO, 2016, p. 19).

Posto isto, vemos que o cinema reproduz em seus filmes as imagens que a sociedade alimenta em seu âmago. Manipuladas pelas construções fílmicas, estas imagens retornam para a sociedade sob a ótica cinematográfica, podendo produzir novas formas de interpretação ou leitura das religiões, atingindo os mais diversos públicos.

Tendo afirmado esta relação entre o cinema e a religião, podemos refletir: até que ponto o cinema pode servir como estudo para o fenômeno da religião e suas características?

Vejamos o que diz Lemos Filho (2018, p. 1), quando afirma que o tratamento do sagrado no cinema vem sendo objeto de estudo de vários críticos, entre eles, Henri Angel, Amedeé Ayfre, Lemaitre, Luigi Gedda, René Ludman, Armagier, Morlion, Charles Ford e outros. Com isto, percebemos ainda que o cinema além de explorar os elementos da religião, pode servir como base para o estudo dos fenômenos religiosos.

Outra reflexão que pode ressaltar esta relação entre cinema e religião vem de Pieper:

Devido à constituição própria do cinema, ele não atinge apenas o intelecto, mas se refere também aos sentidos e as emoções. Essa linguagem está muito próxima do sonho e do mito do que o discurso analítico das teorias. Nesse quesito, sem dúvidas, mais avizinado ao discurso religioso (PIEPER, 2015, p. 45).

Podemos dizer, então, que é na relação dos sentidos e das emoções que o cinema e a religião se tocam, ou se envolvem na figura do espectador religioso ou não. Enquanto o espectador pode ver sua fé reforçada ou contestada devido à construção fílmica, também poderá ter nesse objeto um momento de primeiro e único contato. Ao refletir sobre as questões postas por Pieper e Vádico, percebemos que no âmbito acadêmico e no âmbito do lazer social, o cinema e a religião estão muito próximos. Daí se faz importante buscar estas relações, suas raízes e construções. Mas, ainda, não podemos tratar o filme como fonte conceitual para a religião indicada na obra.

Corroborando com Pieper, os filmes não são apenas ilustrações ou exemplos de teorias da religião que se encontram em livros (PIEPER, 2015, p. 46). Como produto da cultura humana, o cinema se inspira na vivência humana, mas o diretor, a principal figura na construção do pensamento fílmico, utiliza esta cultura de acordo com os seus objetivos. Então, mesmo baseando-se, inspirando-se e norteando-se na produção cultural humana, o cinema representa uma construção própria.

Exemplo disto é o primeiro filme da trilogia das irmãs Wachowski, *Matrix*. Ao assistir o filme, o espectador verá que este universo está baseado na ideia de um mundo controlado por uma Inteligência Artificial (IA), no qual o homem está relegado e reduzido a um mero gerador de energia, vivendo em uma realidade virtual (a Matriz). No entanto, por vezes, alguns humanos conseguem fugir desta realidade e acabam sobrevivendo escondidos em cavernas. Em meio a este contexto emerge a crença do surgimento de um homem que libertaria a humanidade desta realidade, o escolhido (Neo). De fato, no filme o personagem, ao passar pela experiência da morte e ressurreição, retorna com poderes sobrenaturais até para a realidade virtual, dando a entender uma relação de evolução, sagrada.

Diante destas questões entre o cinema e a religião, e tendo como foco o filme *Matrix*, o presente trabalho aponta para a seguinte questão: até que ponto os filmes que não tangem a religiosidade como tema principal podem servir para analisar o sagrado das religiões? Como já dito, o cinema utiliza-se de técnicas e ferramentas para dar vida ao seu pensamento, então se faz necessário compreender a partir de que técnicas cinematográficas ocorre a construção da imagem fílmica do sagrado no filme *Matrix*, no recorte da sequência de quadros em que o personagem Neo retorna de uma possível morte.

Esta análise se encontra dividida em quatro partes. A introdução, busca incitar as discussões sobre as temáticas da religião e do cinema, bem como as relações entre elas, e dispor os objetivos do estudo bem como a sua importância para o universo acadêmico e as discussões em torno da relação cinema e religião. Na fundamentação estarão dispostos os teóricos e os conceitos que nortearão as discussões em busca da construção da imagem do sagrado no cinema, enveredando pelas ferramentas e técnicas do cinema e concluindo com uma noção do budismo. Logo após, entraremos para discutir a metodologia aplicada, procurando demonstrar como se decorreu o processo de pesquisa e análise do objeto. Em continuidade foi descrita a construção fílmica de recorte, bem como sua análise identificando os elementos utilizados para construir o sagrado. E por fim, teremos as considerações finais apontando os resultados da pesquisa.

REVISÃO DE LITERATURA

Este trabalho está fundamentado em alguns conceitos de antropologia, psicologia e sociologia, tais como religião, sagrado e hierofania. Para Frazer (apud MESLIN, 2010) a religião seria a tentativa de agradar as forças superiores ao homem que ditam a vida e as forças naturais. Já Wallace (apud MESLIN, 2010) afirma que a religião seria um composto de rituais justificados pelo mito, manipulando as forças sobrenaturais buscando conseguir ou inibir mudanças no estado do homem e da natureza. Percebe-se que nas reflexões dos teóricos acima, para o homem religioso existe um “algo” sobrenatural manipulando a natureza e o próprio homem. A sociologia na figura de Durkheim contribui para a análise do conceito de religião com a seguinte definição:

um sistema unificado de crenças e práticas relativas a coisas sagradas, ou seja, coisas postas à parte e proibidas – crenças e práticas que unem numa única comunidade moral, chamada igreja, todos aqueles que aderem a elas (DURKHEIM, 2003, p. 32).

O sociólogo ressalta em sua fala a força comunitária da religião, bem como a sua sacralidade. Ou seja, a religião tem força na comunidade e se dá na crença e nas práticas ditas sagradas.

Na psicologia o teórico James (apud MESLIN, 2010) acentua um perfil mais intimista da religião, no qual ele diz que o indivíduo através dos sentimentos, ações e vivências individuais, imagina estar em relação com o divino. Ressalta-se um caráter individualista nas relações e práticas entre o homem e o divino.

Seguindo nesta direção, encontramos em Eliade (2010) as definições para o sagrado e a hierofania, ponderações que apontaram direcionamentos sobre estes conceitos. Para ele, o sagrado é o oposto do profano, sendo compreendido melhor nesta relação entre opostos que estão próximos em sua realidade religiosa. Então, se compreende que para ele o sagrado se faz sagrado em sua relação com o profano.

Já para o termo hierofania, Eliade (2010, p. 17) afirma que exprime apenas o que está implicado em seu conteúdo etimológico, a saber, que algo de sagrado se nos revela. Fica implícito nestas linhas, e o próprio Eliade reafirma que a hierofania na prática seria a manifestação do sagrado. Ciente disto, deve-se buscar o sagrado em sua hierofania, pois é o momento em que este se apresenta.

Outro autor que estabelece reflexões relacionadas ao sagrado, o antropólogo Meslin (2014), em suas reflexões estabelece a dupla realidade do sagrado que se opõem e se complementam. Se por um lado o sagrado se apresenta ao homem como “manifestação de poder divino”, “energia substancial e criadora”, e muitas vezes incompreensível, por outro lado, o homem busca através de rituais a sua captação. Gera-se uma situação de “criatura e criador”, na qual o que é sagrado, só é porque o homem estabelece assim sendo. Mas, para isto, ele precisa olhar com olhos de religioso para o fato, objeto, lugar e etc. (MESLIN, 2014, p. 103-104). Além disso, para o autor, o sagrado precisa do profano para ser enxergado, e por mais que estes estabeleçam algumas relações de oposição, não é correto afirmar que são opostos apenas, por assim dizer, opostos e complementares.

Estas reflexões produzem uma relação bem íntima e variável, no tocante às diversas religiões, deixando entrever que o sagrado não é o mesmo para todas. E sua relação com o homem se transpõe como uma via de mão dupla, uma via de significados.

Dentro do campo religioso será necessário destacar, nesta análise, o budismo. Pois, o espaço fílmico estudado propõe uma relação com um fenômeno religioso deste segmento. O Budismo é uma *Religião* surgida na Índia, deflagrada através das reflexões

de Sidarta Gautama. Figura histórica que teria alcançado a iluminação, e por isso, ganhou o título de o “iluminado” ou o “despertado”, o Buda. Para Gouveia (2016), praticante e pesquisadora da filosofia budista, o Budismo em suas quatro nobres verdades, afirma que os homens vivem imersos aos seus desejos, que os levam ao sofrimento. A compreensão deste sofrimento e seu respectivo combate levam o homem a sair da existência cíclica, conhecida como *Sanmsara*.

É esta religiosidade que norteia a discussão de sagrado no cinema neste trabalho. Este que figura hoje como um dos grandes meios de fomentação cultural, se consolidando como um vasto campo para a discussão de ideias, possuindo linguagem e formas de construção de pensamento próprias. Esta afirmação é feita em consonância com Balogh (2009) que diz:

A arte cinematográfica se constrói a partir da inter-relação de duas materialidades básicas, a imagem – iluminação, cor, enquadramento, movimento de câmera e de personagens, entre outros – e o som – ruído, palavra, música –, num intrincado tecido de relações estruturadoras do filme e de sua *Graffia – linguagem cinematográfica* (BALOGH, 2009, p. 27-28).

Assim, o cinema como arte dispõe de uma gama de elementos que auxiliam a sua linguagem e a construção do seu pensamento, sendo estes componentes distintos e compostos de uma mesma fórmula, encaixados, conectados para dar sentido ao discurso fílmico. Para uma análise fílmica, é necessário conhecer como ocorre a construção do pensamento do cinema e de sua linguagem, bem como parte de suas ferramentas para esta construção, visando analisar melhor a imagem do cinema. Assim, buscar-se-á saber como o budismo é pensado em Matrix, e como é construída a ideia da iluminação budista através das ferramentas cinematográficas.

Deleuze, um dos filósofos que buscaram pensar o cinema, entre outros, discute descrições e os conceitos para quadro, enquadramento e *découpage* (Decupagem). Estes são pontos basilares para o trabalho de análise fílmica. As construções do filósofo se detêm ao dito cinema arte, pois ele não valorizava a produção industrial do cinema americano. Porém, nada impede de utilizar suas reflexões nesta análise fílmica.

Para Deleuze:

(...) o enquadramento é a arte de escolher as partes de toda a espécie que entra num conjunto. Este conjunto é um sistema fechado, relativa e artificialmente fechado. O sistema fechado determinado pelo enquadramento pode ser considerado pela relação aos dados que comunica aos espectadores: é informático, saturado ou rarefeito (DELEUZE, 1983, p. 33).

Para o filósofo, o *enquadramento* é a escolha do que será exposto no *quadro*, a imagem em sua captura pelo cinematógrafo. O *quadro* seria um conjunto fechado no qual um objeto exposto está presente neste *enquadramento*. Então o *enquadrar* seria o ato de produzir uma imagem qualquer, em um *quadro*. No tocante a *découpage*, Deleuze descreve como sendo: a determinação do movimento que se estabelece no sistema fechado, entre elementos ou partes do conjunto (DELEUZE, 1983). Podendo ser dito da seguinte forma, o movimento é produzido por uma sequência de quadros e esta sequência chamamos de *découpage*.

Já sobre o plano o autor define como a imagem-movimento, o todo que muda, sendo um corte móvel de uma duração (DELEUZE, 1983). Para o filósofo, o plano é o espaço de um *enquadramento* no qual a imagem é registrada pelo cinematógrafo.

A descrição das técnicas e efeitos cinematográficos encontra em Martin (2003) alguns conceitos pertinentes para a análise fílmica: câmera subjetiva, enquadramento, ângulos de filmagem, iluminação, vestuário e cenário. A câmera subjetiva ou câmera atriz trouxe para o cinema a visão do personagem, dando ao espectador a ideia da visão do ator. Mas, para Martin este efeito só é atingido por um tempo limitado e por uma ação dramática (MARTIN, 2003, p. 33), produzindo uma sensação de primeira pessoa no espectador. No enquadramento, para Martin (2003, p. 35-36), é apontado o que o diretor quer demonstrar, o que seria o primeiro aspecto da ação criadora da câmera. Com o tempo, percebeu-se possível para a câmera deixar alguns elementos da ação fora do enquadramento, mostrar apenas um detalhe significativo ou simbólico, compor arbitrariamente, modificar o ponto de vista normal do espectador e finalmente jogar com a terceira dimensão do espaço (profundidade de campo). Observa-se que o enquadramento é o recurso de filmagem propriamente dito, podendo ser móvel ou imóvel (fixo), não dependendo disto a movimentação da ação.

Os professores de cinema da Sorbonne Jullier e Maries (2012) definem o *Plano* como sendo a parte do filme que está situada entre dois pontos de montagem. Uma definição simples, mas que não se detém à temporalidade, pois existem filmes de planos

únicos que duram horas, mas, há também planos que duram segundos. Há filmes que possuem milhares de planos e outros que possuem apenas um (JULLIER; MARIES, 2012, p. 20 -21).

Serão citados quatro planos. Começando com o dito primeiro plano ou close, que se põe bem próximo ao objeto, o destaque de um rosto humano por exemplo. Já o plano geral aponta todo o ambiente em que o objeto está. O plano americano que valoriza a imagem de meia altura, por assim dizer, da cintura para cima dos atores, deixando um espaço chamado “teto”, entre a cabeça e o fim do quadro. E ainda o plano próximo que se estabelece em uma proximidade do objeto entre o primeiro plano e o plano americano (MARTIN, 2003, p. 37-38). Estes são os quatro planos a serem destacados nesta análise, pois isoladamente ou em jogo de movimento entre eles, promovem reações diversas. Os outros planos existentes são descritos apenas pela aproximação da câmera para o objeto.

No tocante as angulações e movimentação de câmera, Martin (2003, p. 40-41) aponta a *plongée* e a *contra-plongée*, Enquanto a primeira consiste em uma filmagem de cima para baixo, buscando reduzir o objeto implicando a ele qualidades de inferioridade reduzindo o indivíduo, a *contra-plongée* constitui a filmagem de baixo para cima, instigando ao objeto sensação de superioridade, grandeza, triunfo e exaltação. Ainda há angulações laterais.

No que diz respeito à iluminação, elemento herdado de outras artes, pode ser natural (exterior) ou artificial (estúdio). Para Martin, é muito importante na criação da expressividade que imbui a imagem, contribuindo para a criação do que o autor chama de “atmosfera”. Para tal elucidação Martin (2003) cita o escritor inglês Ernest Lindgren;

A iluminação escreve Ernest Lindgren, ‘serve para definir e modelar os contornos e planos dos objetos, para criar a impressão de profundidade espacial, para produzir uma atmosfera emocional e mesmo certos efeitos dramáticos’ (MARTIN, 2003, p. 57).

Dadas tantas funções no cinema para a iluminação, põe-se como elemento indispensável na construção de uma atmosfera fílmica.

Outro conceito muito importante para a análise fílmica é o conceito de cenário. O autor define como paisagens naturais e também construtos humanos, e produz a ambientação requerida conforme a busca do diretor. São três os exemplos: o realista, o

impressionista e o expressionista. Será aprofundado o conceito do cenário realista por estar relacionado diretamente à discussão desta análise, para o qual ele afirma que a única finalidade do cenário é transpor sua materialidade, aquilo que ele realmente é (MARTIN, 2003, p. 63). Seria a realidade proposta pelo filme, seja ela qual for, levando ao enredo o lugar, o espaço e o ambiente no qual o enredo se desenrolará.

Para Martin (2003) outro importante fator de ambientação no cinema é o som e sua capacidade de dar mais autenticidade às imagens fílmicas, por seu reflexo sonoro. A trilha sonora cede de certa forma a ideia de continuidade, na produção das sequências. Amplia o sentido dramático do silêncio, dando-lhe diversos significados de acordo com a proposta da cena. O autor ainda frisa a importância dos ruídos; os naturais, próprio da natureza e os ruídos humanos, que se dividem em ruídos mecânicos como os sons das ações de máquinas, ferramentas e aparelhagens, e ainda as palavras-ruídos, como as conversas que não estão no foco da cena, e as músicas ruídos que compõem cenário de acordo com as exigências, mas, não são o que se chama de trilha sonora (MARTIN, 2003, p. 114-116).

Nesta análise será utilizado constantemente o termo sequência. Jullier e Marie afirmam que:

em termos simples, o nível de observação que nos interessa aqui é aquele de um conjunto de planos apresenta uma unanimidade espacial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade de ação) ou apenas técnico (planos que se seguem, filmados com algumas regras em comuns) (JULLIER; MARIE, 2012, p. 42).

Neste trabalho, o termo sequência, entendido como um conjunto de planos, será constante. E para construir a relação entre os planos recorre-se à montagem fílmica. Esta, segundo Jullier e Marie (2012), representa a constituição do enredo através do corte e junção dos planos em uma sequência.

Esta análise observa uma construção fílmica para compreender este universo criado pelas irmãs Wachowski. Em Hibbs, temos a seguinte reflexão:

Matrix tem tudo – um enredo intrigante e intelectualmente ambicioso, ecos pós-modernos dos clássicos contos de fadas, efeitos especiais que criam um novo padrão para filmes de ficção científica, e sequências de lutas de arte marcial em hábil coreografia e sofisticação técnica (HIBBS, 2005, p. 183).

Estas características da obra das Wachowski contribuíram para a construção dessa atmosfera chamada Matrix, que é reforçada e ampliada na fala de Prado:

Para entender o universo Matrix é preciso misturar elementos, à primeira vista, imiscíveis. Jogos eletrônicos, kung fu, religião, filosofia, ficção científica e clássicos da literatura. Usando estes e muitos outros ingredientes igualmente diferentes, os irmãos Larry e Andy Wachowski criaram um universo amplo e, aparentemente, inesgotável (PRADO, 2004, p. 12)².

Ao assistir o filme, o espectador verá que este universo está baseado na ideia de um mundo controlado pela Inteligência Artificial (IA), no qual o homem está relegado e reduzido a um mero produtor de energia, que vive em grandes incubadoras, alimentadoras e conectoras de uma realidade virtual (a Matrix) enviada para a mente dos humanos através de plugs neurais. Ainda, alguns humanos que fugiram desta realidade, acabaram por sobreviver escondidos das máquinas em cavernas próximas ao núcleo da terra. Estabeleceram lá outra sociedade diante da vida que restou na terra devastada.

É nesta atmosfera que este trabalho busca seus elementos de análise. Para analisar a construção do sagrado faz-se necessário encontrar a manifestação do mesmo. Como afirma Prado (2004) o Budismo está entre as principais, mais constantes e relevantes influências de *Matrix*. Fica bastante evidente nas ações vivenciadas pelo personagem Neo, que carrega muitas relações com o Buda, o fato de “despertar” da ilusão seguindo a sensação de que existia algo de errado com a realidade vivida, além de assumir a missão de levar a mesma libertação (iluminação) a outras pessoas (PRADO, 2004, p. 32).

Entretanto, é bom frisar que as criadoras do filme *Matrix* (The Matrix, 1999) não produziram um filme budista, mas sim, um filme permeado por esta religiosidade, como já posto nesta análise. Para isso, eles se libertaram de qualquer prisão dogmática ou herética, criando assim a sua versão da ideia de iluminação (*bodhi*), e de como se dá a visão da realidade após a manifestação deste sagrado.

² O trabalho de Prado foi produzido antes da mudança de nomes e auto-identificação das irmãs Wachowski.

METODOLOGIA

Em sua estrutura metodológica este trabalho está apoiado na abordagem qualitativa e em uma pesquisa bibliográfica, na qual está inserida a observação do filme por completo e da imagem cinematográfica de quadros que compõem uma sequência fílmica em sua estratégia de coleta de dados. Para tanto, foram realizadas duas análises: uma de roteiro e outra de imagem.

Os critérios de escolha do filme selecionado estão relacionados a alguns fatores: o filme é de conhecimento popular; possui uma gama de simbologias espalhadas em seu contexto, envolve temáticas religiosas em seu roteiro possibilitando discutir a ideia de sagrado e sua construção fílmica, bem como a religião sobre a ótica do cinema.

A religião escolhida para ter seu sagrado estudado foi o budismo, que compõe uma das relações imbricadas neste filme, e tem em sua estrutura religiosa a ideia de uma realidade ilusória (samsara), a relação de causa e efeito (carma) e iluminação (Bodhi), todas estas com representações na obra das Wachowski (GOUVEIA, 2016). Vale ressaltar que o filme utiliza o conhecimento de várias escolas budistas sem se preocupar em ressaltá-las, pois este não é seu objetivo.

Então a primeira estratégia de coleta de dados realizada nesta pesquisa foi a consulta e a análise do roteiro fílmico, feita de forma indireta. Ação esta, que foi realizada por várias vezes permitindo a inclusão de vários aspectos diferentes de um mesmo fato. O filme foi observado por completo e sem interrupções, em dois momentos distintos: antes e depois da análise de sequência de plano escolhida.

A primeira fase de análise serviu para reforçar a intenção de utilizar o recorte fílmico escolhido, compreendendo que o recorte escolhido transparece melhor o sagrado budista em sua hierofania.

Para a observação específica, foi escolhida uma sequência de quadros, que compõem momentos críticos para a trama no roteiro. O espaço foi escolhido por deter a construção fílmica do objetivo budista da “iluminação” e surgimento do “iluminado”.

Os parâmetros fílmicos observados nesta análise foram: o plano, o movimento da câmera, a angulação, o cenário, a iluminação, o som, o ruído e a trilha sonora.

ANÁLISE DO OBJETO SELECIONADO E INVESTIGADO

Em busca de suas pretensões se faz necessário descrever um pouco do enredo, sem muitos detalhes, apenas para situar a análise e sua discussão em meio à obra.

O enredo de *Matrix nos* leva a um planeta terra de um futuro em que a raça humana vive escravizada numa realidade virtual criada por uma IA (Inteligência Artificial) conhecida como Matriz. Nesse contexto um promissor programador chamado Thomas Anderson (Keanu Reeves) tem uma vida secreta na qual é conhecido como Neo, um famoso hacker. Este é constantemente atormentado por estranhos pesadelos nos quais sempre está conectado por cabos à um imenso sistema de computadores. A repetição constante desse pesadelo faz com que Thomas Anderson/Neo questione a realidade em que vive. Não por acaso, este encontra os misteriosos Morpheus (Lawrence Fishburn) e Trinity (Carrie-Anne Moss), e adentra na reflexão sobre a realidade e a ilusória vivência que tinha. Sendo conduzido ao desligamento da Matrix, Thomas Anderson/Neo passa a seguir os ensinamentos de Morpheus, que busca nele a figura profética do escolhido. Viaja à bordo da nave Nabucodonosor com sua tripulação sob as ordens do capitão Morpheus, Neo, nome pelo qual passa a ser conhecido. Desde então, aprende os conceitos da Matrix, retorna a Matrix como um rebelde, vive sua “realidade” sem as amarras que a IA lhe impunha, combate os agentes desta, se apaixona, resgata Morpheus e morre.

A sequência de planos nesta análise se passa nos momentos finais do filme, após o resgate de Morpheus. Neo, Trinity e Morpheus conseguem fugir dos agentes da Matrix, mas apenas Morpheus e Trinity deixam a realidade virtual. Neo é impedido de se desconectar. Mas, com a ajuda de Tank (Marcus Chong) tenta fugir e despistar os agentes, seguindo para o Heart Hotel, local onde encontraria uma conexão para sair da Matrix. Enquanto isso, a nave Nabucodonosor passa a ser atacada pelas Sentinelas, máquinas que combatem os humanos da resistência. Enquanto isso, ao abrir a porta do quarto 303 do Hotel em busca da conexão, Neo é alvejado por vários tiros. Neo é morto pelo Agente Smith (principal programa de combate a resistência dentro da Matrix).

O fragmento em análise se passa entre 2:03:48 e 2:05:41 de filme, correspondendo ao total de 1:53 de observação. Inicia com a visão interna da nave Nabucodonosor com o Tank e o Morpheus atônitos por perceberem a morte de Neo, e se

encerra com Neo observando os códigos da Matrix constituindo a construção imagética do corredor do hotel e dos agentes que estão em seu interior.

A sequência de planos analisada foi dividida e nomeada em três momentos. São eles: Caos na nave, reflexão induzida e a iluminação na Matrix. O caos na nave corresponde ao momento em que o filme mostra o confronto da nave Nabucodonosor com as máquinas e a situação difícil em que se encontram. O segundo momento, a reflexão induzida, corresponde ao discurso de Trinity para Neo que está aparentemente morto. O terceiro e último momento, a iluminação na Matrix, corresponde aos planos que constroem a visão e a relação de Neo com a Matrix, após a ressurreição.

Durante toda a sequência de planos escolhida, uma trilha sonora se apresenta e passa a acentuar os momentos de suspense e êxtase do filme, bem como promove a ligação entre os planos. Podemos dizer que, neste caso, a noção de que todos os planos sequência fazem parte de uma mesma construção, é produzida pelo uso da trilha sonora que estimula as emoções.

A observação começa na nave Nabucodonosor, em um plano próximo, com os personagens Tank e Morpheus. Ao fundo se vê o andamento do ataque das sentinelas. Os ruídos de faíscas e explosões, as luzes de faíscas e *flashes* de curtos-circuitos tomam conta dos momentos passados na nave durante toda a sequência. Mas a câmera em plano geral, em ângulo de cima para baixo, mostra os *laseres* das sentinelas em ação, perfurando as paredes externas e internas da Nave. Muita faísca e ruído contribuem para compor o cenário de conflito. A câmera passa a captar novamente em um plano americano, enquadrando o corpo de Neo e Trinity angustiada, mas, esperançosa ao seu lado.

Fortalecendo a noção de continuidade, os ruídos prosseguem junto à trilha sonora e os efeitos luminosos. Enquanto isso, a câmera se aproxima de Trinity e Neo em um movimento desordenado como se a propagar os impactos que a nave sofre, e os ruídos passam a ser ouvidos mais distantes. Em um plano próximo, Trinity se aproxima de Neo, chamando-o. Por alguns instantes os ruídos são postos distante e abafados, como se os personagens estivessem envolvidos por alguma proteção. Os brilhos de faíscas ficam mais lentos e escassos acentuando a dramaticidade deste plano da sequência. A voz de Trinity se interpõe firme, porém graciosa, e a trilha sonora surge um pouco mais alta. Quando ela aproxima o seu rosto da face de Neo, o ponto de vista passa

para trás da personagem, por sobre seus ombros. Observa-se no momento um close no rosto de Neo, como se esperasse uma reação. Nessa expectativa, nos próximos segundos enquanto Trinity fala, a câmera oscila entre o close no rosto de Neo (com o ponto de vista sob os ombros de Trinity) e o close no rosto de Trinity, em câmera fixa, angular de baixo para cima, passando a visão que teria Neo se estivesse desperto.

No momento em que Trinity dialoga com Neo, os ruídos seguem em baixo volume e aumentam gradativamente quando se aproxima o fim do discurso da personagem. No momento em que ela declara seu amor ao personagem, ressurgem alto o som e o efeito luminoso de uma explosão.

A câmera fixa muda para um plano próximo enquanto Trinity beija Neo desfalecido. Uma explosão de energia em faíscas ocorre por trás deles. Mais uma mudança de ponto de vista para a esquerda da personagem se faz necessária, e em plano próximo enquadra a visão lateral do beijo, dando mais uma visão para este acontecimento. Enquanto isso, as faíscas voltam a oscilar forte por trás dos personagens. A câmera em plano próximo volta a sua atenção para o final do beijo. Neste recorte, que chamarei de primeiro momento do sagrado desta análise, por anteceder e impulsionar o retorno de Neo da morte, dá a entender que o discurso de Trinity e a demonstração de afeto impulsionaram a ressurreição do escolhido, quebrando regras relacionadas à morte impostas pela Matrix. Neste momento, uma cascata de faíscas ao fundo do quadro jorra dando a impressão que sai da cabeça de Trinity a caminho de Neo.

Os ruídos aumentam na forma de raios, impactos, explosões e faíscas, bem como a trilha sonora aumenta o suspense no espectador. Ao se afastar de Neo, este faz um movimento em busca de ar, e no abrir da boca um som metálico surge no cenário e desaparece ao fechar da boca como se saísse do personagem. Ao mesmo tempo o bip da máquina que acompanha os batimentos cardíacos se faz audível, sem aparecer no plano, gerando uma forte expectativa.

Ao fim do beijo, o retorno dos ruídos provocados pelo ataque em andamento, agora em maior intensidade, acompanhados da trilha sonora, em um mesmo plano. A câmera promove um *contra-plongée* para acompanhar o movimento da personagem ao se afastar. O ponto de vista muda novamente buscando captar o ponto de vista de Trinity ao ver o aparelho que acompanhará os batimentos cardíacos de Neo.

Em um novo plano, já na Matrix, a trilha sonora ainda mais intensa concede a sensação de continuidade dos planos e um close no rosto de Neo, que está imóvel no chão. A câmera fixa denota o abrir de seus olhos. Ocorre mais uma mudança de plano, para em close surgir o rosto da Trinity na nave. Sua voz rompe os ruídos em uma ordem para que Neo se levante. Então, mais um close é feito, novamente nos olhos de Neo, e o som do telefone da conexão prometida por Tank tocado incessantemente. A imagem muda para mostrar Tank e Morpheus atônitos na nave Nabucodonosor. Estes últimos planos se passam muito rápido, e no plano seguinte, já na Matrix, com a câmera fixa em plano americano, Neo se levanta. Este espaço mostra a profundidade do corredor mal iluminado e decadente, com uma fraca iluminação esverdeada lembrando a cor dos códigos da Matrix, proveniente das portas dos quartos.

A câmera muda seu ponto de vista e mostra agora em plano próximo os agentes saindo do corredor em direção ao elevador. Captura ainda o Agente Smith virando o rosto para Neo. O plano muda e surgem em um plano americano os três agentes, virados para o corredor, sacando suas armas e os sons de gatilhos sendo acionados. Novamente o ponto de vista muda, passando a ser a visão vinda dos agentes, observando Neo que olha ao lado a porta do apartamento 303. Neste enquadramento ele vira seu rosto proferindo um sonoro NÃO, e encara os agentes.

Após a fala do personagem, ainda neste ponto de vista, o ruído das balas se faz notar. Novamente o ponto de vista muda, e surge em um plano americano fixo feito em angular de baixo para cima, que captura a ação dos agentes atirando incansavelmente em Neo, por trás dos agentes mostra-se o cenário de iluminação verde e deteriorada.

Neste recorte, esta análise encontrou o segundo momento de demonstração e construção do sagrado. Pois, é neste que Neo demonstra o poder do “escolhido” sobre a Matrix. O ponto de visão muda para Neo que, no corredor, observa as balas e os agentes e levanta a mão direita, devagar e sem pressa, em um gesto de contenção, enquanto a trilha crescente continua e os ruídos de bala aumentam expressivamente. A câmera muda e surge em uma captura de imagem por trás do ombro de Neo, mantendo o foco em sua mão e deixando ver ao fundo os agentes em ação. Mas algo não natural para as leis da Matrix acontece. Com velocidade reduzida as balas não percorrem a mesma intensidade que o normal. Os efeitos sonoros são os mesmos, mas o movimento do

cenário perde velocidade e deixa ver claramente o caminho das balas, desenhado por computação gráfica (efeitos especiais).

Em mais uma mudança, a câmera surge na frente de Neo, no alto com uma angulação de cima para baixo. Em um plano americano, a câmera se move para baixo mudando a angulação até o alcançar a altura de Neo em uma *plongée*, mostrando assim a trajetória das balas e movendo-se para frente, como se a própria câmera fosse uma bala. Neste ponto são percebidos os círculos de velocidade das balas, bem como a fraca iluminação à esquerda de Neo, e o verde luminoso à sua direita. Enquanto se aproxima, a câmera baixa um pouco mudando a angulação e observa um Neo de baixo para cima olhando para as balas parando no ar, à sua frente, promovendo a sensação de superioridade.

Em um plano próximo, a câmera muda para mostrar os agentes perplexos no fim do corredor em um lento movimento de baixar as armas em uma angulação de baixo para cima de um plano próximo, movimentando-se em *contra-plongée* para um plano americano. O ponto de vista muda para a lateral, com o perfil de Neo, observando as balas, em desfoque. Neo pega um dos projéteis para entender os fatos. A câmera muda novamente e volta para uma posição anterior, em um plano próximo com angulação de baixo para cima, capturando Neo em uma cena de reflexão sobre os fatos acontecidos. Enquanto olha as balas paradas no ar, solta a que pegou. A cena corta e surgem os pés de Neo em desfoque e a bala caindo, e depois caída em foco no chão. Outra mudança de plano é feita com um close em Neo que faz um movimento de cabeça e todas as balas caem no chão, para mais uma mudança de câmera. Novamente no chão a câmera acompanha a queda das balas.

Surge novamente o interior da nave Nabucodonosor neste novo plano. A câmera posta por trás de Morpheus e acima de seus ombros, captura as telas de computador, apresentando os códigos da Matrix sendo alterados. O ponto de vista dá um close frontal no rosto de Morpheus para capturar sua afirmação de que Neo era realmente o escolhido.

Mudando novamente, levados para a Matrix pela montagem fílmica, veremos o terceiro momento do sagrado. Em um plano próximo a Neo, a câmera captura o levantar da cabeça do “escolhido” vivendo os primeiros momentos como tal, e tomando consciência disto. Ele, então, passa a ver as coisas como elas realmente são: apenas

códigos de programação. A cena seguinte demonstra o ponto de vista de Neo, ao observar o corredor e os agentes. Não como já foi descrito, mas desta vez por obra dos efeitos especiais, o corredor e os agentes aparecem construídos com os códigos da Matrix, representando a visão do “escolhido”, a visão real.

Como já dito anteriormente, a trilha sonora concede a sensação de continuidade na montagem desta sequência. Ainda reforça o suspense quando está posta de acordo com o volume, alto ou baixo, diante dos efeitos sonoros. Esse fator é muito importante para incitar as emoções e criar os suspenses do qual se nutre o sobrenatural no espectador.

No discurso de Trinity à Neo morto, a trilha sonora e até os ruídos no momento certo, compõem a ideia de dramaticidade. O efeito de faíscação em direção à cabeça de Neo, transparece uma ideia de doação de “iluminação”, seguindo o termo budista, culminando na ressurreição do personagem.

No segundo momento, quando Neo, no corredor, consegue parar as balas, a câmera se movimenta em *plongée* e *contra-plongée* valorizando a evolução de Neo, e construindo uma imagem de superioridade. Ainda temos o retardo da velocidade da cena, apontando o poder no movimento de sua mão, transgredindo as leis da Matrix.

Enfim, o terceiro momento elencado consiste na visão que Neo passa a ter da Matrix, idealizado por uma iluminação. Esta ideia de ver as coisas de forma diferente se dá na medida em que o cenário passa a ser composto por códigos da Matrix, em uma clara ação de efeitos especiais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente escrito buscou alcançar as suas atribuições, impostas por inquietações inerentes as análises do constructo do sagrado no cinema. Ansioso por averiguar a relação de filmes com perfil comercial e não-religioso com a religiosidade, buscou-se ainda entender elementos imbuídos de significado religioso na obra das irmãs Wachowski, *Matrix* (The Matrix) (1999) e, por fim, observar a construção do sagrado budista na sequência de planos que compõem a ressurreição do personagem Neo.

É pertinente a busca de novos horizontes para a observação do sagrado e da religião, tendo a cultura humana uma gama de elementos, imbuídos pelo sagrado,

influenciados pela religião, assemelhados, descendentes, entre tantas relações de aproximação como a religião. É notória a necessidade de buscá-las. É percebido ainda, ao fim deste estudo, que o cinema como forma de expressão humana contém sua própria forma de pensar, bem como uma linguagem própria. Algumas obras cinematográficas podem carregar elementos do sagrado religioso, favorecendo análises e observações sobre a religião e o sagrado no cinema.

Este trabalho dispôs da construção de um sagrado com referencial real, o budismo, tendo alcançado êxito no tocante a detecção das imagens postas como manifestação deste sagrado. Buscou-se aqui a dissecação técnica destas imagens, apontando os elementos que as constituíram sagradas, dando ênfase à importância da trilha sonora, dos efeitos de som e luz, das movimentações em *plongée* e *contra-plongée*, do enredo e finalmente da montagem dos planos, que criou a sequência dos fatos narrados na linguagem fílmica, mostrando-se satisfatório, com ressalvas, pois representa ainda, um primeiro estudo exploratório, em busca de amadurecimento. Porém, fomentou questões pertinentes.

REFERÊNCIAS

DROGUETT, Juan e ANDRADE, Flávio. **O Feitiço do Cinema: Ensaio de Griffé sobre a Sétima Arte**/Juan Droguett&Flávios F. A. Andrade (Organizadores). São Paulo: Saraiva, 2009.

DURKHEIM, Émile. **As Formas Elementares da Vida Religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano: a essência das religiões**; tradução Rogério Fernandes. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ELLER, Jack David. **Introdução a Antropologia da Religião**. Tradução Gentil Avelino de Titton. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

GOUVEIA, Ana Paula Marins. **Introdução à Filosofia Budista**. São Paulo: Paulus, 2016.

IRWIN, Willian. **Matrix: Bem vindo ao deserto do real**/Willian Irwin (org.). Tradução Malvezzi Leal. São Paulo: Masdras, 2005.

JULLIER, Laurente e MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema**. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, É Realizações, 2012.

LEMOS FILHO, Arnaldo. **O Cinema e o Sagrado.** Jornal da PUC Campinas – Edição 181 – Ano 2018. Disponível em: http://www.livrorama.com.br/autor/pdf/preview_134980798407.pdf . Acesso em: 12/05/2018.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Tradução Paulo Neves; revisão técnica Sheila Schwartzman. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MESLIN, Michel. **Fundamentos de Antropologia Religiosa:** A experiência humana do divino; tradução Orlando dos Reis. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014..

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o homem imaginário:** Ensaio de Antropologia Sociológica; tradução Luciano Loprete. São Paulo: É Realizações, 2014.

PIEPER, Frederico. **Religião e Cinema.** São Paulo: Fonte Editorial, 2015.

PRADO, Renata. Dissertação de Mestrado. Teses.UFJF, 2004. Disponível em: <http://www.ufjf.br/2013/04/RenataPrado>

VADICO, Luiz. **Cinema e Religião;** Perguntas e Respostas/Luiz Vadico (org.). Jundiaí, Paco Editorial, 2016.

YEFFETH, Glenn. **A Pílula Vermelha:** Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix/Glenn Yeffeht (org.). Tradução Carlos Silveira Mendes Rosa. São Paulo: PubliFolha, 2003.