

Vida na Matrix – uma breve análise sobre a perspectiva de realidade, através da linguagem e sua virtualização

Richard Augusto Silva¹

¹ Graduado em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho." - UNESP/Bauru-SP. Aluno Especial do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais - (Mestrado) - IA - Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP/Campinas-SP. E-mail: richardaugusto.ra89@gmail.com

RESUMO: A codificação do mundo material emancipou as ilusões encobertas pelas evidentes formas existenciais, que se encontram ocultas, decorrente deste processo transposto pelo mundo formal, da cultura e imagem. No decorrer do desenvolvimento humano, a codificação proporciona camadas conceituais, que ao invés de desempenhar intensas experimentações ao descobrir a matéria e seu plano sensorio proposto pela sua existência, acabam cada vez mais se distanciando da possibilidade de conhecer e vivenciar realmente o que são. Sendo possível obter essas relações experimentais através de manifestações da arte, e suas relações com o conceito do Umwelt, elucidando um processo de descoberta nos campos de realidades, presentes entre as dimensionalidades do plano material e imaterial. Esta pesquisa consiste em apresentar uma breve análise sobre a ideia de realidade, e sua correlação com a arte, linguagem e virtual.

Palavras-chave: Realidade, linguagem, virtual, arte e cultura.

ABSTRACT: *Life in Matrix –The brief analysis from the perspective of reality, through language e its virtualization.* The encoding of the material world emancipated illusions hidden by the true existential forms, which are hidden, result of this process implemented by the formal world of culture and image. In the course of human development, the coding provides conceptual layers, which instead of playing intense experimentation to find the subject and its sensory plan proposed by its existence, turn increasingly shunning the chance to meet and really experience what are. Be possible to obtain these relationships through experimental demonstrations of art, and its relationship with the concept of Umwelt, elucidating a process of discovery in the fields of realities present between the dimensionalities of flat material and immaterial. This research is to present a brief analysis on the idea of reality, and its correlation with art, language and virtual.

Keywords: Reality, language, virtual, art and culture.

1 Introdução

O aumento do fluxo informacional proporcionou intensas mudanças existenciais na sociedade, em que rapida-

mente os indivíduos ativos se transformam em sujeitos passivos e suas capacidades em incapacidades, cujas ações se tornam insuficientes e obsoletas. A vida é vivida com condições de incerte-

zas supridas pelas tendências em alta velocidade de ficar ultrapassadas e não acompanhar a fluidez gerada pela mobilidade do mundo contemporâneo (BAUMAN, 2007).

O modo artificial é usado permanentemente na comunicação humana. Flusser (2007) afirma que o homem é um animal que não se relaciona naturalmente, apesar de ser um animal social, são encontradas diversas imperfeições ao decorrer de sua existência.

A sociedade atualmente se encontra inter-relacionada modo artificial de viver, devido ao grande desenvolvimento das indústrias no século XIX e evolução tecnologia no século XX. O mundo passou a usufruir cada vez mais de artefatos que facilitassem as ações dirigidas no cotidiano das pessoas, entretanto os produtos industriais e tecnológicos criados eram segmentados de forma a gerar acessos diferentes para cada classe social, direcionados em série e idealizados com certos valores atribuídos de estereótipos, exaltando cada vez mais superficialmente o modo de análise, no qual se o induz a uma alienação que também passa a ser alucinante e alimentado pelos seus ideais.

Se “[...] a permanente desconstrução daquilo que chamamos cultura, não tivesse emergido, viveríamos, então, apropriados num imutável sistema de leis, normas e regras fixas.” (PIMENTA, 2002, p.34). A cultura apresenta um meio formalização do ser humano em atribuir e direcionar valores à natureza, visto que cada cultura analisada de modo fragmentado segue seus modelos caracterizados pelos seus padrões predestinados a seus hábitos e conceitos ideológicos.

Diante dos aspectos mencionados, esta pesquisa consiste em apresentar uma breve análise entre as concepções da linguagem e do virtual. Discorrendo sobre suas similaridades e relações no conceito de *umwelt*¹. Trata-se de um estudo sobre campos de realidades e suas correlações entre arte e ciência.

2 A linguagem e a virtualização.

O universo humano é composto por duas naturezas: a primeira, dos seres vivos, coisas, formas, fenômenos físicos e geográficos; e a segunda natureza, constituída pela linguagem, “[...] coberto por um tecido artificial que esconde uma natureza sem significado, sem sentido, por ele representada.” (FLUSSER, 2007, p.90).

A comunicação humana é um processo artificial, manifestado por símbolos e códigos, e a linguagem encontra-se como condição existencial do homem. Além favorecer a comunicação entre os seres humanos, também permite a organização mental, sendo assim um processo constante de mutação e não estático, aos quais os níveis de organização também mudam a partir do ponto de vista histórico, social e cultural.

A linguagem é apresentada por operações de virtualização², constituída por

¹ *umwelt*: O *umwelt* é a interface mediadora entre o sistema cognitivo e a realidade, promotora das produções sógnicas e dos processos de semiose, a ação dos signos. O *umwelt* permite ao mundo que ele seja codificado no interior do sistema vivo, deste modo, sua compreensão é fundamentais para as concepções da linguagem e virtualização.

² Segundo Levy: “A virtualização, em geral, é uma guerra contra a fragilidade, a dor, o desgaste. Em busca da segurança e do controle, perseguimos o virtual porque nos leva pra regiões ontológicas que

uma tríplice via, segundo Levy (1996), as quais são: a gramática, compreender ler e escrever; a dialética, no intuito de raciocinar e argumentar; a retórica, convencendo e compondo discursos.

A gramática atribui significados a palavras, sons, fonemas, frases e falas, composta por elementos, em que cada combinação terá sentidos diferentes.

A dialética articula diálogos linguísticos, promovidos pelas argumentações, conectadas a um campo de signos e coisas, relacionando a semântica e o mundo objetivo. Por meio de gêneros de comunicação que estruturam os campos semânticos, os mapas de possíveis condicionamentos, estabelecem a forma e conteúdo, por meio de relações íntimas entre significado e estrutura, causados pela sintaxe. (FLUSSER, 2007, p.87).

As relações dos signos e códigos com o universo conciliam uma dinâmica entre mente e mundo, sendo assim um ato de conhecê-lo, criando um mapa isomórfico, associados por uma diversidade de elementos e sistemas, manifestados por signos complexos, que concebem no decorrer do tempo em ambientes, naturais, físicos, culturais e sógnicos.

Flusser (2007) afirma que esses processos geradores pelos mapeamentos

dos sistemas de códigos e signos permitem a sua permanência no tempo, por meio de alopoiéticos ou autopoiéticos, no campo da filosofia, ciência e arte.

Com as representações de signos e referências de operações dialéticas, a retórica designa uma re-significação do mundo e das coisas, no intuito de transformá-lo, além de apenas representá-lo, criando uma linha de fuga da linguagem, reinventando o mundo virtual³, da cultura, da ficção, da arte, do lúdico, da imaginação, do universo psíquico humano, de acordo com Levy (1996).

Para Deleuze (1988), o virtual constitui como potência, em dimensões de intensidades intensas e extensas, encontradas em um não-lugar (desterritorializado), proporcionados pelas criações, invenções e acontecimentos. Entretanto na concepção de Levy (1996), o virtual e seus processos de virtualização fazem parte da realidade, de maneira representável e reconhecível, existindo por meio de movimentos de desterritorialização, não ocupando um lugar definido no espaço.

O surgimento das linguagens proporcionou à sociedade habitar num espaço virtual⁴, em fluxo temporal, do passado e futuro, atualizado fracionalmente, de forma efêmera no presente, em que surge o atual (DELEUZE,

os perigos ordinários não mais atingem. A arte questiona essa tendência, e portanto virtualiza a virtualização, porque busca num mesmo movimento uma saída do aqui e agora e sua exaltação sensual. Retorna a própria tentativa de evasão em suas voltas e reviravoltas. Em seus jogos, contém e libera a energia afetiva que nos faz superar o caos. Numa última espiral, denunciando assim o motor da virtualização, problematiza o esforço incansável, às vezes fecundo e sempre fadado ao fracasso, que empreendemos para escapar à morte.” (LEVY, 1996, p.79).

³ Mundo virtual: “O mundo virtual torna sensível relações encavaladas, permite tocar nas proposições mais obscuras, ilumina e dá a compreender por meio das imagens. É precisamente o meio de eclosão e de desenvolvimento das linguagens imagéticas que formará a trama da inteligência, ou melhor, *a imaginação coletiva*.” (LÉVY; 1994, p.99).

⁴ Virtual: “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal.” (LÉVY; 1996, p.15).

1988), designado pelo novo, criativo, provocando a diferença, a transformação de ideias incorporadas por um devir.

Deleuze (1988), nos atenta que o virtual jamais poderá ser confundido com o possível, onde os processos de virtualização trazem consigo a invenção e o acontecimento, e não a reconhecimento, que introduza a representação da repetição, limitando o pensamento em reproduzir o mundo por igual. “[...] a forma nunca inspirou outra coisa que não o reconhecível e o reconhecido, a forma nunca inspirou outra coisa que não fosse conformidade.” (DELEUZE, 1988, p.223)

De acordo com Levy (1996), o tempo é virtual, entretanto, a sua existência sofre um processo de virtualização, mediante a linguagem, que o aprisiona no aqui e agora (atual).

A virtualização consiste em três processos na sociedade; o primeiro é conectado aos signos, ao qual é virtualizado em tempo real; o segundo utilizado pela técnica, por meio das ações do corpo e dos ambientes físicos; o terceiro desenvolve-se com as multiplicidades das relações sociais, como as leis, as religiões, as relações afetivas, normas políticas, ligadas ao campo virtual e relacionadas aos instintos, emoções, desejos e forças, consequentemente intervindo no relacionamento interpessoal do indivíduo.

As intervenções potencializadas pelo mundo virtual⁵ constituíram um novo conceito de matéria, referindo-a como preenchimento transitório de formas atemporais, contrapondo a afirmação de que apenas a matéria revestida pela forma em estado sólido e líquido é con-

siderada como real. Flusser (2007) propõe que por trás dos fenômenos que conectam os sentidos, encontram-se ocultas, formas eternas, imutáveis, na qual percebe-se por intermédio de perspectivas suprassensíveis.

Deleuze (1991) cita sobre a teoria de Leibniz⁶ (1646-1716) o desenvolvimento de três conceitos fundamentais da matéria; a fluidez, elasticidade do corpo e a mola como mecanismo. A força ativa do universo concede a matéria movimentos curvilíneos, dividindo-a em infinitas curvaturas, apresentada por diversas texturas, assim como uma caverna dentro de outras, formadas por um fluido cada vez mais sutil.

O mecanismo da matéria é formado pela mola, as curvas flexíveis e elásticas inseridas em outras curvas compostas formam uma dobra dividida em infinitas dobras menores, surgindo pontos independentes, reconstituindo a dobra (redobra). “[...] se o mundo é infinitamente cavernoso, se há mundo nos menores corpos, é porque há molabilidade

⁶ Leibniz: Goottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) foi filósofo, matemático, cientista, filólogo, diplomata e bibliotecário. Precursor na descrição do sistema de numeração binária (1705). Doutor em Direito (1666), associada à Sociedade Rosacruz e em 1677 desenvolveu o teorema fundamental do cálculo. No campo da filosofia foi escritor do tratado de filosofia Teodiceia, introduzindo um discurso sobre metafísica, publicados nos ensaios: “Novo sistema da Natureza e da comunicação das substâncias” (1695), “Ensaio sobre o entendimento humano” (1705), e “Monadologia” (1714). O conceito central da filosofia de Leibniz é a Harmonia Universal identificada com Deus. Vivemos, segundo Leibniz, no melhor dos mundos possíveis. Criado por Deus este só poderia ter escolhido o melhor entre todos os possíveis. O mal é uma carência ocasional e acidental e não existe por si próprio. Todos os seres aspiram à realização plena das suas potencialidades.

<http://periodicos.unifap.br/index.php/estacao>
Macapá, v.3 n. 1, p. 65-73, jan.-jun. 2013

por toda matéria.” (DELEUZE, 1991, p.19).

As teorias de Leibniz conectam as forças derivativas relacionadas com a matéria em forças de resistências, formada por texturas, reconhecidas pelo vazio presente na matéria redobrada, sobreposto pelo sistema da aritmética binária, segundo Deleuze (1991). A natureza é composta por um conjunto de dobras móveis, as quais nos dispõem continuamente, como nos movimentos temporais das ondas, de forma efêmera dobrada uma sobre a outra, desabando se em territórios litorâneos à beira do mar.

A transformação em sólido, líquido e gasoso dá origem a diferentes manifestações da matéria no universo; na ciência moderna, o conceito de sólido, conseqüentemente é determinado como matéria-forma. Em seu estado gasoso obtém o conceito de imaterial, utilizando também como a terminologia informar, ao invés de energético, de acordo que a matéria transposta em estado gasoso é determinada como energia, introduzida em ilhas temporárias de aglomerações. Emergindo uma cultura imaterial, transposta pela informação em campo eletromagnético.

O conceito de informar significa impor formas à matéria, como o exemplo de uma pedra (matéria), ao adquirir informação do campo imaterial, adquire novas formas poéticas, apresentando-se como linguagem artística da escultura, conseqüentemente manifestada como obra de arte.

Portanto, obtemos duas vertentes conceituais sobre a manifestação iminente da matéria, o campo material da forma e o campo imaterial da informa-

ção, os quais um intervém no outro em fluxo contínuo. “Fluxo de informação no início de uma era voltada para a cultura material; e fluxo de objetos, o início de uma era de desmaterialização da cultura material”. (PIMENTA, 1993, p.6).

O mundo material não passa de mera ilusão, no qual as existentes formas, partindo de sua essência, encontram-se ocultas e encobertas pelas concepções de realidade transpostas pelo “mundo formal”, no qual a matéria é afirmada como realidade, segundo Flusser (2007). Com isso, o ambiente do homem é dividido em dois campos existenciais; o da natureza composto pelas matérias existentes; e o campo cultural apresentado pela imaterialidade, coisas disponíveis e informadas.

3 A bolha do *umwelt*

A realidade existe como permanência de um universo evolutivo, composto por processos de criação e transmutação de energia e matéria, desta forma cada espécie viva sofreu um processo evolutivo de ver e sentir o mundo, adaptando-se para sua sobrevivência, segundo Vieira (2008).

Portanto, o ser humano é uma espécie emergente dentro do universo, devido suas limitações quanto a não absorvê-lo em sua totalidade, e sim dimensionadas em ver o todo. Para Uexküll (1992), cada espécie obtém um mundo particular, estando imerso decorrente de sua vivência, como uma bolha, elaborada por uma realidade possivelmente diferente das maneiras desenvolvidas por outras espécies. Este conceito é denominado de *umwelt*, o qual significa ‘o

mundo em volta', 'o mundo em torno', de acordo com Vieira (2008).

A realidade é composta por camadas de interfaces, que norteiam a intersecção entre objetividade e subjetividade. Como uma bolha em que suas extremidades seriam objetivas e o interno subjetivo. Ao analisar o conceito de Uexküll (1992) sobre a bolha *umwelt*, obtêm-se relações convergentes com a teoria da dobra de Gilles Deleuze (1991).

Tendo em vista que o umwelt é a interface, a ponte, entre a realidade objetiva e o mundo representacional de um sistema cognitivo, vemos que o conceito não pode ser visto como puramente objetivo ou subjetivo. Ele é o domínio das mediações. O fato do umwelt permitir que o mundo seja codificado no interior do sistema vivo condiciona este último a só poder lidar com signos que representam algo, nunca o algo em si mesmo. Ou seja, na concepção de Uexküll, as únicas leis que conseguimos acessar são as leis dos signos, o semioticamente real. (MERRELL, 1996, citado em VIEIRA, 2008, p.80)

Sendo assim, é necessário admirar a realidade para aprendê-la, como algo que quer conhecer, sujeito, e algo a ser conhecido, objeto. Proporcionados por estados mentais e materiais de processo contínuo e evolutivo de uma memória universal.

Para conhecer a realidade desenvolvida pelo *umwelt* humano, o processo seria atravessar as camadas de interface entre o sistema vivo e a realidade, como um sistema de filtro do extremo objetivismo para o interior subjetivo de maneira codificada e representacional, explorando as possibilidades contidas em seu interior para a realidade objetiva do seu exterior.

De acordo com Vieira (2008), a realidade é evolutiva e dinâmica, em que a ciência é um tipo de conhecimento que busca de forma parcial e eficiente conhecer, agir e modificar o real, perfurando o *umwelt* biológico, o qual permite sobreviver e agir sobre a realidade, constituindo meios de imunidade no sistema biológico, concebendo genes e células de restauração ao corpo físico e molecular.. Segundo Vieira (2008), a arte também é uma forma de conhecimento, que explora as possibilidades da realidade, dentro do *umwelt*.

Os conhecimentos da arte e da ciência se complementam, em que a ciência tenta atingir a realidade e a arte projeta possibilidades do real, permitindo uma dilatação do *umwelt* biológico, em social, psicossocial e cultural, por meio da extrassomatização de signos biológicos que se reproduzem, multiplicam-se, evoluindo e se propagando (VIEIRA, 2008).

A arte também explora a realidade em relação a espaço-tempo, por meio de um conjunto de percepções emocionais e afetivas, e o artista em seu processo criativo delira sobre a realidade, explorando o interior subjetivo do seu *umwelt*, que também têm relações com o exterior objetivo, atingindo a realidade de vez em quando, de forma tão eficiente quanto um cientista. Este processo é denominado de ficcionalismo, no qual é possível conhecer por meio de ficções conscientemente projetadas, pois os atos de afetividade também são processos cognitivos (VIEIRA, 2008).

4 O mundo de Matrix

Uns dos exemplos de arte que sintetiza o processo de uma ficção conscientemente projetada é a trilogia cinematográfica de “Matrix”, produzido a partir de 1999 à 2003, pelos irmãos Andrew Paul Wachowski e Lana Wachowski. O filme apresenta uma reflexão e discussão filosófica, psicológica e social sobre a percepção de realidade. Nas concepções construídas no roteiro do filme, a realidade humana é vista como uma mera ilusão projetada por um programa matriarcal denominado de Matrix, em que a etnologia da palavra é do latim, seu significado provém do órgão das fêmeas mamíferas, lugar em que desenvolvem os embriões e o feto, a princípio o útero.

A palavra também deriva da forma técnica de matriz, molde que produz a criação e a estrutura de peças de materiais, na televisão são circuitos codificadores e decodificadores das cores primárias na qual criam imagens. Na informática é uma rede que permite a entrada e saída de sistemas lógicos.

Na ficção, Matrix é o útero universal, sistema computacional de inteligência virtual, que codifica e decodifica a realidade da humanidade, como uma reconhecimento, (DELEUZE, 1988), ou simulação (BAUDRILLARD, 1981), encoberta por dobras artificiais, que controlam os pensamentos sentidos em meras ilusões, escravizando toda sociedade, por meio de suas mentes e percepções, iludindo que o aparente é real.

De acordo com Chauí (p.84, 2000), o filme Matrix também é o grande “cérebro eletrônico”, o computador, que substitui as capacidades mentais dos

seres humanos de pensar e criar. No decorrer do filme, todas as lutas e conflitos entre personagens são mentais, promovidos por sensações, percepções e pensamentos humanos, contra sistemas artificiais, com o objetivo de destruir a aparência, e restaurar o real, aniquilando a Matrix, para que a sociedade consiga ver e conviver a realidade.

O filme faz alusão a uma sociedade, passiva, alienada, prisioneira de suas ilusões, que encontra-se distante de conhecer as verdadeiras formas existenciais, desconhecem o mundo e a existência, sendo paralisada e controlada de maneira sistêmica por programas computacionais (Matrix), uma sociedade constituída de programadores e programados (FLUSSER, 2007).

O filme Matrix foi inspirado na série de histórias em quadrinhos, Os Invisíveis⁷ (1994), do autor Grand Morrison, a história desdobra-se a partir de uma célula integrante, vinculada a um grupo anarquista, que busca libertar a humanidade de seres transdimensionais, espécies de agentes implantados no planeta terra, os quais pretendem rasgar os tecidos da realidade humana, e dominarem a sociedade.

O filme também faz alusão ao livro Neuromancer (1984), do autor Willian Gibson, de literatura cyberpunk, a história discorre sobre o uso de alta tecnologia, relacionando a cultura punk com a cybercultura. O Cyberpunk utiliza o espaço virtual para promover manifes-

⁷ Os Invisíveis: Os Invisíveis é uma história em HQ, criada em 1994 por Grand Morrison. A história relata a partir da criação de uma célula composta por um grupo de pessoas, que buscam salvar a humanidade de seres transdimensionais, os quais aguardam o momento certo para rasgar os tecidos da realidade humana, para poder dominá-la.

tações do seu cotidiano, a princípio contra o Estado e Instituições de poder e controle.

Apesar de ter analisado todas essas referências, o filme é também influenciado pelo livro “Simulacros e Simulação” de Jean Paul Baudrillard (1981)

5 Considerações finais

As possibilidades ficcionais manifestadas pela arte podem ser transgressoras quanto a seu objetivo em conhecer, modificar e transformar a realidade humana. O conhecimento da linguagem é fundamental para proporcionar tal transformação.

Reinventando campos de realidades materiais, culturais, sociais e psicossociais, dimensionado em dobras (DELEUZE, 1991). Encobertos por camadas conceptivas que distanciam e deturpam o conhecimento, no intuito de descobrir seus planos sensoriais e existenciais no universo. Sendo necessário designar o conhecimento subjetivo e objetivo do *umwelt*, como forma de perfurar as camadas conceituais e desdobra-las.

Porém, o desenvolvimento da atividade humana dentre as relações em transcender quanto a sua existência, apresenta-se pragmático quando pautado no pensamento crítico e reflexivo perante o capital, mercado de valor e troca, sistemas econômicos em conjuntura com as crises decorrentes no cotidiano social.

Com isso, nos deparamos cercados pelas tecnologias projetadas como extensões de nossos pensamentos, como meio de libertarmos-nos de paradigmas que dificultam e problematizam a vida social. Flusser (2007) nos atenta sobre

as consequências problemáticas de nos situarmos na inércia, devido às dependências das extensões tecnológicas. Portanto, sendo emergente para a vida social uma consciência de linguagem, potencializados pelos campos da semiótica, filosofia, sociologia e da arte.

Referências

- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUMAN, Z. **Vida Líquida**. (Trad. Carlos Alberto Medeiros). Rio de Janeiro, Zahar, 2007.
- CHAUÍ, M. **Filosofia**. Editora Ática, São Paulo, SP, 2002.
- DELEUZE, G. **A Dobra**. Leibniz e o Barroco. Campinas, SP : Papyrus, 1991.
- _____. **Diferença e repetição**. (3rd. ed.) Rio de Janeiro: Graal. 1988.
- FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. London: Harper Collins, 1984.
- LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- _____. **A inteligência coletiva** – por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo, Loyola; 1994.
- MORRISON, G. (roteiro); THOMPSON, J. (desenhos). (Arcadia). In: MORRISON, G.; YEOWELL, S.; THOMPSON, J.; CRAMER, D. **The Invisibles**: Say You Want a Revolution. Nova York: DC Comics, 1996.
- UEXKULL, T. **A Stroll Through the Worlds of Animals and Men**. Semiotica (Special Issue), Berlim, 89-4, 1992.
- VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e arte**: formas de

conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão, 2008.

PIMENTA, E. D. M. **Arte e Zen**. Disponível: E-book: Cf.: <http://www.emanuelpimenta.net/>, 2002.

_____. **Arte e Ciência**. Disponível: E-book: Cf.: <http://www.emanuelpimenta.net/>, 1993.

MATRIX. Direção: Andrey Paul Wachowski e Lana Wachowski. Produção: Erwin Stoff, Andy Wachowski, Lana Wachowski, Richard Mirisch. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Gloria Foster, Matt Doran, Anthony Ray Parker. Roteiro: Andy e Lana Wachowski. Música: Australia: Village Roadshow Productions. Distribuidor brasileiro: Warner Bros, 1999/2003/2003. DVDdrip (135 min), formato AVI color. Produzido por: Silver Pictures.

Artigo recebido em 30 de junho de 2014.

Aceito em 04 de novembro de 2014.