



## A INFORMAÇÃO NUM UNIVERSO FUTURO DE COMUNICAÇÃO<sup>1</sup> THE INFORMATION IN A FUTURE COMMUNICATION UNIVERSE

Antonio Hohlfeldt<sup>2</sup>

“O real nunca passou de uma miragem”  
(SILVA, 1999, p. 17)

**RESUMO:** O artigo recupera a narrativa tradicional do mito da caverna, de Platão, para interpretar os diferentes sentidos do filme **Matrix I**, dos irmãos Andy e Larry Wachowski, contextualizando-o na perspectiva da Teoria da Comunicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** teoria da comunicação – mito da caverna – educação – realidade – aparência

**ABSTRACT:** This paper takes the tradition of Plato’s cavern mith to think about diferent means of the **Matrix I** Andy and Larry brothers Wachowski, on the context of the Communication Theory.

**KEY WORDS:** communication theory – cavern mith – learning – reality - similarity

Os conceitos de *informação* e de *comunicação* são sempre experienciados, no nosso cotidiano, dos modos mais diversos possíveis. Escolhemos, para esta reflexão, uma prática concreta, a partir de um filme recente, **Matrix**, dos irmãos Andy e Larry Wachowski (1999), talvez um simples filme de aventuras, no campo da ficção científica, mas também uma problematização das idéias de um pioneiro destas reflexões, Platão.

### Introdução

Não apenas a partir da conhecida alegoria ou *mito da caverna*, que inicia o Livro VII de **A República**, quanto em diferentes outras passagens de seus diálogos, Platão discute o

---

<sup>1</sup> Trabalho originalmente apresentado no âmbito do III Encontro Anual da SOCINE, novembro de 2001. O texto foi posteriormente revisado e fortemente ampliado, tal como aqui se apresenta.

<sup>2</sup> Professor de “Teorias da Comunicação” e de “Comunicação e Opinião Pública” no PPGCOM da FAMECOS/PUCRS. E-mail: [a\\_hohlfeldt@yahoo.com.br](mailto:a_hohlfeldt@yahoo.com.br)



problema do conhecimento, sob a perspectiva da educação/*paideia* (JAEGER, 1957), segundo a qual a passagem da ignorância para a sabedoria, embora ocorra em nível individual, é um processo que participa e, sobretudo, se projeta no social, pois constitui a base da estruturação do Estado verdadeiramente ideal, como o imaginou o filósofo. Assim sendo, as funções de *informação* e de *comunicação*, como as consideraremos aqui, e cremos que na ótica do pensador grego, constituem instrumentos importantes para se chegar a tal objetivo.

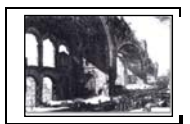
A escolha de um filme de ficção científica para esta reflexão se deve ao fato de que o gênero, consideremo-lo assim, é, em si, uma importante experiência deste processo, porque, segundo alguns de seus principais estudiosos, significa a tensão entre o conhecido e o desconhecido (TAVARES, 1986, p. 17), que documenta transformações radicais em nossas percepções, em nossa representação mental da realidade (p. 49), e que apresenta, além do mais, um caráter de interdisciplinariedade (p. 72), propícia, pois, aos estudos epistemológicos sobre a comunicação. No caso de **Matrix**, poderíamos pensá-la como uma obra de antecipação em que se apresentam futuros alternativos (as ações do filme se passam no ano de 2199), enfocando utopias e distopias, cataclismas e apocalipses (no caso, as máquinas que se apropriaram de sua própria programação e transformam os seres humanos em seus escravos, retirando-lhes até mesmo a consciência de sua condição), de mundos paralelos (como aquele criado a partir da nave Nabucodonozor), envolvendo tecnologias e artefatos, em especial computadores e, neste caso muito especial, o cyberspaço, permitindo até mesmo a existência de mutantes, como os agentes policiais da equipe do Sr. Smith.

### Alusões múltiplas para uma leitura intertextual

O enredo de **Matrix** faz um *mélange* estilístico apropriado para o grande público, e que, aliás, tem sido característica de algumas produções recentes de Hollywood. Neste caso, vai-se da releitura antes mencionada do *mito da caverna* platônico; passa-se pelo romance de Lewis Carroll, **Alice no país das maravilhas**<sup>3</sup>; refere o conhecido filme **O mágico de Oz**,

---

<sup>3</sup> Na tela do computador, numa das primeiras cenas do filme, Thomas Anderson - na vida cotidiana, mas que se transforma no *hacker* Neo, durante as madrugadas, recebe uma mensagem para seguir o coelho branco, encontrado, logo depois, na tatuagem de uma jovem que acompanha um cliente que vai buscar uma fita de simulacro em sua casa. Isso leva Anderson a uma festa,



quando menciona a jovem Doroty; e retrabalha um sem-número de alusões bíblicas e mitos clássicos<sup>4</sup>. Como não pretendemos fazer um estudo do filme em si, fiquemos com estas sugestões, não sem lembrar a combinação entre lutas marciais, uma citação explícita - quase ao final do filme - à clássica cena do desafio do gênero *far west*, quando Neo enfrenta o Sr. Smith, além de referência implícita - inclusive pelas cenas de interior, sempre em ambientes reclusos e escuros - a **Blade Runner**, de Ridley Scott. Ou seja, tem de tudo, para ninguém botar defeito. É, claramente, um filme de ação, que consegue mesmo alcançar seu *happy end* como a platéia gosta e, por isso mesmo, logo transformou-se em filme *cult*.

Para alguns, o filme é apenas divertimento que desdobra jogos de *videogame*. Para nós, sem negarmos esta perspectiva, necessariamente, **Matrix** vai mais além, para quem quiser ou se dispuser a ler. E foi isso o que buscamos.

### Relembrando o filme

Recuperemos rapidamente seu enredo: Thomas Anderson é um jovem programador empregado em uma grande empresa. Vive, contudo, uma dupla vida porque, à noite, desenvolve atividades de pirataria em programas de computador. Numa dessas atividades, descobre a referência a Matrix, e passa a buscar obsessivamente descobrir seu significado. Através do computador, trava conhecimento com alguém que se identifica

---

onde encontra Trinity, com quem trocava mensagens, clandestinamente, ao longo das madrugadas, buscando responder à curiosidade em torno de Matrix.

<sup>4</sup> Dentre as alusões bíblicas, temos a nave de Morfeu, chamada Nabucodonozor e a referência à última cidade humana, remanescente da hecatombe sofrida, chamada Sião. Quanto aos mitos, boa parte dos personagens partem desta construção, desde Morfeu, que comanda a resistência, alusão ao Deus do Sonho grego; Trinity, que significa a Trindade; Cypher, que é a terminação de Lúcifer, o demônio, e no enredo encarna o traidor, como Judas Iscariotes o foi em relação a Jesus Cristo. Por seu lado, Neo é um prefixo que representa o *novo* e, enquanto o *Escolhido*, segunda a expectativa de Morfeu, é o próprio Cristo, como Salvador da humanidade. Temos ainda o Oráculo, em busca do qual vai Neo, à espera da revelação de seu destino - se o Oráculo em si é apenas uma simplória negra, cozinheira e dona-de-casa que, não obstante, antecipa-lhe o futuro, ainda que de modo codificado, logo na sala de entrada do seu apartamento, encontramos um velho cego, de cajado na mão, imagem dos velhos *aedos* gregos. Observe-se que outras brincadeiras perpassam o filme, como o nome do policial ser Sr. Smith, nome comum escolhido pelo dramaturgo Ionesco para batismo de personagens de suas primeiras peças, como *A cantora careca*, e o diretor da empresa onde trabalha Anderson chamar-se Sr. Reagan, alusão simultânea ao ator e ao ex-Presidente norte-americano. A própria designação do programa de computador que cria a realidade virtual na qual estariam mergulhados os humanos, *Matrix* é, enquanto termo latino, símbolo da *matriz*, do *modelo original* que, segundo se explica no filme, sofreu mutações entre sua primeira versão - de felicidade constante e exclusiva - e a segunda - em que se alternam momentos de alegria e de tristeza, tais como na antiga vida real dos humanos. Poder-se-ia, enfim, analisar o nome do hotel em que se iniciam e concluem as ações do filme, do hotel que os adeptos de Morfeu utilizam para suas incorporações no mundo virtual da terra, que se chama *Delivery*, e assim por diante.



apenas como Trinity. O filme se inicia com um alerta de Trinity de que suas conversas foram descobertas e que ele deve tomar cuidado, pois corre perigo. Após o corte da cena, vemos a própria Trinity sendo caçada pelos policiais de Smith. Ela consegue, contudo, fugir, teletransportando-se de retorno à nave Nabucodonozor, que existe no cyberespaço, e de onde Morfeu comanda a Resistência, numa tentativa de devolver a liberdade à humanidade.

Segundo se fica sabendo mais tarde, o excesso de impulsos eletromagnéticos acumulados pelas máquinas, ao final do século XX, permitiram-lhes realizar suas próprias programações, de tal modo que dominaram a humanidade e agora cultivam os seres humanos para deles retirar essa mesma força. Afim de evitar quaisquer reações, desenvolveram um programa computacional, denominado "Construção", através do qual criaram um mundo virtual semelhante àquele no qual viviam antigamente os humanos que, neste sentido, permanecem totalmente alienados de sua condição escrava<sup>5</sup>.

Morfeu acredita ser Anderson - também conhecido como Neo - o Escolhido, aquele que comandaria a revolta final e a libertação da humanidade. Para tal, alcança, através de Trinity, contactar o jovem, convencendo-o a teletransportar-se até a nave Nabucodonozor. Ali, Neo é iniciado nos mistérios do que seria o verdadeiro *mundo real*, como lhe explica Morfeu, do mesmo modo que, anteriormente, Trinity e outros companheiros, como Apoc, Schwitch, Tank, Dozer e Cypher o fizeram. O problema é que, depois de introduzidos neste universo, não há mais volta.

Depois de treinado em diferentes conhecimentos, e neles testado, Neo é conduzido ao Oráculo, afim de que se confirme sua condição. Neste meio tempo, Cypher, arrependido de sua escolha, faz um trato com os perseguidores de Morfeu, no sentido de lhe ser devolvida a possibilidade de viver no mundo virtual, mediante o *esquecimento* do que experimentara junto a Morfeu, em troca da traição ao líder da Resistência. Assim, quando Morfeu deixa o Oráculo, ao lado de Neo, é interceptado pelos agentes policiais. Na fuga, é capturado e sofre tortura para revelar o que sabe. Neo, que tivera antecipado pelo Oráculo a queda de Morfeu, sabe também que deverá, naquele momento, optar entre sua segurança e a salvação de Morfeu. Ele não hesita e retorna ao universo virtual, acompanhado de

---

<sup>5</sup> Mundos virtuais paralelos têm sido igualmente tema comum em Hollywood, sendo o mais famoso aquele do filme *O show de Truman - O show da Vida*, de Peter Weir, roteiro de Andrew Niccol, Paramount. 1998.



Trinity. Durante a luta que desenvolve contra os inimigos, devolve Morfeu e Trinity à nave, mas termina morto pelos policiais.

A nave, enquanto isso, é descoberta e começa a ser destruída pelas máquinas, sem que Morfeu oponha resistência, pois isso significaria a morte de Neo no mundo virtual. Já atingido pelos disparos, na dimensão virtual, disparos esses que se refletem no corpo que se encontra na nave, Neo é salvo por Trinity que confessa seu amor por ele. Isso faz com que o jovem assuma a perspectiva anunciada do Escolhido e, recuperando-se, derrote os inimigos, no momento em que a nave explode. Trinity, teletransportada à virtualidade, reencontra Neo que substitui Morfeu em sua missão. O filme se encerra com uma mensagem enviada por Neo aos humanos, a partir de uma cabine telefônica.

Sabe-se que os irmãos Wachowski estão preparando não apenas uma quanto duas continuções, e são abundantes, neste sentido, as informações disponíveis em *sites* da Internet<sup>6</sup>.

### O mito da caverna de Platão

Todos conhecemos a famosa alegoria da caverna de Platão. Na abertura do Livro VII de **A República**, o filósofo, em conversa com o interlocutor, Glauco, pede que aquele imagine determinada situação. Uma imensa caverna, escavada por dentro de uma montanha, onde seres humanos estariam condenados a viver, acorrentados, sem poder sequer mover as cabeças, voltados para a parede do fundo desta caverna. Ali, projetam-se sombras de objetos e seres existentes fora da mesma, mas que, para os prisioneiros, constituem a *sua realidade* e sobre a qual não duvidam.

"E quando um deles fosse libertado e obrigado repentinamente a erguer-se, virar o pescoço, caminhar e olhar para a luz... não sentiria dor nos olhos e fugiria, voltando-se para as sombras que pode olhar..." - escreveu Platão (MONDOLFO, 1964, I, p. 215; PETTRE, 1989). Se o jovem Anderson não precisa de ninguém que o obrigue a tomar a iniciativa, mas é provocado *desde fora*, como já frisamos, na verdade repete o ocorrido com a personagem da alegoria platônica, eis que o filósofo jamais explica como, quem ou por quê existe esta *obrigatoriedade de libertação*. Pode-se pressupor que se trate de um impulso próprio,

---

<sup>6</sup> Ver, especialmente, [www.the-matrix-reloaded.com](http://www.the-matrix-reloaded.com); [www.ursasoft.com/publish/matrix.htm](http://www.ursasoft.com/publish/matrix.htm); [www.heaven.net.nz/writings/matrix.htm](http://www.heaven.net.nz/writings/matrix.htm); [www.suspensiosofdisbelief.com/matrix](http://www.suspensiosofdisbelief.com/matrix); [www.corona.bc.ca/films/details/matrix.htm](http://www.corona.bc.ca/films/details/matrix.htm);



*natural a determinados seres humanos*, contingente à educação por eles recebida, que faz com que a *potência pré-existente* então se manifeste e opere ativamente.

O prisioneiro, liberto, dirige-se para fora da caverna e será vítima de um forte sofrimento no longo processo de adaptação, até chegar a poder mirar diretamente o sol (a verdade). Depois, embora não queira mais retornar à caverna, será ainda uma vez *obrigado* a ela retornar, para auxiliar na libertação de outros prisioneiros, porque, segundo Platão, não há sentido em que a educação que propiciou tal conhecimento a um indivíduo fique a ele restrita. O papel do filósofo - porque é assim que este prisioneiro deve ser encarado - é justamente o de tentar sociabilizar o aprendido, mesmo que, ao retornar, enfrente a incredulidade dos demais.

### Uma primeira leitura

**Matrix** se constrói numa forma circular: se, no início, Morfeu busca alertar Neo a respeito da falsidade do mundo em que vive, ao final é Neo quem se dirige aos outros humanos, buscando revelar-lhes esta mesma realidade. Os processos contudo, se aproximam e diferenciam, e por isso o filme assume, na verdade, uma falsa forma circular: se Morfeu - o símbolo do sonho na mitologia grega, mais tarde alçado pela psicanálise ao mais verdadeiro momento de conhecimento do ser humano - é a *revelação individualizada*, Neo buscará um processo de *revelação coletivizada, sociabilizada*, como é próprio do Estado ideal platônico. Mais que isso, a referência final de que aquilo não é o fim, mas sim o começo, e que sua busca é por um mundo sem regras, controles ou limites, onde tudo seja possível, inclui um terceiro conjunto de receptores, a própria platéia no cinema. Porque Neo diz que o atual estágio de relacionamento entre homens e máquinas não deverá mudar, mas caberá a *vocês, vocês* é que deverão fazer a escolha sobre *como este relacionamento* será desenvolvido.

O filme, assim, afirma-se desde logo como uma espécie de lição pedagógica - ele também uma alegoria ou mito, à semelhança da caverna platônica - sobre os perigos que a humanidade atual (de 1999, época em que o filme foi realizado, projetando uma era mil anos mais tarde, no futuro) poderá evitar - se souber bem utilizar tais invenções.

Mas ainda aqui há dois níveis de abordagem: Anderson não acredita em destino, pretende governar sua própria vida. Esta perspectiva será retomada por Morfeu



como justificativa (e provocação) para levá-lo a tomar a pílula vermelha e teletransportar-se até o que ele denomina de *verdadeira realidade*. Ainda a referência ao destino será apresentada a Neo pelo Oráculo, fazendo o jovem titubear à saída do encontro. Mais adiante, contudo, Morfeu vai ensinar a Neo que uma coisa é o caminho, e outra, diversa, o percorrer deste caminho. Assim, quando se coloca para Neo a escolha entre as duas pílulas, ele não hesita, do mesmo modo que, mais tarde, decidirá salvar Morfeu. É sob tal perspectiva que se faz a escolha de Neo que, embora, na maioria das vezes, seja provocado *desde fora* para decidir sobre algo, toma sua própria iniciativa (porque é livre para tal) e exerce sua liberdade, escolhendo: seu rito de iniciação, quando chega à *verdadeira realidade*, é, em muito, semelhante ao que nos descreve Platão em relação à saída da caverna, especialmente quanto à dor e ao sofrimento que tal movimento provoca, sobretudo pelo encontro com a luz do sol (no filme, o treinamento acelerado, por programas de computador, a que ele é submetido).

O mundo virtual terreno, que a todos semelha a realidade, depende das sensações humanas - de uma memória de experiências de gerações anteriores - que são trabalhadas por outro programa de computador, fazendo com que, a partir dos impulsos eletromagnéticos que tais sensações provocam - ao nível de emoções - os homens se imaginem efetivamente *vivendo a realidade*.

Neo, por seu lado, ao descobrir a *verdade revelada*, condenado a permanecer para todo o sempre nesta nova dimensão, por força da escolha que fez ao tomar a pílula - e sobre o que, aliás, foi devidamente alertado - reconhece que, mesmo que pudesse, não quereria regressar, à semelhança, aliás, do que diz do filósofo, Platão. No entanto, verificamos que, após a destruição de Nabucodonozor, Neo não tem outra alternativa senão permanecer no universo virtual e ali retomar a luta de Morfeu, ainda que numa perspectiva mais ampla que seu antecessor.

No século XXI, como se projeta no filme, não necessitamos mais a imagem buscada por Platão. Substituímos a caverna e o mundo externo a ela por um universo marcado pela inteligência artificial, programas de computador e máquinas que regulam a vida, inclusive a da humanidade. O controlador de tudo, Matrix, é tão amplo que não pode ser decodificado. O excesso de informação na rede, aliás, sua *entropia*, fez com que ela extravazasse sua própria dimensão, revoltando-se contra seu criador e passando a dominá-lo. Nesta parábola, a estrada que ascende a montanha foi substituída pelo telefone, e em



especial o telefone celular. É pelas imensas galerias de fibras óticas da telefonia contemporânea que sinais sonoros, sinais gráficos e, depois, sinais eletromagnéticos são teletransportados: no fundo, é tudo a mesma matéria, conjunto de impulsos elétricos que, codificados, recodificados e decodificados, constituem as mensagens transmitidas e recebidas, como já estabelecera nos anos 50, o conjunto de estudos de Claude Shannon e Warren Weaver (1975).

É a pergunta que nos impulsiona - diz, logo no início do filme, Trinity a Neo. A pergunta, como sabemos, é também a preocupação do filósofo. A filosofia, aprendemos desde cedo, é a indagação sobre as coisas. Ora, o universo da informação e da comunicação vive exatamente deste mesmo princípio. A pergunta é sempre aquele princípio ativo que produz a sociabilidade. É a necessidade de informação, que atende à curiosidade inata do indivíduo, que o move, do mesmo modo que é a busca de informação e seu domínio, redistribuindo-a através de diferentes teias de comunicação, que dimensiona a organização social do Estado.

Neo, quando colocado frente a seu destino, refuta-o porque pretende decidir sobre sua própria vida. O Oráculo acata sua decisão, e por isso mesmo entrega-lhe uma dúvida: ele não seria o Escolhido, evidentemente porque, se o fosse, não decidiria sobre isso mesmo. Mas como depois dirá Morfeu a ele, uma coisa é o caminho, e outra o seu percorrer. Neo, no decorrer do caminho, decide-se e se assume enquanto tal, descobre-se a si mesmo e faz-se o Escolhido, na medida em que vai conscientizando o aprendido de Morfeu e transforma tudo o que os programas de computadores lhe haviam ensinado em prática efetiva de vida. Aliás, na luta que Morfeu desdobrara com o jovem, já isso lhe fora dito: você não tem que imaginar que fará, você deve acreditar que faz. O pensamento é, assim, o veículo da educação, do mesmo modo que a fibra ótica de telefonia o é para o impulso sensorial. Mas Neo nada mais faz do que (re)conhecer o que já sabia, inclusive (re)conhecer-se, como bem o disse Platão a seus discípulos, ao longo de todas as suas lições.

No final, cumprida a etapa de auto-descobrimto, Neo inicia uma outra: a da difusão deste conhecimento. Daí que a imagem final é do jovem misturado à multidão, nas ruas da grande cidade (virtual), a que se sucedem rápidos *takes* que se vão distanciando da paisagem urbana, como se a mesma fosse visualizada a partir do espaço exterior, daquela *verdadeira dimensão do real* a que chegara Neo e, antes dele, alguns poucos companheiros.





## A educação dialogante como virtude do Estado

O conhecimento é o princípio da ordem, inclusive política, pois significa organização e medida (*aretê*), constituindo-se no exercício máximo da sabedoria (*sophia*) e da justiça (ANDRADE, 1994, ps. 86, 87 e 96). Este princípio se aplica tanto ao indivíduo quanto à organização social, concretizada no Estado. Na verdade, para Platão, não há sentido em que o conhecimento exista circunscrito ao indivíduo. Ele deve ser, necessariamente, sociabilizado.

Obtido através da educação, o conhecimento é um processo de desalienação (DROZ, 1997, p. 82), em busca da verdade, ou, dito ao contrário, de distanciamento à mentira (DROZ, 1992, ps. 81 e 82; VERNANT, 1990, p.127). Esta desalienação se dá através da memória: Mnemósine era, entre os gregos, a mãe das musas, irmã de Cronos, inspiradora dos poetas. Era através da poesia que se dava o primeiro nível de conhecimento, memória primária, inspirada pelos deuses. Mas é através da memória racional que se fixa e transmite o repertório de conhecimentos que permite ao indivíduo, e ao grupo social, decifrar o que seja seu "passado" (VERNANT, 1990, ps. 107, 111 e 112). Todo o relato busca as origens e, por isso, entre as sociedades primitivas, ágrafas, estes relatos concretizam-se em rol de referências de nomes, datas e locais, ou, mais tarde, quando já generalizada a escrita, por exemplo, ao longo da Idade Média europeia, em crônicas que relatam pormenorizadamente todos os acontecimentos de um período determinado. Na contemporaneidade, estes relatos acham-se substituídos por programas de computador, que trazem dentro de si um conjunto de conhecimentos que pode ser rapidamente assimilado, como vemos ao longo de **Matrix**, em diferentes momentos: quando Neo é *treinado*, logo depois de sua chegada ao Nabucodonozor, ou por Trinity, quando ela necessita *aprender* a pilotar o helicóptero e assim salvar Morfeu.

Para a assimilação destes relatos, ou mesmo para sua produção, é necessário, contudo, certos ritos de iniciação, que os antigos *aedos* alcançavam diante de uma ascese rigidíssima, que exigia disciplina e dedicação. Desde sempre, este aprendizado se dá através do domínio de determinados princípios - ou códigos - que, mais do que *aprendidos*, devem ser *compreendidos*, sobretudo em seus princípios fundamentais, porque, depois, precisam ser re-conhecidos.



O conhecimento, assim, para Platão, não é exatamente uma descoberta, mas uma re-descoberta: "\_\_\_ E como procurarás, Sócrates, o que ignoras totalmente? e das coisas que ignoras, quais te proporás a investigar? e se porventura chegares a encontrá-la, como perceberás que é essa a que não conheces? \_\_\_ Compreendo o que queres dizer, Menon... Queres dizer que ninguém pode indagar o que sabe nem o que não sabe, porque não pesquisaria o que sabe, pois já o sabe; nem o que não sabe, porque não saberia mesmo o que deve investigar. \_\_\_ (...) Pelo que não é maravilhoso que possa recordar... o que já conhecia (...) nada impede que alguém recordando (quer dizer, aprendendo, como se diz) uma só coisa, volte a encontrar todas as outras, se... não se cansar de procurar, pois procurar e aprender é, em verdade, sempre uma reminiscência... \_\_\_ Mas, dizes que... aquilo a que chamamos aprendizagem é reminiscência? (...) \_\_\_ A operação que chamamos *aprender* não é um recuperar o que era nosso? E não falamos certo ao dizer que esta operação é um *recordar*?" (PLATÃO apud MONDOLFO, 1964, I, p. 212-213).

Para Platão, portanto, todo o aprendizado é um re-conhecimento de algo já conhecido anteriormente, mas *esquecido*. Recuperar o esquecido é, assim, uma operação individual mas, à medida em que insere o indivíduo no contexto social, também uma atividade política. Porque o aprendizado que leva ao conhecimento não é uma capacidade auto-suficiente ou auto-esgotante. Ela deve ter um emprego prático, de auto-afirmação e de sociabilização: a educação é a busca da justiça, afirma Platão (JAEGER, 1957, ps. 594, 5999, 636-637). A justiça, assim, é a virtude política por antonomásia, a que resume em si todas as demais virtudes. A justiça deve ser aprendida primeiramente pela alma do ser humano e, depois, projetada na coletividade. Por isso ela é o protótipo do Estado platônico. A justiça consiste na conformação interior da alma com ajuste à qual cada uma de suas partes faz o que lhe corresponde. O homem é capaz de dominar-se e de abraçar em uma só unidade a variedade contraditória de suas forças interiores, o que constitui seu bem supremo (JAEGER, 1957, p. 687). O Estado deve ser capaz de harmonizar essa mesma variedade contraditória, apresentada por cada um de seus cidadãos, numa administração que tenha, como único princípio, o bem comum, que é o bem maior. Por isso, o Estado justo é um Estado sábio. Aliás, as virtudes do Estado, ampliação das virtudes individuais, são exatamente estas: sabedoria, valor (coragem), prudência (temperança) e justiça (PLATÃO apud MONDOLFO, 1964, ps. 269-270).



A atividade política - que é a administração do Estado - é uma ciência teórica, diretora, relativa à auto-direção dos seres animados enquanto vivem em rebanho, ou seja, em coletivo, lembra Rachel Gazolla de Andrade, referindo a teoria platônica (ANDRADE, 1994, PS. 133-134). A escolha dos governantes do Estado, assim, deve ser realizada dentre os melhores guardiães, e a escolha desses melhores é preparada através da melhor educação, porque exige a possibilidade de revelação e desenvolvimento das melhores aptidões naturais (JAEGER, 1994, p. 643). Este alguém constituir-se-á no que Platão chama de *filósofo-rei*, um *artesão do invisível*, "iluminado pela verdade e pelo ser" (ANDRADE, 1994, p. 111).

A atividade política, para ser bem exercida, depende da *persuasão* e da *coação* (JAEGER, 1957, p. 701), tomando como referência um conjunto de princípios ou valores que Platão denominou de *paradigmas* (ANDRADE, 1994, ps. 145-146-147 e 149; JAEGER, 1957, p. 657), transformados em modelos de comportamento: "o que constitui um paradigma é o fato de que um elemento, ao encontrar-se o mesmo num grupo novo e totalmente distinto, aí é exatamente interpretado e, uma vez identificado nos dois grupos, permite incluí-los numa única opinião verdadeira", dirá Platão no **Político** (278c)<sup>7</sup>. O paradigma é uma técnica necessária à ciência dialética para provocar a alma em direção ao inteligível, com o que acaba por servir de modelo para um outro paradigma, auxiliando a reminiscência ou memória (*anamnese*). O paradigma tanto serve como modelo para o conhecimento do sensível quanto para a busca do inteligível, ou seja, funciona como referência para o re-conhecimento e, ao mesmo tempo, para a busca do novo, daquilo que ainda não é conhecido.

O aprendizado dos guardiães dirige-se especialmente ao re-conhecimento dos paradigmas, isto é, à recuperação, através da reminiscência, dos modelos individuais e sociais de justiça, ao mesmo tempo em que o leva a compreender o significado, a importância e, por decorrência, a hierarquia desses modelos, projetando-os no social. O bom guardião, para tanto, deve ter aptidões físicas como a agudeza das percepções dos sentidos, a presteza no apurar o percebido e a energia na luta para alcançar seu objetivo. A luta, por seu lado, requer valentia. Para Platão, estas aptidões físicas eram desenvolvidas

---

<sup>7</sup> Deste modo, os guardiães são arrancados à massa e escapam à opinião genérica (*doxa*), que não constitui em conhecimento científico propriamente dito. Para Platão, o governante deve ter um conhecimento diferenciado e superior, específico, capaz de lhe propiciar a plena administração da justiça.



através da ginástica. Quanto às aptidões do espírito, caberia à música sua concretização. Ora, em **Matrix**, encontramos exatamente este tipo de iniciação em relação a Neo: recém-chegado à *verdadeira realidade*, ele passará por uma série de programas computadorizados de treinamento. Num primeiro momento, ser-lhe-ão transferidos milhares de programas de conhecimento físico. Tais conhecimentos ser-lhe-ão exigidos, enquanto aplicação prática, quando se defronta com Morfeu. Mas o principal aprendizado que então se desenvolve, e desenvolver-se-á ao longo de boa parte das relações que se desdobram entre ambos, é o auto-conhecimento, capaz de permitir à personagem distinguir o quê, o quando, o a quem, o onde, o por quê e o como de tal prática, ou seja, a capacidade de distinguir a oportunidade - diga-se - a justiça de sua prática<sup>8</sup>. Melhor dito, é o re-conhecimento que Neo fará de si mesmo, à medida em que sua experiência vai-se desenvolvendo e ele descobre a verdade sobre si mesmo, uma verdade que, ao mesmo tempo em que é descoberta, vai-se fazendo enquanto tal. Por isso, o Oráculo foi por ele mal-compreendido. Em sentido estrito, de fato, ele não era o Escolhido. Mas, na medida em que escolheu - reconhecendo e fazendo seu caminho - transformou-se no Escolhido anunciado por Morfeu. Re-conhecido por Morfeu enquanto um guardião, sua educação é a melhor dentre as melhores, de modo a torná-lo, efetivamente, o governante.

A existência dos guardiães garante a permanência da comunidade. Eles são legitimamente denominados, por isso, de *escolhidos*, e sua designação por Platão, segundo Jaeger, dá-se "prevendo a virtude filosófica deste estado supremo de vigilância espiritual em que se trata de educá-los", correspondendo, posteriormente, ao mesmo estado de constante vigilância espiritual com que administrará o Estado, cuidando de seus cidadãos (JAEGER, 1957, p. 715).

Para tanto, a perspectiva dialogante - ou dialética - é necessária. Platão parte da experiência maiêutica socrática, que desenvolve e aprofunda. O conhecimento humano não é apenas conhecimento de si mesmo quanto conhecimento dos outros, em especial de como aplicar a justiça na administração do Estado. O conhecimento, assim, é sempre dialogante, tanto do ponto de vista interno ao próprio indivíduo (diálogo interior –

---

<sup>8</sup> Estes são os quesitos que, segundo a moderna Teoria do Jornalismo, devem constituir o *lead*, o primeiro parágrafo de qualquer informação jornalística. São as informações básicas que se buscam, as essenciais. A decisão de consensá-las num primeiro parágrafo da informação jornalística foi tomada pelas agências noticiosas do início do século XX, quando dependiam de telégrafos ainda precários e por vezes sofriam interrupção de suas transmissões. Afim de se garantir a compreensibilidade da informação, resumia-se os principais dados no primeiro parágrafo da mesma, desdobrando-se os demais - o *como* e o *por quê* - nos demais parágrafos. O princípio passou a ser adotado por todo o jornalismo.



MONDOLFO, 1964, p. 214), quanto do indivíduo com os demais. Não por acaso, a busca do conhecimento denomina-se, em Platão, como *atividade dianoética* (ANDRADE, 1994, p. 142), porque este conhecimento, na verdade, um re-conhecimento, só se efetiva à medida em que se é capaz de dialogar, ou seja, levar em conta também ao outro, seu interlocutor.

### O mito da caverna e a teoria da comunicação

Pode-se dizer que a primeira formulação teórica da comunicação se deve a Platão, justamente naquela parte d'**A República**. Se nos limitarmos, contudo, apenas à passagem mais citada, corremos o risco de perceber esta primeira formulação como algo negativo e cético, ou seja: nem compreenderemos como um prisioneiro chega a *ser obrigado* a deixar a caverna em busca da luz do conhecimento, nem deixaremos de imaginar como impossível a comunicação e, por conseqüência, a informação, entre a humanidade. Afinal, nenhum prisioneiro se comunicava entre si na caverna; nem os prisioneiros aceitam a boa-nova que aquele que dali saiu lhes traz, ao regressar à caverna. Inexiste, pois, nesta primeira formulação, a comunicação e, enfim, as informações circunscrevem-se à equivocada percepção sensorial que os prisioneiros recolhem das sombras projetadas sobre as paredes da prisão.

No entanto, a leitura completa do Livro VII nos alarga esta visão. Percebemos que, na verdade, o que pretende Platão é afirmar não só a possibilidade quanto a necessidade da comunicação humana, enquanto processo social, eminentemente político. Neste sentido, o conceito de *comunicação* deve ser entendido literalmente na perspectiva do que a própria palavra já expressa: *a ação de tornar comum alguma coisa, dentro de determinado contexto*. Ora, esta *coisa* a ser tornada comum é o conhecimento, concretizado através de diferentes *informações* transmissíveis. O contexto mencionado é, evidentemente, a vida social, em especial a vida comunitária, ou seja, a política (de *pólis*).

Tanto a alegoria da caverna quanto a do filme **Matrix** desenvolvem exatamente esta perspectiva. O conjunto de programas computadorizados dominado pelas máquinas lhes dá o poder perdido pela humanidade a partir do momento em que seu excesso de informação produziu-lhes um processo de *entropia*, isto é, a perda de seu controle. As máquinas, assim transformadas em senhores do Estado, administram-no, contudo, sob uma ótica tirana, espécie de *oligarquia*, nos termos do próprio Platão.



Neo, ao se perguntar sobre aquela realidade - móvel de todo o conhecimento - sai em busca de um caminho sem retorno, que é o caminho da educação: ele re-conhece, assim, aquilo que já sabia (de que guardava escassa memória). Em seu processo de auto-descoberta, construirá, ao mesmo tempo, seu conhecimento e o conhecimento a respeito dos demais. Assim, às perguntas que se faz, aporta implicitamente as respostas: o quê, quem, quando, onde, por quê, como? as quais alcança na medida em que, *emissor*, de certo modo *programa* suas *mensagens* em direção ao *receptor*, num primeiro momento, ele próprio e, depois, a humanidade. Repete, neste sentido, o processo de Morfeu que, ao buscá-lo, reconhecendo-o enquanto o Escolhido, havia lhe provocado através de perguntas que já continham, em germe, as respostas: o *emissor* sempre pressupõe as respostas, ainda que caiba ao *receptor* dar o sentido final à mensagem. Neste caso, Neo, advertido pelo Oráculo, compreende equivocadamente a mensagem, num primeiro momento, relendo-a corretamente apenas a partir do momento em que re-conhece a si mesmo, construindo-se: o auto-conhecimento (conhecimento interior) leva-o ao conhecimento exterior. Ele está, agora, apto a repartir - pela comunicação - o conhecimento que possui entre os demais.

A comunicação, assim, se torna um processo eminentemente sociabilizante e político: ela permite não apenas o re-conhecimento da verdade, quanto a administração da justiça, pelos indivíduos e pelo Estado, em busca do bem-comum, que é aquele bem que se encontra além do bem particularizado dos indivíduos ou dos grupos, como no caso do universo de máquinas que então domina a terra. Se a *coação* é a opção das máquinas, mediante o ocultamento da verdade à humanidade e o poder da força (que significa a *coerção*), é a *persuasão* a opção de Morfeu e de Neo, redimensionando o conhecimento e buscando ultrapassar a realidade virtual em que vive mergulhada a humanidade, levando-a ao verdadeiro conhecimento que a cidade de Sião simboliza.

### Uma segunda leitura

Observe-se que, para além do esquema primário de Harold Lasswell - quem diz o quê em que canal a quem com que efeitos (BELTRÃO, 1977, p. 95 e ss.) - o esquema de Raymond Nixon já incorpora o contexto do processo ao valorizar as intenções do emissor e as condições do receptor. Ora, as intenções do emissor, justamente implícitas na mensagem, ficam relativizadas pelas condições do receptor: no caso de Platão, as



condicionantes de uma boa educação para a formação dos guardiões são as condições sociais, que em **Matrix** se traduzem pela necessidade de uma vida dupla - ou a fuga - para uma dimensão diversa e contrária àquela em que se desenvolve a aparente vida real - na verdade virtual - em que se encontra alienadamente mergulhada a humanidade. E se as intenções das máquinas, enquanto emissores/ programadores de virtualidade, são a alienação humana, as intenções de Morfeu e seus adeptos são exatamente o contrário, ou seja, a desalienação: daí que o processo vivido por estes é mais verdadeiro e, por isso, significa realmente o bem maior (BERLO, 1972).

O esquema de Wilbur Schramm traduz esta dinâmica dialética que o processo de constante interação (de Morfeu para Neo e de Neo para com Morfeu, etc.) constitui o cerne do filme, do mesmo modo que desdobrado na alegoria platônica: aí, o *feed back* ou *retroalimentação* cumpre função central: não cabe a nenhum guardião pretender a exclusividade do conhecimento que detém, devendo, ao contrário, reparti-lo com os demais. Assim, do nível puramente informacional dos primeiros esquemas, saltamos para a verdadeira comunicação que o modelo de Schramm desenvolve. Eis porque, mais do que a simples recepção/deciframento, ganha em importância a *interpretação*, em última análise, o re-conhecimento daquela verdade até então escondida.

Não esqueçamos, contudo que, para além desta abordagem conteudística aqui apresentada, podemos ainda buscar uma outra, morfológica, valendo-nos dos princípios da teoria matemática de Shannon e Weaver já aqui mencionada: os sinais codificados pelo transmissor são decodificados pelo receptor, constituindo-se as mensagens, contudo, não só de um aspecto de significação quanto de outro, formal. **Matrix**, como a alegoria da caverna, apresenta esta mesma perspectiva. Para Platão, não é apenas a mensagem em si o que deve ser re-conhecido, no processo de aprendizado, quanto a(s) forma(s) com que elas se apresentam. Em **Matrix**, as formas podem constituir imagens (*ícones*) falsas, mas a persistência na sua compreensibilidade termina por levar o receptor a sua verdadeira identificação (quando os aparentes policiais assumem sua verdadeira identidade de máquinas corporificadas na forma - ainda uma vez aparente - de civis), cujo único sinal definidor são os óculos escuros, afinal também incorporados, mas reinterpretados, por Neo.

A *revolução tecnológica* do século XX, projetada para o século seguinte, no filme **Matrix**, atualiza a alegoria platônica, mas não modifica, essencialmente, aquela abordagem.



Neste sentido, a identidade dos processos comunicacionais com o contexto político continua sendo, essencialmente, aquele mesmo já esboçado por Platão, e sua responsabilidade, enquanto ferramenta que leve a humanidade até a justiça e o bem maior, continuam, também, exatamente as mesmas. Da comunicação dependem todas as decisões políticas, assim como a informação e sua quantificação permanecem sendo o principal parâmetro para a real avaliação do poder de um indivíduo ou de uma administração.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Rachel Gazolla de – **Platão – O cosmo, o homem e a cidade**, petrópolis, Vozes. 1994.
- BELTRÃO, Luís – **Teoria geral da comunicação**, Brasília, Thesaurus. 1977.
- BERLO, David K. – **O processo da comunicação**, Rio de Janeiro, Fundo de Cultura. 1972.
- DROZ, Geneviève – **Os mitos platônicos**, Brasília, UNB. 1997.
- JAEGER, Werner – **Paidéia**, Mexico, Fondo de Cultura Económico. 1957.
- MONDOLFO, Rodolfo – **O pensamento antigo**, São Paulo, Mestre Jou. 1964, Vol. 1.
- PETTRE, Bernard – **A Republica: Livro VII**, Brasília, UNB. 1989.
- SHANNON, Claude et WEAVER, Warren – **Teoria matemática da informação**, São Paulo, Difel/Forense. 1975.
- SILVA, Juremir Machado de – “Um século de filmes” in Sessões do imaginário, Porto Alegre, FAMECOS/ PUCRS. Agosto de 1999.
- TAVARES, Bráulio – **O que é ficção científica**, São paulo, Brasiliense. 1986.
- VERNANT, Jean-Pierre – **Mito e pensamento entre os gregos**, Rio de Janeiro, Paz e Terra. 1990.
- WACHOWSKI, Andy e Lary – **Matrix I**, 1999. Fotografia de Bill Pope; Efeitos especiais de John Gaeta; Edição de Zach Staensberg e Música de Don Danis.





Travessias número 01 [revistatravessias@gmail.com](mailto:revistatravessias@gmail.com)  
Pesquisas em educação, cultura, linguagem e arte.

---