



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DO CONHECIMENTO

Marilu Monteiro

**Mídias cinematográficas e hermenêutica junguiana:** como se dá a disseminação do conhecimento ao longo da jornada do herói através do filme *Matrix*

Florianópolis (SC)

2021

Marilu Monteiro

**Mídias cinematográficas e hermenêutica junguiana: como se dá a disseminação do conhecimento ao longo da jornada do herói através do filme *Matrix***

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de Mestre em Engenharia do Conhecimento.

Orientador: Prof. Francisco Antônio Pereira Fialho, Dr.  
Coorientador: Prof. Richard Perassi Luiz de Sousa, Dr.

Florianópolis (SC)

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Monteiro, Marilu

Mídias cinematográficas e hermenêutica junguiana: :  
como se dá a disseminação do conhecimento ao longo da  
jornada do herói através do filme Matrix / Marilu Monteiro  
; orientador, Francisco Antônio Pereira Fialho,  
coorientador, Richard Perassi Luiz de Sousa, 2021.  
100 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa  
de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento,  
Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Engenharia e Gestão do Conhecimento. 2. Engenharia e  
Gestão do Conhecimento. 3. Interpretação Hermenêutica. 4.  
Mídia do conhecimento cinematográfica. 5. Filme Matrix. I.  
Antônio Pereira Fialho, Francisco. II. Perassi Luiz de  
Sousa, Richard . III. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão  
do Conhecimento. IV. Título.

Marilu Monteiro

**Mídias cinematográficas e hermenêutica junguiana: como se dá a disseminação do conhecimento ao longo da jornada do herói através do filme *Matrix***

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Márcio Viera de Souza, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.<sup>a</sup> Andréia de Bem Machado, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.<sup>a</sup> Zeina Thomé, Dra.  
Universidade Federal do Amazonas

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

---

Coordenação do Programa de Pós-Graduação  
Prof. Roberto Carlos dos Santos Pacheco

---

Prof. Francisco Antônio Pereira Fialho, Dr.  
Orientador

---

Prof. Richard Perassi Luiz de Sousa, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis (SC), 2021

Ao meu filho amado Joaquim, minha inspiração.

À minha ancestralidade que, de alguma forma, me preparou para chegar até aqui e mudar a direção das “velas” da história da nossa família e das gerações por vir.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu orientador, Francisco Antônio Pereira Fialho, amado amigo que me apoiou nos momentos mais delicados.

Aos familiares e amigos próximos, cada um, ao seu modo, também me apoiou e foi uma força propulsora para a realização deste projeto/sonho.

À Edite Isolina da Silva, Marly Monteiro da Silva e Marisa Silva, minhas ancestrais, honro e agradeço.

Ao meu filho amado, Joaquim, e ao seu pai, que, ao longo destes anos, foram ambos amorosos e solícitos, entendendo e respeitando as demandas do mestrado.

À Cristiane, esposa do meu orientador, pelo “empurrão” final e fundamental.

Por fim, ao universo, por ter sido a força propulsora, atuando sempre no sentido desta conquista, que vai muito além de um título.

Eu não sou responsável por aquilo que fizeram de mim, mas sou 100% responsável em fazer algo daquilo que fizeram de mim.

(SARTRE, Jean-Paul)

## RESUMO

O foco desta dissertação traz o uso da hermenêutica junguiana para interpretação da mídia do conhecimento cinematográfica, a qual representa um potencial instrumento de consciência e educação. Percebe-se a mídia cinematográfica cada vez mais como uma constante na vida da maioria das pessoas, senão todas. Cada vez mais roteiristas e diretores(as) apropriam-se dos conhecimentos mitológicos e apresentam suas obras através das imagens arquetípicas e dos símbolos. Acredita-se que quanto maior o uso de imagens arquetípicas, mais sucesso terá. A razão disso é a conexão que as pessoas sentem com os arquétipos que fazem parte de sua vida, mesmo que inconscientemente. Utilizou-se como exemplo o filme *Matrix*. O processo de autorrealização está perfeitamente ilustrado no enredo de *Matrix*, o filme inicial da trilogia. Nele, é possível acompanhar o herói desde o início de sua aventura: as crises que levam ao despertar, o autoconhecimento, os conflitos internos, a assimilação dos conteúdos inconscientes, a autossabotagem, a experiência do amor, a morte e o renascimento. Em muitos filmes se vê a estrutura do mito da jornada do herói de modo muito preciso e em *Matrix* essa estrutura se mostra perfeitamente. Trata-se de uma interpretação analítica segundo a perspectiva da psicologia profunda de Jung. Estabeleceram-se os seguintes objetivos específicos: 1) Interpretar o filme *Matrix* dentro da perspectiva junguiana; 2) Identificar quais conhecimentos essa representação cinematográfica dissemina; 3) Analisar quais conhecimentos esta representação cinematográfica dissemina; 4) Avaliar se esta mídia cinematográfica proporciona conhecimento sobre Si-mesmo. Como resultado obtido, pode-se afirmar que esta mídia cinematográfica pode ser uma ferramenta para o autoconhecimento, bem como para a educação. Ademais, ela gera e dissemina conhecimento, especialmente um conhecimento mitológico, consequentemente, proporciona conhecimento sobre Si-mesmo.

**Palavras-chave:** Mídia do conhecimento cinematográfica. Filme *Matrix*. Interpretação analítica junguiana. Jornada do herói. Autodesenvolvimento.

## ABSTRACT

The focus of this dissertation brings the use of Jungian hermeneutics for cinematographic media interpretation, which represents a potential instrument of awareness and education. Cinematographic media is increasingly perceived as a constant in most people's lives, if not all. More and more screenwriters and directors' appropriate mythological knowledge and present their works through archetypal images and symbols. It is believed that the greater the use of archetypal imagery, the more successful it will be. The reason for this is the connection people feel with the archetypes that are part of their lives, even if unconsciously. We use, as an example, the movie *Matrix*. The process of self-realization is perfectly illustrated in the plot of *The Matrix*, the opening film of the trilogy. In it, we follow the hero from the beginning of his adventure: the crises that lead to awakening, self-knowledge, internal conflicts, the assimilation of unconscious contents, self-sabotage, the experience of love, death, and rebirth. In many movies we see the structure of the hero's journey myth so precisely and in *The Matrix* this structure shows itself perfectly. It is an analytical interpretation from the perspective of Jung's depth psychology. The following specific objectives were established: 1) To interpret the *Matrix* film from a Jungian perspective; 2) Identify what knowledge this cinematographic representation disseminates; 3) Analyze what knowledge this cinematographic representation disseminates; 4) Evaluate whether this cinematographic media provides knowledge about the Self. As a result, we can affirm that this cinematographic media can be a tool for self-knowledge, as well as for education. Furthermore, it generates and disseminates knowledge, especially mythological knowledge, consequently it provides knowledge about the Self.

**Keywords:** Cinematographic knowledge media. *Matrix* film. Jungian analytical interpretation. Hero's journey. Self-development.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                        |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 – Jornada do Herói.....                                                                       | 16 |
| Figura 2 – Arquétipos das deusas gregas representando a identidade de algumas marcas de perfumes ..... | 36 |
| Figura 3 – Filme <i>Matrix</i> , cena O coelho branco .....                                            | 54 |
| Figura 4 – O coelho na figura de arauto, filme <i>Alice no País das Maravilhas</i> .....               | 55 |
| Figura 5 – Thomas Anderson, em sua casa.....                                                           | 56 |
| Figura 6 – Choi e Dujour, em francês, significam escolha .....                                         | 57 |
| Figura 7 – Livro <i>Simulacros e simulação</i> , de Jean Baudrillard .....                             | 58 |
| Figura 8 – Cena em que Thomas sai pela janela e caminha pelo parapeito .....                           | 59 |
| Figura 9 – Thomas é punido quando decide não colaborar com os agentes .....                            | 64 |
| Figura 10 – Os agentes Smith .....                                                                     | 65 |
| Figura 11 – A tríade, Neo, Morpheus e Trinity.....                                                     | 68 |
| Figura 12 – Pílula azul ou vermelha .....                                                              | 72 |
| Figura 13 – Neo: o despertar .....                                                                     | 74 |
| Figura 14 – Frase de Morpheus para Neo .....                                                           | 76 |
| Figura 15 – Morpheus falando sobre a realidade para Neo .....                                          | 78 |
| Figura 16 – A mulher de vestido vermelho – ilusão .....                                                | 80 |
| Figura 17 – Morpheus falando sobre as pessoas não despertas da matrix .....                            | 81 |
| Figura 18 – Cypher prefere retornar à matrix e viver uma ilusão .....                                  | 82 |
| Figura 19 – Símbolo da dualidade .....                                                                 | 84 |
| Figura 20 – Símbolo de quaternidade .....                                                              | 84 |
| Figura 21 – O quaternário .....                                                                        | 85 |
| Figura 22 – Cypher jantando com o agente Smith.....                                                    | 86 |
| Figura 23 – Neo: a redenção .....                                                                      | 92 |

## LISTA DE QUADROS

|                                                                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1 – Dissertações e teses do PPGEGC sobre assuntos ligados ao tema Mídias e<br>Hermenêutica Junguiana.....            | 22 |
| Quadro 2 – Artigos de alunos e professores do PPGEGC sobre assuntos ligados ao tema<br>Mídias e Hermenêutica Junguiana..... | 23 |
| Quadro 3 – Os arquétipos e as suas funções básicas na vida das pessoas .....                                                | 35 |
| Quadro 4 – A Jornada do Herói.....                                                                                          | 53 |

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|        |                                                                                     |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| a.C.   | Antes de Cristo                                                                     |
| EUA    | Estados Unidos da América                                                           |
| NEDCC  | Núcleo de Estudos em Desenvolvimento da Cognição e da<br>Consciência                |
| NUCOG  | Núcleo de Cognição e Complexidade                                                   |
| PPGEGC | Programa de Pós-Graduação em Engenharia do Conhecimento e<br>Gestão do Conhecimento |
| TI     | Tecnologia da Informação                                                            |
| UFSC   | Universidade Federal de Santa Catarina                                              |

## SUMÁRIO

|              |                                                                                                                     |           |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b>     | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                                             | <b>14</b> |
| 1.1          | PROBLEMÁTICA DA PESQUISA .....                                                                                      | 15        |
| 1.2          | OBJETIVOS.....                                                                                                      | 18        |
| <b>1.2.1</b> | <b>Objetivo Geral .....</b>                                                                                         | <b>18</b> |
| <b>1.2.2</b> | <b>Objetivos Específicos.....</b>                                                                                   | <b>18</b> |
| 1.3          | MOTIVAÇÃO E JUSTIFICATIVA .....                                                                                     | 18        |
| 1.4          | ABORDAGEM METODOLÓGICA .....                                                                                        | 19        |
| 1.5          | ADERÊNCIA AO PROGRAMA .....                                                                                         | 20        |
| 1.6          | ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO .....                                                                                      | 28        |
| <b>2</b>     | <b>ARQUÉTIPOS E A MITOLOGIA: REPRESENTAÇÕES SIMBÓLICAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO .....</b> | <b>29</b> |
| 2.1          | ARQUÉTIPOS: O QUE SÃO E QUAL A SUA RELAÇÃO COM O SER HUMANO? .....                                                  | 29        |
| 2.2          | ARQUÉTIPOS E <i>MARKETING</i> .....                                                                                 | 35        |
| <b>3</b>     | <b>MITOS E CONTOS DE FADA: CONCEITOS.....</b>                                                                       | <b>38</b> |
| 3.1          | O MITO DA CAVERNA DE PLATÃO.....                                                                                    | 41        |
| 3.2          | INTERPRETAÇÃO ANALÍTICA JUNGUIANA DO MITO DA CAVERNA DE PLATÃO .....                                                | 43        |
| <b>4</b>     | <b>CINEMA: UMA NOVA ARTE QUE VEIO PARA FICAR.....</b>                                                               | <b>45</b> |
| <b>5</b>     | <b>MATRIX: UMA CONTRIBUIÇÃO DA MÍDIA DO CONHECIMENTO CINEMATOGRAFICA PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO .....</b>        | <b>47</b> |
| 5.1          | SINOPSE DO FILME <i>MATRIX</i> .....                                                                                | 47        |
| 5.2          | UMA BREVE CONTRIBUIÇÃO E INTERPRETAÇÃO ANALÍTICA JUNGUIANA.....                                                     | 47        |
| <b>6</b>     | <b>A JORNADA DO HERÓI E O FILME <i>MATRIX</i>.....</b>                                                              | <b>52</b> |
| 6.1          | A RUPTURA – O CHAMADO.....                                                                                          | 54        |
| 6.2          | A RUPTURA – A RECUSA AO CHAMADO .....                                                                               | 59        |
| 6.3          | A RUPTURA – O AUXÍLIO SOBRENATURAL.....                                                                             | 66        |
| <b>6.3.1</b> | <b>A tríade: Neo, Morpheus e Trinity e a famosa cena da pílula azul e vermelha..</b>                                | <b>68</b> |
| 6.4          | A RUPTURA – A PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR.....                                                                    | 74        |
| 6.5          | A INICIAÇÃO – O CAMINHO DAS PROVAS .....                                                                            | 77        |
| <b>6.5.1</b> | <b>Cypher e a sua representação psicológica .....</b>                                                               | <b>81</b> |

|         |                                           |           |
|---------|-------------------------------------------|-----------|
| 6.5.2   | O problema do quarto componente.....      | 83        |
| 6.5.3   | A iniciação – o encontro com a deusa..... | 86        |
| 6.5.4   | A iniciação – <i>Bliss</i> .....          | 89        |
| 6.5.4.1 | A morte de Neo.....                       | 91        |
| 7       | <b>CONCLUSÃO</b> .....                    | <b>93</b> |
|         | <b>REFERÊNCIAS</b> .....                  | <b>95</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

No mundo pré-moderno, a mitologia era indispensável e ajudava as pessoas a encontrarem sentido na vida. As histórias de deuses e heróis que descem às profundezas da terra, lutando contra monstros e atravessando labirintos, trouxeram à luz os mecanismos misteriosos da psiquê, mostrando como lidar com as crises íntimas. Nesse sentido, o mito, aceitando-o como era entendido nas sociedades anteriores, designa uma história verdadeira e não simplesmente uma fábula ou uma estória inventada e sem nexos. Através dele, estas sociedades antigas davam sentido ao mundo (CAMPBELL, 1992).

O renomado mitólogo Joseph Campbell afirma que, a partir dos mitos, os homens, consciente ou inconscientemente, são inseridos na organização local, tanto emocional quanto intelectualmente. O homem, diz Campbell (1992, p. 16), “não se sustenta no universo sem a crença em algum pacto com a herança geral no mito”.

O autor supracitado relata que, quando o mito aparece em forma de entretenimento, ele não é levado a sério, no entanto, quando surgem em contextos religiosos, não apenas é aceito como verídico como também é considerado revelação de verdades da respectiva cultura, que assinalam de onde derivam sua autoridade espiritual e o seu poder temporal.

O indivíduo nos períodos históricos anteriores era totalmente absorvido e integrado à natureza, aos seus ciclos de vida e morte, e aos cuidados ao tratar com a terra, pois dela advinha sua existência e continuidade (CABREIRA, 2006). Pode-se asseverar, deste modo, que com a modernidade o homem perdeu sua capacidade de produção simbólica.

No entanto, a autora afirma que a ligação entre os mitos arcaicos e os símbolos do inconsciente é de grande valor para o trabalho analítico e para a própria elaboração da vida, uma vez que permite interpretar os símbolos tanto em seu aspecto histórico universal como no sentido psicológico, como será visto na relação simbólica entre a saga do herói e o desenvolvimento egoico do protagonista do filme – Thomas Anderson –, que se torna Neo, no filme *Matrix* (1999).

A contribuição de Freud e Jung referente aos estudos e à compreensão da psiquê humana ocorreu por meio do estudo mitológico. Instintivamente, esses pesquisadores voltaram-se para a mitologia clássica para explicar suas teorias, dando uma nova interpretação aos velhos mitos. Jung se debruçou no estudo dos arquétipos presentes no inconsciente coletivo. Segundo este autor, aí residem as informações e as memórias da experiência humana.

## 1.1 PROBLEMÁTICA DA PESQUISA

A exemplo de um arquétipo muito conhecido, o arquétipo do herói, em filmes, novelas, livros, e outros, as sagas heroicas são a todo tempo contadas e recontadas, o que demonstra seu aspecto estruturador da psiquê. Os desafios do herói representam a luta do desenvolvimento do ego frente às forças regressivas do inconsciente, como explica Henderson (2008). As provações do herói representam sua morte simbólica para posterior renascimento, pois permitem ao “ego-herói” o contato com a sua sombra, os aspectos ocultos e reprimidos da personalidade.

Por meio da morte simbólica o herói passa a ter maior conhecimento de suas forças e fraquezas, alcançando a maturidade necessária para transpor os desafios de sua jornada. Assim, o arquétipo do herói está associado aos ritos de passagem, fundamentais para a estruturação da consciência, através do mitema (mitologema) do herói que mata o monstro.

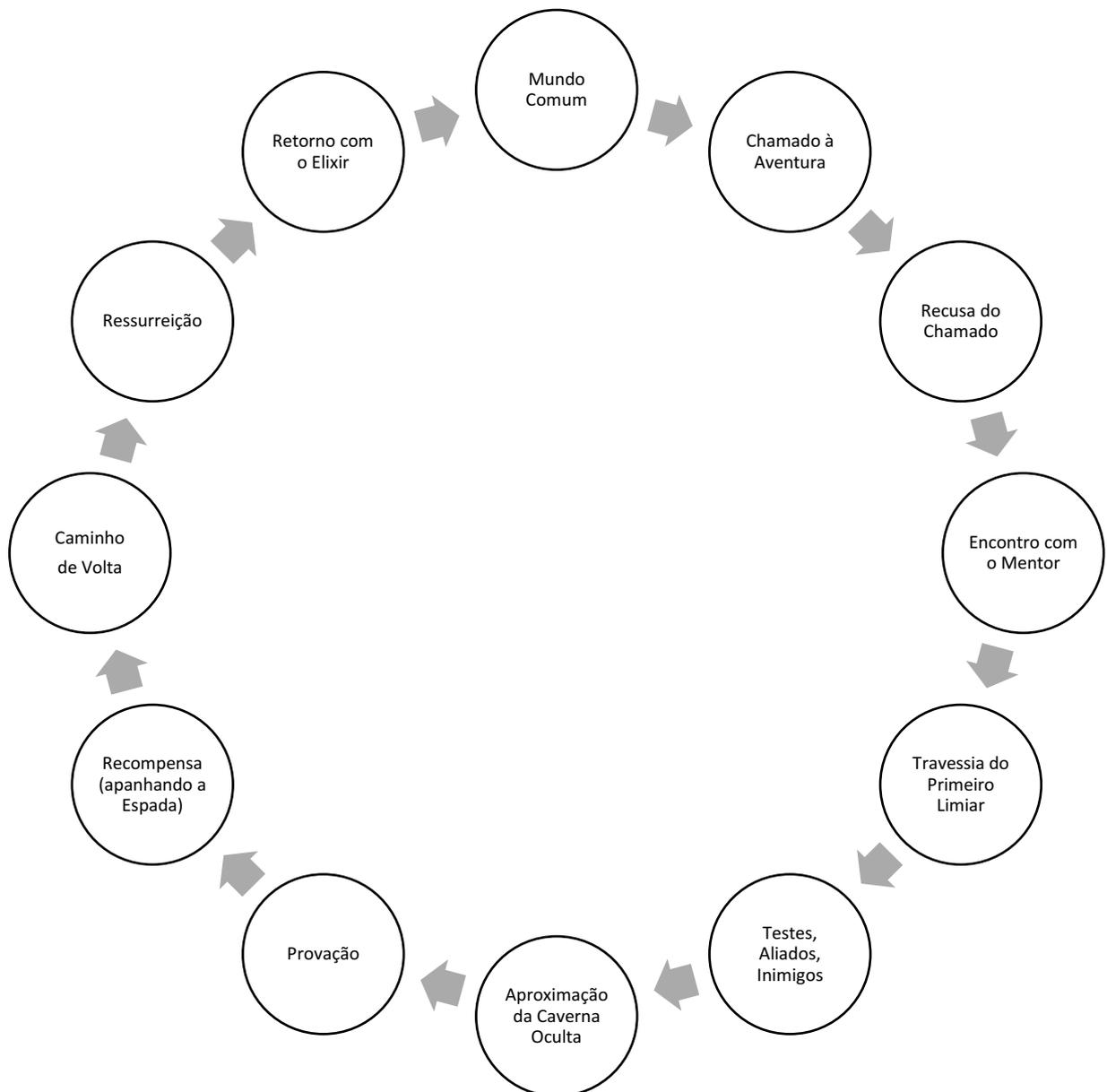
No filme *Matrix* (1999), o “monstro”, o “mal”, ou ainda, os medos que se formam na mente humana são representados pelos agentes Smith, os quais Neo enfrenta, e à medida que o tempo passa, o protagonista desenvolve ferramentas internas para lidar com eles. Ressalta-se ainda que os agentes simbolizam o obstáculo que impede Neo de elevar a sua consciência para o próximo patamar para, enfim, sentir-se preparado para enfrentar novos desafios em sua vida.

O filme é dirigido por Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Ele retrata a jornada do herói vivido pela protagonista Neo. Lançado em 1999, *Matrix* apresenta uma história interessante e supõe-se que as roteiristas e diretoras fizeram uso de diferentes teorias filosóficas. Primeiramente, podemos ver óbvias semelhanças com a Alegoria da Caverna de Platão, em que as sombras ou imagens que os presos veem no muro são tudo que eles sabem do mundo fora da caverna. Projeções de objetos que não são reais, mas parecem reais, porque eles nunca viram o mundo real. Do mesmo modo, as pessoas na *Matrix* só veem o que mostram as máquinas, tornando difícil acordarem de um sonho contínuo. Estão aprisionadas em um mundo ilusório e incapazes de se libertar.

Em *Matrix* (1999), é feita uma breve análise psicológica da relação da narrativa fantástica com o processo de individuação do protagonista e suas representações simbólicas em seu desenvolvimento psíquico. A jornada do herói reflete a transformação e o crescimento pelo qual Neo passou.

A jornada do herói foi elaborada por Joseph Campbell em seu famoso livro *O herói de mil faces* (CAMPBELL, 2007a). Nele, o autor descreve padrões ocultos na mitologia, representados pelas 12 fases vivida pelo herói (Figura 1).

Figura 1 – Jornada do Herói



Fonte: Adaptado de Vogler (1998).

Este modelo é universal e ocorre em todas as culturas, em todas as épocas. As variáveis são infinitas e equivalem ao número de singularidades na existência humana, conforme expõe VOGLER (1998); no entanto, sua forma básica permanece constante.

“A jornada do herói é um conjunto de elementos extremamente persistentes, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana” (VOGLER, 1998, p. 33). Os detalhes diferem, mas são fundamentalmente iguais.

O pensamento de Campbell equivale ao do psicólogo suíço Carl G Jung, que escreveu sobre os arquétipos, personagens ou energias que se repetem constantemente.

Para Jung (2000), os arquétipos são valores, crenças passadas às gerações seguintes. Representam a nossa bagagem ancestral, apesar de o homem não ser ciente deles. São modelos, os quais muitas vezes são naturalizados e, portanto, despercebidos.

Sinzato (2007, p. 62) colabora expondo que “as imagens arquetípicas correspondem a conteúdos dos quais as pessoas não sabem que sabem, mas, quando entram em contato com eles, captam sua essência como se lembrassem de algo conhecido”.

A título de exemplo, expõe a autora que São Paulo sentia-se mais do que um tecelão ambulante, pois ele tinha a convicção de que era o mensageiro do Senhor. São Paulo se sentiu assim porque se apoderou do arquétipo do mensageiro.

Jung (2000) percebeu a analogia existente entre os sonhos dos seus pacientes com os arquétipos mitológicos e isso o levou à hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum, o inconsciente coletivo. Para Jung, todos os arquétipos estão no inconsciente coletivo e, portanto, são desconhecidos à humanidade; tem-se acesso a eles, porém não se sabe explicar a sua existência.

Segundo Campbell (1992), o mito é uma narrativa de caráter simbólico.

O autor observou que a mitologia era a mesma sob uma variedade de costumes, ou seja, acreditava que havia um sentido comum entre todas as mitologias. Em seus estudos, Campbell (1992) elaborou uma síntese explicativa que se aplica a todos os mitos, ao que ele denominou monomito<sup>1</sup>.

Assim, a jornada do herói ilustra a trajetória de desafios, lutas e conquistas vivida pelo herói, que somos cada um de nós humanos.

A jornada do herói, diz Campbell (1992), é marcada por proezas físicas e espirituais. Todo trajeto percorrido pelo herói segue no sentido do autodesenvolvimento, do conhecimento de si mesmo. Portanto, não é entendida como uma jornada guerreira e sim uma libertação do ser. Espera-se, acrescenta Sinzato (2007, p. 54), que o “herói [...] liberte-se da escuridão do não conhecimento de si e busque a luz, perseguindo a máxima délfica ‘Conhece-te a ti mesmo’”.

A trajetória da jornada do herói, narra Cabreira (2006), é marcada por complicações, provações e lições que o herói deve experimentar para que possa atingir o seu desenvolvimento interior.

O analista de roteiro Christopher Vogler (1998), especialista em contos de fadas e mitos, e consultor dos longas-metragens *O Rei Leão* e *A Bela e a Fera* da Disney, em seu livro

---

<sup>1</sup> “Monomito é uma estrutura utilizada como base em obras literárias e cinematográficas. Também conhecido como “jornada do herói” (CAMPBELL, 1992, p. 45).

*A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*, relacionou conceitos de Jung e estudos míticos de Campbell.

O livro “ressurge” (VOGLER, 1998) com os arquétipos e os 12 estágios da jornada do herói e serve como guia para escritores que buscam criar histórias com profundidade e personagens que parecem reais aos olhos dos leitores.

Diante do exposto, a questão de pesquisa que se deseja responder com esta dissertação é: “Como usar a hermenêutica junguiana para interpretar as mídias cinematográficas, em particular, o filme *Matrix* (1999), e como essa técnica pode contribuir para o autoconhecimento”?

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral da pesquisa consiste em analisar como a mídia cinematográfica, através do filme *Matrix* (1999), pode ser uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento pessoal. Para alcançar este objetivo, foram estabelecidos os objetivos específicos a seguir.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

1. Interpretar o filme *Matrix* dentro da perspectiva junguiana;
2. Verificar se esta mídia cinematográfica gera e dissemina conhecimento;
3. Analisar quais conhecimentos esta representação cinematográfica dissemina;
4. Avaliar se esta mídia cinematográfica proporciona conhecimento sobre Si-mesmo<sup>2</sup>.

## 1.3 MOTIVAÇÃO E JUSTIFICATIVA

O que nos faz sentir o desejo por uma prática determinada? Como se produz o significado de nossos hábitos? Ou, como se opera a construção subjetiva de nossa existência? Longe estou de querer apresentar a solução destas questões. Se começo esta introdução com

---

<sup>2</sup> O *Self* ou Si-mesmo é um dos arquétipos junguianos, significando a unificação do consciente e do inconsciente em uma pessoa e representando a psiquê como um todo.

tais perguntas, no entanto, é porque de alguma maneira elas ajudam a pensar o desenvolvimento desta pesquisa e também consolidam o meu trabalho com grupos do sagrado feminino e, mais recentemente, com grupos mistos.

Sou psicóloga e empresária, sócia de uma pós-graduação *latu senso* em Psicologia Transpessoal. Na última década, dediquei e direcionei a minha vida profissional para facilitar o processo de autoconhecimento das pessoas, tanto no âmbito individual, por meio dos atendimentos clínicos, quanto no âmbito coletivo, realizando encontros em grupo. Dez anos atrás eu adentrei o universo mitológico, e conforme o tempo passava, os mitos, os contos e os ritos iniciáticos se apresentavam a mim através das mídias cinematográficas.

Por meio do meu trabalho, eu compartilhei estes conhecimentos mitológicos. Aos poucos, o casamento se consolidava, unindo psicologia transpessoal e mídias cinematográficas.

#### 1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A presente pesquisa se caracteriza como científica e visa produzir conhecimento a partir de descobertas obtidas através da pesquisa qualitativa.

A pesquisa qualitativa, expõe Creswell (2010, p. 209) é uma investigação em que “os pesquisadores fazem uma interpretação do que enxergam, ouvem e entendem. Suas interpretações não podem ser separadas de suas origens, história, contextos e entendimentos anteriores”. Nesse viés, a pesquisa qualitativa proporciona um olhar e um pensar determinada realidade a partir de uma experiência e apropriação de conhecimento. Ademais, direciona o planejamento e a implementação de um estudo para que se possa responder perguntas ou testar as hipóteses colocadas para investigação. Para Creswell (2010, p. 206):

Os métodos qualitativos mostram uma abordagem diferente da investigação acadêmica do que aquela dos métodos da pesquisa quantitativa. A investigação qualitativa emprega diferentes concepções filosóficas; estratégias de investigação; e métodos de coleta, análise e interpretação dos dados. Embora os processos sejam similares, os procedimentos qualitativos baseiam-se em dados de texto e imagem, têm passos singulares na análise dos dados e se valem de diferentes estratégias de investigação.

O embasamento teórico que fundamenta esta pesquisa é a abordagem junguiana, que utiliza o método de investigação simbólico-arquetípico, considerando tanto os conteúdos manifestos quanto os não manifestos e vinculando a realidade concreta e a abstrata. Postula-se que, nesse método, o fundamento é o arquétipo que, através de suas manifestações simbólicas,

permite conhecer o desconhecido, ampliando a consciência. É uma perspectiva metodológica que abarca a apreensão e a compreensão dos eventos simbólicos arquetípicos. Ademais, a jornada do herói, descrita por Joseph Campbell (1992) em seu livro *O herói de mil faces*, também foi utilizada no embasamento teórico deste estudo.

O recurso metodológico escolhido para realizar esta pesquisa foi a utilização do filme *Matrix*, o primeiro filme da trilogia; o filme foi lançado em 21 de maio de 1999 (Brasil). O gênero é ação/ficção, e o país de origem são os Estados Unidos da América (EUA)/Austrália. A duração é de 136 minutos e a direção é de Andy Wachowski e Lana Wachowski. Estúdio e Distribuidora: *Warner Home Video*.

### 1.5 ADERÊNCIA AO PROGRAMA

O que faz esta dissertação aderente ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC) é o fato de estar alinhada a um tema de pesquisa já consolidado no programa, destacando-se seu caráter interdisciplinar no que se refere ao objeto central de estudo do programa que é o conhecimento.

O conhecimento pode ser capturado, codificado, armazenado e disseminado para a sociedade por meio de diferentes tipos de mídias, sendo considerado um dos recursos de maior valor para o ser humano, pois promove mudanças nas pessoas, fazendo-as mais capazes e eficientes (DRUKER, 1991; STANOEVSKA-SLABEVA, 2002).

As mídias do conhecimento viabilizam a transferência de conhecimentos por meio de tecnologias de comunicação (SCHWARTZ, 2006), que podem ser, por exemplo, a própria voz, o lápis, o bloco de notas, o telefone e as mídias eletrônico-digitais (PERASSI; MENEGHEL, 2011).

Nesta dissertação foi selecionada a mídia cinematográfica enquanto ferramenta para a disseminação do conhecimento.

A seguir explicitam-se os motivos considerados para aderência ao PPGEGC.

1) O tema disseminação do conhecimento e, especialmente, o emprego da Psicologia Profunda de Carl Gustav Jung para acompanhar como se dá essa disseminação ao longo da jornada do herói, fazem parte de interesse e estudos já consolidados pelo Núcleo de Estudos em Desenvolvimento da Cognição e da Consciência (NEDCC) e do Núcleo de Cognição e Complexidade (NUCOG) com trabalhos publicados em periódicos de revistas e eventos.

A pesquisa está inserida no PPGEGC, na linha de Pesquisa “Mídia e Disseminação do Conhecimento”, fundamentalmente por compreender esta área um meio para o compartilhamento e a disseminação do conhecimento, além de ter como foco a apreensão e criação de conhecimento. Ademais, verifica-se que nesta linha de pesquisa são abordadas as questões relacionadas à filosofia da ciência, à epistemologia e à sociologia da comunicação, às técnicas e equipamentos de produção desse tipo de mensagem e às teorias que as estudam.

Logo, compreende-se o conhecimento como um recurso chave para gerar valor e constructos socioculturais que permeiam o ser humano e suas relações intra/interpessoais.

A mídia tem um papel crucial na formulação, reconhecimento e legitimação de modelos e é através dos significados produzidos pelas representações que damos sentido às nossas experiências, ao que somos e ao que podemos nos tornar.

Como esta linha de pesquisa trata da captação, produção e difusão da informação baseada na mídia cinematográfica, o presente projeto apresenta aderência a ela, uma vez que aborda a difusão de conhecimento por meio dessa mídia.

2) O PPGEGC tem como objeto principal de estudo o conhecimento e este é definido como “conteúdo ou processo efetivado por agentes humanos ou artificiais em atividades de geração de valor científico, econômico, social ou cultural” (PACHECO, 2016, p. 20). Em continuação, é produto, processo e resultado de interações sociais e tecnológicas entre agentes humanos e tecnológicos.

Outro foco do programa é a disseminação de conhecimentos, que ocorre quando uma experiência, habilidade ou percepção de uma pessoa é adequadamente reconstruída por outro indivíduo a partir de uma ação de comunicação face a face ou pela interação com uma mídia. Fernandes e Fialho (2014) expõem que, por meio do entretenimento, a aprendizagem será mais gostosa, criativa e interessante.

A mídia cinematográfica é voltada para o entretenimento, mas considerada com um grande potencial para promover mudanças e disseminar conhecimentos.

O cinema, neste sentido, poderá ser utilizado para adquirir conhecimento de forma diferenciada e eficaz, pois o universo simbólico será utilizado. O aprendizado através do simbólico pode ser mais eficaz, porque não precisa necessariamente ser compreendido, mas simplesmente sentido. Algo “está certo” e se encaixa dentro da pessoa.

3) Esta dissertação se foca no papel das mídias cinematográficas não só para a disseminação do conhecimento, mas como um processo de desenvolvimento humano via autoconhecimento.

Deste modo, evidencia-se a indissociável relação entre o tema principal desta tese e o elemento principal do programa PPGEC: “o conhecimento”. O desenvolvimento desta narrativa somente foi possível tendo em vista que a autora integra o programa como pesquisadora.

4) Além disso, o estudo avança outros trabalhos já realizados no PPGECC.

Os Quadros 1 e 2 apresentam alguns desses trabalhos:

Quadro 1 – Dissertações e teses do PPGECC sobre assuntos ligados ao tema Mídias e Hermenêutica Junguiana

| <b>Autor</b>                          | <b>Ano</b> | <b>Título</b>                                                                                                                                                                                | <b>Nível</b> | <b>Área de concentração</b> |
|---------------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------------|
| Leonard Almeida de Moraes             | 2020       | O MENTEE enquanto símbolo na aprendizagem organizacional.                                                                                                                                    | M            | Gestão do Conhecimento      |
| Marinilse Netto                       | 2016       | Contexto e uso das mídias por populações indígenas brasileiras: elementos que podem contribuir para a preservação e a disseminação do conhecimento tradicional em meios digitais e internet. | M            | Mídias do Conhecimento      |
| Jacqueline de Souza Tartari           | 2015       | Identificação de lead users para comunidades de prática virtuais voltadas à inovação utilizando o eneagrama.                                                                                 | M            | Gestão do Conhecimento      |
| Ana Luísa Boavista Lustosa Cavalcante | 2014       | Design para a sustentabilidade cultural: recursos estruturantes para sistema habilitante de revitalização de conhecimento local e indígena.                                                  | T            | Mídias do Conhecimento      |
| Charles Odair Cesconetto da Silva     | 2013       | A disseminação do conhecimento científico através do filme documentário.                                                                                                                     | M            | Mídias do Conhecimento      |
| Silvana Graudenz Müller               | 2012       | Patrimônio cultural gastronômico: identificação, sistematização e disseminação dos saberes e fazeres tradicionais.                                                                           | T            | Mídias do Conhecimento      |
| Anita de Gusmão Ronchetti             | 2015       | Instrumentos de captura, sistematização e disseminação do conhecimento tradicional e sua aplicabilidade em gastronomia.                                                                      | M            | Mídias do Conhecimento      |

Fonte: A autora, 2021.

Todos os trabalhos mencionados têm como contexto a disseminação do conhecimento com emprego da hermenêutica junguiana ou psicanalítica.

Muitos trabalhos que empregam a Jornada do Herói na área de liderança ou de gênero enfatizando o arquétipo do feminino, poderiam ser mencionados.

Quadro 2 – Artigos de alunos e professores do PPGE GC sobre assuntos ligados ao tema Mídias e Hermenêutica Junguiana (continua)

| <b>Autor</b>                                          | <b>Ano</b> | <b>Título</b>                                                                                      | <b>Local</b> | <b>Área de concentração</b> |
|-------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------------|
| FEIJÓ, V. C.;<br>GOMEZ, L. S. R.;<br>FIALHO, F. A. P. | 2017       | Os arquétipos na construção de narrativas: análise da trilogia Batman na perspectiva arquetípica.  | Triades      | Mídias do Conhecimento      |
| RODRIGUES, B. C. M. <i>et al.</i>                     | 2016       | Tipologia na construção de personas.                                                               | Triades      | Mídias do Conhecimento      |
| SOUZA, F. M.;<br>FIALHO, F. A. P.                     | 2016       | Comunicação, consumo e o arquétipo da grande-mãe: a maternidade na perspectiva das marcas.         | Memorare     | Mídias do Conhecimento      |
| BOULOS, D. F. M.;<br>FIALHO, F. A. P.                 | 2016       | Cultura e identidade: a inteligência astuciosa e os mitos.                                         | Memorare     | Mídias do Conhecimento      |
| FIGUEIRA, J. P. S. <i>et al.</i>                      | 2016       | “Verbi - o idioma do caos”: línguas, linguagens e a psique junguiana em cena.                      | Memorare     | Mídias do Conhecimento      |
| SENNA, C. E. ;<br>FIALHO, F. A. P.                    | 2016       | Personas: a teoria junguiana dos tipos psicológicos e sua utilidade para o design.                 | Projética    | Mídias do Conhecimento      |
| LOPES, L. F.;<br>LOPES, M. C.;<br>FIALHO, F. A. P.    | 2015       | Identificação de tipos psicológicos baseada em imagens: uma análise comparativa com o MBTI.        | SODEBRAS     | Mídias do Conhecimento      |
| STRAIOTO, R. G. T. <i>et al.</i>                      | 2015       | Aplicação das tipologias psicológicas de Keirsey para formação de equipes no processo de inovação. | DAPequisa    | Mídias do Conhecimento      |

Quadro 2 – Artigos de alunos e professores do PPGE GC sobre assuntos ligados ao tema Mídias e Hermenêutica Junguiana (conclusão)

|                                                      |      |                                                                                                             |                     |                        |
|------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------|
| SCHUCH, R. M. G.; FIALHO, F. A. P.; VIEIRA, M. L. H. | 2014 | Criatividade no cinema: o papel da montagem para a composição criativa.                                     | Travessias          | Mídias do Conhecimento |
| NETTO, M.; FIALHO, F. A. P.                          | 2014 | Traditional knowledge and processes of innovation and creativity: brazilian pottery and bobbin lace makers. | Sociedade e Cultura | Mídias do Conhecimento |

Fonte: A autora, 2021.

O recurso metodológico escolhido para realizar a pesquisa foi a utilização do filme *Matrix* (1999), o primeiro filme da trilogia; o filme foi lançado em 21 de maio de 1999 (Brasil). O gênero é ação/ficção, e o país de origem são EUA/Austrália. A duração é de 136 minutos e a direção é de Andy Wachowski e Lana Wachowski Estúdio e a distribuidora: *Warner Home Video*.

O embasamento teórico que fundamenta esta pesquisa é a abordagem junguiana que utiliza o método de investigação simbólico arquetípico, considerando tanto os conteúdos manifestos quanto os não manifestos, vinculando a realidade concreta e a abstrata. Postula-se que, nesse método, o fundamento é o arquétipo que, através de suas manifestações simbólicas, permite conhecer o desconhecido, ampliando a consciência. É uma perspectiva metodológica que abarca a apreensão e a compreensão dos eventos simbólicos arquetípicos. Ademais, a jornada do herói, descrita por Joseph Campbell (1992) em seu livro *O herói de mil faces*, também foi utilizada no embasamento teórico deste estudo.

A jornada do herói foi usada em diversas teses de doutorado e pesquisas. Carmem Isabel Pereira Sinzato (2007), do Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), em sua tese *Conhece-te a ti mesmo: uma proposta de desenvolvimento da Maestria Intrapessoal de Líderes*, criou um método inspirado na jornada empreendida pelo herói Hércules, em sua base conceitual, para a jornada do líder rumo à maestria intrapessoal.

Participaram da referida pesquisa líderes comunitários que focam no desenvolvimento e na transformação pessoal dos seus colaboradores. Trata-se, deste modo, de uma liderança espiritual, servidora e consciente. Segundo a pesquisadora, líderes partícipes deste tipo de movimento, geralmente, são aqueles que buscam o autoconhecimento e, portanto, estão conscientes de que este movimento não é de fora para dentro, mas sim o oposto. Diz a autora:

“Pode-se dizer que a formação de verdadeiros líderes passa pelo exercício de uma postura de vida autêntica e equilibrada” (SINZATO, 2007, p. 14).

Esse estudo, aponta Sinzato (2007), auxiliou o desenvolvimento pessoal dos líderes e, por conseguinte, para o desenvolvimento humanizado das organizações. Ademais, contribuiu significativamente para a proposta da respectiva dissertação no que diz respeito à relevância do autoconhecimento para o desenvolvimento tanto pessoal quanto da própria sociedade, considerando que somos todos Um, unidos e integrados.

Logo, quando uma pessoa consegue aprofundar o conhecimento de Si-própria e atingir a maestria pessoal, ela também favorece o desenvolvimento dos demais a sua volta: “aquele que faz a jornada do herói adentra as terras da maestria intrapessoal, encontra o conhecimento de si mesmo, muda o olhar sobre si mesmo, sobre os outros e sobre o seu mundo e retorna transformado” (SINZATO, 2007, p. 53).

Liderança é um tema recorrente no PPGEHC. O conceito de Liderança Espiritual Servidora é citado em várias teses e dissertações do programa.

Outra tese que merece ser citada é a do Programa de Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da UFSC, realizada por Regina Helena Cabreira (2006), que explorou *A condição feminina na sociedade ocidental contemporânea: uma releitura de A Letra Escarlate de Nathaniel Hawthorne*.

Esse trabalho trata principalmente da necessidade que há de se valorizar o aspecto “feminino” em nossa vida e na sociedade, da urgência em se questionar e refletir sobre o papel da mulher na sociedade contemporânea ocidental e sobre os vários tipos de estigmatização que as mulheres ainda sofrem nos meios em que vivem. Para tanto, Cabreira (2006) analisou o romance *A Letra Escarlate*, obra de Nathaniel Hawthorne escrita em 1850.

Cabreira (2006) apresenta, primeiramente, uma visão mítica-histórica, em que se resgata o conceito “feminino”, através da obra de Marija Gimbutas, em *The language of the goddess* (2001), e de Edward Whitmont, em *O retorno da deusa* (2001), entre outros. O segundo elemento introduzido na análise é a teoria da “jornada do herói” de Joseph Campbell, em *O herói de mil faces* (2002), com ênfase na “trajetória heroica” e como esta se aplica à análise da estrutura profunda do romance e à trajetória de sua heroína Hester Prynne. O terceiro se refere ao estudo simbólico do conteúdo do romance, quando se mostra o significado profundo dos elementos que compõem a trajetória mítica em questão.

Cabreira (2006) ilustra a vida de Hester Prynne, uma mulher que se casou com um homem mais velho que ela não amava, algo comum naquela época, 1642.

Ao imigrar para um lugar distante e estando sozinha, iniciou relacionamento amoroso com o pastor local e engravidou dele. Hester foi condenada por adultério e presa, além de ter sido condenada pela sociedade a viver os anos seguintes afastada de todos.

Esta é a história de muitas mulheres, não necessariamente no mesmo cenário, mas similar. E mesmo nos tempos atuais é possível observar uma sociedade desigual e injusta.

Constata-se, segundo o conceito de inconsciente coletivo de Jung (2000), que, por ser seu conteúdo e valor desconhecidos à humanidade, a construção histórica e cultural acerca do papel e do valor da mulher junto à sociedade está muito enraizada e distorcida no inconsciente coletivo.

O gênero e as questões relativas ao conhecimento tradicional em várias culturas é outro tema recorrentes no PPGE/C. Liderança Feminina é um exemplo.

Outro trabalho que contribuiu significativamente para esta revisão de literatura, que por sua vez foi publicado em formato de livro, foi *O feminino e o sagrado: mulheres na jornada do herói*, das autoras Beatriz Del Picchia e Cristina Balieiro (2010).

O projeto de escrever esse livro, narram as autoras, baseou-se inicialmente em outro livro: *O jardim sagrado: a dimensão espiritual da vivência feminina*, de Sherry Ruth Anderson e Patricia Hopkins, publicado no Brasil em 1993 e nos EUA em 1991 com o título *The feminine face of God: the unfolding of the sacred in women*.

A leitura desse livro, conforme relatam Picchia e Balieiro (2010), teve um forte impacto sobre as autoras, pois ambas se interessavam fortemente pelas questões do feminino, da mitologia e das manifestações do sagrado na vida cotidiana.

Participaram desse estudo 15 mulheres, todas com alguma relação com a busca do conhecimento de si mesmas. Foram mais de 50 horas de gravação e cerca de quinhentas páginas de transcrição, em um total de quatro anos de trabalho, entre o projeto, as entrevistas e as análises dos dados.

No estudo, as autoras observaram como a jornada do herói vivida pelas participantes não foi linear e sim circular. Elas verificaram a relevância desta jornada e o impacto desta trajetória na vida das mulheres. Ademais, o estudo provou as observações de Campbell (2007a) ao relacionar mitos à jornada do herói.

Em relação à mídia cinematográfica, ela está cada vez mais constante na vida da maioria das pessoas, senão todas. E cada vez mais roteiristas e diretores(as) apropriam-se dos conhecimentos mitológicos e apresentam suas obras através das imagens arquetípicas e dos símbolos. Quanto mais este conhecimento é exposto e quanto maior o uso de imagens

arquetípicas, mais sucesso terá o filme. A razão disso é a conexão que as pessoas sentem com os arquétipos que fazem parte de sua vida, mesmo que inconscientemente.

Neste sentido, considera-se que a mídia do conhecimento cinematográfica representa um potencial instrumento de consciência e educação. A exemplo, o filme *Matrix* (1999). Para tanto, farar-se-á uma breve interpretação do filme *Matrix* usando como base metodológica a Jornada do Herói, bem como as pesquisas e estudos anteriormente citados.

O conhecimento é um recurso valioso que pode ser capturado, codificado, armazenado e disseminado para a sociedade por meio de diferentes tipos de mídias. É considerado um dos recursos de maior valor para o ser humano, pois promove mudanças nas pessoas, fazendo-as mais capazes e eficientes (DRUKER, 1991; STANOEVSKA-SLABEVA, 2002). Vivemos um período das experiências humanas que requer formas diferenciadas na aquisição do conhecimento. O papel dos professores passou de transmissores a facilitadores do conhecimento.

As mídias do conhecimento viabilizam a transferência de conhecimentos por meio de tecnologias de comunicação, que podem ser, por exemplo, a própria voz, o lápis, o bloco de notas, o telefone e as mídias eletrônico-digitais (PERASSI; MENEGHEL, 2011). Dentro desta perspectiva, considera-se a mídia cinematográfica uma forte estratégia e ferramenta para a disseminação do conhecimento, assim como para o desenvolvimento pessoal das pessoas.

A disseminação de conhecimentos ocorre quando uma experiência, habilidade ou percepção de uma pessoa é adequadamente reconstruída por outro indivíduo a partir de uma ação de comunicação face a face ou pela interação com uma mídia (SCHWARTZ, 2006). Fernandes e Fialho (2014) expõem que através do entretenimento a aprendizagem será mais criativa e interessante.

A mídia cinematográfica é voltada para o entretenimento, mas considerada com um grande potencial para promover mudanças e disseminar conhecimentos.

O cinema, neste sentido poderá ser utilizado para adquirir conhecimento de forma diferenciada e eficaz, pois o universo simbólico será utilizado. O aprendizado através do simbólico pode ser mais eficaz porque não precisa necessariamente ser compreendido, mas simplesmente sentido. Algo está certo, se encaixa dentro da pessoa.

A respectiva pesquisa está inserida no PPGE GC, especificamente na linha de Pesquisa “Mídia e Disseminação do Conhecimento”, fundamentalmente por compreender esta área um meio para o compartilhamento e a disseminação do conhecimento, além de ter como foco a apreensão e criação de conhecimento. Ademais, verifica-se que nesta linha de pesquisa são

abordadas as questões relacionadas à filosofia da ciência, à epistemologia e à sociologia da comunicação, às técnicas e equipamentos de produção desse tipo de mensagem e às teorias que as estudam.

Logo, compreende-se o conhecimento como um recurso chave para gerar valor e constructos socioculturais que permeiam o ser humano e suas relações intra/interpessoais. A mídia tem um papel crucial na formulação, reconhecimento e legitimação de modelos e é através dos significados produzidos pelas representações que damos sentido às nossas experiências, ao que somos e ao que podemos nos tornar.

Como esta linha de pesquisa trata da captação, produção e difusão da informação baseada na mídia cinematográfica, o presente estudo apresenta aderência a ela, uma vez que aborda a difusão de conhecimento por meio dessa mídia.

## 1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Esta dissertação é composta por cinco capítulos. O primeiro, a Introdução, apresenta a questão de pesquisa, os objetivos, geral e específicos, a motivação e a justificativa, a abordagem metodológica e a aderência ao programa.

O capítulo 2 trata de uma revisão de literatura sobre arquétipos e tipologias, com foco nas representações simbólicas e suas contribuições para o desenvolvimento humano.

O capítulo 3 consiste na revisão de literatura sobre os conceitos relativos aos mitos e aos contos de fada.

O capítulo 4 fala sobre as mídias cinematográficas e se utiliza dos conceitos e das técnicas pesquisados para interpretar o filme *Matrix*.

O capítulo 5 apresenta a sinopse do filme *Matrix*.

O capítulo 6 utiliza a hermenêutica junguiana para verificar como se dá a disseminação do conhecimento e o autoconhecimento ao longo da Jornada do Herói.

O capítulo 7 apresenta as conclusões.

## **2 ARQUÉTIPOS E A MITOLOGIA: REPRESENTAÇÕES SIMBÓLICAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO**

### **2.1 ARQUÉTIPOS: O QUE SÃO E QUAL A SUA RELAÇÃO COM O SER HUMANO?**

O cinema encanta, cativa e captura a atenção de milhares de telespectadores, por esta razão tem potencial tanto para o entretenimento quanto para o desenvolvimento e a evolução da psiquê humana.

O uso das imagens arquetípicas conecta as pessoas ainda mais com a mídia cinematográfica, pois elas fazem parte da psiquê humana; por vezes, regem comportamentos, emoções e sentimentos, levando às pessoas a seguirem padrões de comportamento.

De modo a explanar e justificar a afirmativa anterior, a seguir discorrer-se-á sobre: o que são arquétipos e como eles influenciam a nossa vida? Qual a relação dos arquétipos com o cinema? E como o cinema pode ser uma ferramenta de importância expressiva para o desenvolvimento pessoal?

No livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, o renomado autor Carl Gustav Jung (2000) aponta diversos estudos que abordam este conceito.

Arquétipos são imagens primordiais, ou seja, “imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (JUNG, 2000, p. 16). Jung se inspirou na obra de Platão (427-347 a.C.), o qual postulou que todos os objetos têm uma “forma” ou estrutura “ideal”. Em particular, ele ensinou que estas “formas” são objeto de matemática pura ou outro conhecimento conceitual. Jung utilizou este conceito de Platão na sua teoria dos arquétipos, que representam um modelo de pensamento, de concepção herdada dos ancestrais e que estão universalmente presentes na psiquê individual.

Os arquétipos constituem o inconsciente coletivo. Edinger (2020) considera a descoberta do inconsciente coletivo a contribuição mais fundamental e de maior alcance de Jung.

Dentro da perspectiva da Teoria Profunda de Jung (2000), o inconsciente coletivo não diz respeito somente aos conteúdos recalçados e reprimidos.

No entanto, deve-se lembrar que é a Freud a quem realmente se deve a descoberta empírica do inconsciente, embora Freud acreditasse que o inconsciente abrangia apenas o âmbito pessoal, sobretudo a infância (EDINGER, 2020).

Entre 1914 e 1918, Jung teve uma experiência profunda em relação ao inconsciente, e foi nesta época que ele fez a descoberta do inconsciente coletivo, levando-o a diferenciar o inconsciente pessoal e o coletivo (EDINGER, 2020).

O inconsciente pessoal se refere à camada mais superficial do inconsciente, diz Jung, enquanto o inconsciente coletivo “repousa sobre uma camada mais profunda, que já não tem mais a sua origem em experiências ou aquisições pessoais, sendo inata” (JUNG, 2000, p. 15).

Para este autor e sua correspondente teoria, a humanidade é regida por forças ocultas e invisíveis, que têm autonomia e podem se apoderar das pessoas a qualquer momento (EDINGER, 2020). Ademais, aponta Jung (2000), o inconsciente coletivo informa à humanidade comportamentos e modos de agir, pensar e sentir o mundo externo. Tais modelos são idênticos em todos os seres humanos, “constituindo, portanto, um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo” (JUNG, 2000, p. 15). Neste sentido, o inconsciente coletivo refere-se a uma imagem histórica que se propagou universalmente e irrompe de novo na existência através de uma função psíquica natural, ou seja, o inconsciente em um estado mais profundo possui conteúdos coletivos em estado relativamente ativo. A mente, alude Jung no capítulo *Chegando ao inconsciente* de seu livro *O homem e os seus símbolos* (2008), não poderia ser um produto sem história, diferente do corpo que pode. Sobre história refere-se ao “desenvolvimento biológico, pré-histórico e inconsciente da mente do homem primitivo, cuja psique esteve muito próxima à dos animais” (p. 82).

Para ilustrar a sua narrativa, Jung (2008) indaga sobre o comportamento instintivo dos animais, pois muitos deles não conhecem os seus progenitores nem têm alguém para lhes ensinar algo – agem instintivamente para a manutenção da sua espécie, assim como para a sua sobrevivência. Do mesmo modo, a humanidade age instintivamente. Jung diz o seguinte: “não podemos supor que cada recém-nascido crie seus próprios instintos com uma aquisição individual” (p. 93), ou seja, os instintos e muitos dos conhecimentos acerca do Ser humano são transmitidos a cada geração de uma forma não verbal e têm início na concepção.

Dentro desta perspectiva, compreende-se que os valores, as crenças e tudo que diz respeito ao Ser já existe *a priori*, porém esta conjectura modela as pessoas dentro de um padrão que informa aos seus integrantes como eles devem sentir e agir no mundo.

Ken Wilber, no livro *O espectro da consciência* (2007, p. 121), cita Erich Fromm, que diz:

Mas o efeito da sociedade não consiste apenas em verter por um funil ficções em nossas consciências, mas também em impedir a percepção da realidade. Cada

sociedade, pela própria prática de viver e pelo modo de relacionar-se, de sentir e de perceber, desenvolve um sistema de categorias que determina as formas de percepção. Esse sistema funciona, por assim dizer, como filtro socialmente condicionado, a experiência só poderá penetrar a percepção se tiver penetrado o filtro... Estou cômico de todos os meus sentimentos e pensamentos autorizados a passar pelo filtro triplo da linguagem (socialmente condicionada), da lógica e dos tabus (caráter social). As experiências que não puderem ser filtradas continuarão fora da percepção; quer dizer, permanecerão inconscientes. (FROMM apud WILBER, 2007, p. 121)

Platão já partia do pressuposto que se perde o conhecimento ao nascer e que as pessoas passam anos a seguir na recuperação de uma consciência que *a priori* já existia (EDINGER, 2020). Ou seja, a humanidade criou e cria modelos de comportamentos que determinam como as pessoas atuam no universo interno e externo. A estes modelos Jung denominou arquétipos.

Arquétipo deriva da palavra grega *arché*, substância primordial, e *typós*, impressão, marca. Trata-se, então, de uma primeira imagem, uma referência ao que diz respeito ao Ser Humano. São padrões emocionais e comportamentais que influenciam o modo de sentir e agir. Fernandes e Fialho (2014, p. 43) expõem que o “inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos, que correspondem a padrões inatos de comportamento, herdados, comuns à humanidade”.

Os arquétipos se comunicam com a consciência por meio de imagens ou símbolos, os quais influenciam ativamente o comportamento humano e as emoções. Eles se encontram no fundo da psiquê, moldando os homens por dentro, conforme aponta Bolen (1990). Para Jung (2008), quando são abordados temas como arquétipos, símbolos, *anima* e *animus*, entre outros, eles não representam apenas conceitos, mas sim organismos psíquicos vivos que podem ser reconhecidos e dos quais as pessoas se tornam cientes somente através de uma experiência.

Os arquétipos são fundamentais na vida dos Seres humanos, dando significação a ela, como expõem Fernandes e Fialho (2014, p. 44): “os arquétipos fazem a religação do homem com o sagrado, dando significação à vida”.

Jung, no capítulo anteriormente citado de seu livro *O Homem e os seus símbolos* (2008), aponta a relação da ciência e o conhecimento dos arquétipos. Conforme salienta este autor, a humanidade avançou nas pesquisas científicas e se distanciou da sua intuição e dos seus sentimentos profundos relacionados ao Eu profundo. No entanto, diz o autor que “fazemos inúmeras coisas sem saber o porquê. Inclino-me a pensar que, geralmente, as coisas eram feitas em primeiro lugar, e só depois de muito tempo é que alguém indagava por quê” (p. 93). Os povos do passado também não pensavam nos seus símbolos, simplesmente viviam-nos e eram inconscientemente estimulados pelo seu significado.

Jung teve uma experiência com tribos no Monte Elgon, na África. Ele observou que toda manhã as pessoas saíam das cabanas, sopravam ou cuspiam em suas mãos e as erguiam em direção ao primeiro raio de sol como se estivessem oferecendo o sopro ou a saliva ao deus nascente Mungu. Ao indagar as razões para aquele ritual, as pessoas não souberam responder, disseram que faziam porque sempre fizeram assim. Jung, no entanto, identificou este ato ritualístico com as suas raízes advindas da Polinésia. Mungu, explica o autor, é um termo do

[...] dialeto swahili, usado para explicar um ato ritual [...] é equivalente a mana ou mulungu. Essa e outras palavras semelhantes designam um “poder” de extraordinária eficácia e penetração, que poderíamos chamar de divino. [...] Concluí que ofereciam as suas almas à mungu, porque o sopro (da vida) e a saliva significam a “substância da alma”. [...] Cristo utilizava a sua saliva para curar um cego (JUNG, 2008, p. 101).

Os símbolos fazem parte da vida diária contemporânea, por exemplo, muitas pessoas não conhecem o significado da árvore de Natal ou do ovo de Páscoa, apesar de consumirem tais produtos.

Para incitar uma relação um pouco mais profunda com os símbolos na vida cotidiana, o convite aqui é para uma reflexão sobre a árvore de Natal. Por exemplo, a harmonia e a doçura que este símbolo proporciona exatamente na virada de um ciclo, em um momento que muitas pessoas estão refletindo sobre o ano que está quase acabando, as promessas realizadas e que não foram colocadas em prática. As luzes, as cores, os brilhos e a árvore. Este é um momento que lembra a importância da morte e do renascimento. A árvore simboliza as fases da vida (infância, adulto e melhor idade). Simboliza também o passado, o presente e o futuro. Remete à importância de tudo aquilo que já foi vivido, bem como às raízes de cada um, que permitem às pessoas viverem o presente desta forma, sendo que dentro da perspectiva da Psicologia Transpessoal, aquilo que se vive no presente é a melhor versão possível. Os galhos, os frutos simbolizam o futuro e nele sempre há esperança – esperança que os sonhos irão se tornar realidade e tudo ficará bem.

Uma árvore de Natal simboliza isso e muito mais. As pessoas, pelo menos a maioria, desconhecem muitas das simbologias do Natal, da árvore, e por que afinal uma árvore representa este período do ano? Entretanto, ela está lá exercendo a sua função e proporciona este sentimento de paz e esperança.

Outro exemplo de arquétipo e que ganhou diferentes formas ao longo da história é o ser mãe. Laura Gutman em seu livro *A maternidade e o encontro com a própria sombra* (2015),

ênfatiza o fato de que as mulheres não nascem mães e sim tornam-se mães, afirmativa é semelhante à de Simone de Beauvoir, para quem não se nasce mulher e sim se torna mulher.

Tais apontamentos retratam a construção de um Ser, mãe/mulher. Observa-se que *a priori* somos humanos, e é o meio social que define a maneira de comportar-se, em outras palavras, são os arquétipos que informam tais comportamentos.

Há exemplo, ser mãe. Uma das suas simbologias é o ser cuidadora, amorosa, nutridora. O mito grego de Démeter fala sobre este arquétipo.

Se uma mulher se tornou mãe, mas não corresponde às características mencionadas, como ela se sente? Como a sociedade percebe esta mulher? Esta mulher é acolhida ou criticada?

Conforme cada cultura e meio social, o arquétipo difere e do mesmo modo a forma como as pessoas pertencentes a este meio percebem e aceitam as respectivas situações emergentes.

Nesse sentido, Jung (2000) destaca a importância e a influência dos arquétipos para a humanidade. Logo, quanto mais conscientes as pessoas estiverem, na medida do possível, daquilo que permeia a própria vida, mais facilmente podem identificar os mitos e os arquétipos que agem, por vezes sem ao menos estarem cientes da sua influência e regência.

Entretanto, como já visto acima, os arquétipos residem no inconsciente coletivo, portanto, são de difícil acesso. Segundo Jung, apesar de as pessoas não estarem 100% cientes dos acontecimentos que as envolvem, o inconsciente está ativo de tal modo que as direciona para determinado “lado” da vida, para então vivenciarem circunstâncias que provocarão exatas experiências. Assim, são forçadas a experienciarem arquétipos que até então estavam adormecidos. “Os arquétipos são, assim, dotados de iniciativa própria e de uma energia específica, que lhes é peculiar” (JUNG, 2008, p. 98).

A psiquê humana continua a desenvolver-se, mas muito provavelmente um choque de natureza emocional é necessário para que as pessoas se deem conta da maneira como estão agindo. À guisa de simples ilustração, Jung conta o caso famoso de um fidalgo espanhol do século XIII, Raimon Lull, que conseguiu marcar um encontro secreto com a dama que admirava. Durante o encontro ela silenciosamente abriu o vestido e mostrou-lhe o seio, roído pelo câncer. O choque mudou por completo a vida de Lull, que se tornou um teólogo eminente e um dos missionários mais importantes da igreja. Nesse sentido, o autor relata que em casos de “mudança drástica de comportamento pode-se, inúmeras vezes, provar que um arquétipo trabalhava já há muito tempo no inconsciente, arranjando habilmente as circunstâncias que levariam a tal tipo de crise” (JUNG, 2008, p. 100).

Continuando nesta linha de pensamento e perspectiva, pode-se verificar que o homem contemporâneo adquiriu certa dose de força de vontade. O lema “querer é poder” é a superstição do homem moderno.

Corroborando o exposto Caroline Myss em seu livro *Arquétipos: quem é você?* (2013). A autora afirma que o conhecimento dos arquétipos regentes e como eles se expressam na vida das pessoas é indispensável no desenvolvimento pessoal, pois eles são as lentes psíquicas pelas quais as pessoas veem a si mesmas e o mundo ao seu redor. Deste modo, os arquétipos são a nova expressão de poder pessoal.

Para Jung (2008), contudo, esta é uma concepção utópica. Para integrar um arquétipo faz-se necessário dar a ele significação, portanto é fundamental conhecer a numinosidade do arquétipo, caso contrário são meras palavras vazias, imagens sem sentido que se tornam fúteis e são esquecidas poucas horas depois de se conhecer o seu conteúdo teórico.

Um exemplo é a experiência de São Paulo, que teve uma íntima convicção de que era o mensageiro do Senhor e foi isso que o aproximou realmente do mito e o conectou com o arquétipo. Em outras palavras, São Paulo se conectou profundamente com o arquétipo e não apenas se relacionou superficialmente com ele. “O mito que se apoderou de São Paulo fez dele algo muito maior que um mero artesão” (JUNG, 2008, p. 113).

Embora os arquétipos sejam símbolos coletivos compartilhados, eles também transmitem informações pessoais, que, por sua vez, organizam e incentivam os relacionamentos e a forma como se age no mundo.

De posse deste conhecimento arquetípico, os diversos profissionais (roteiristas e diretores de filmes, *designers* e profissionais do *marketing* e outros) auxiliam a corporificar um ou vários arquétipos, de tal maneira que as marcas, a mídia cinematográfica ou afins ganham forma, personificam determinado arquétipo e desse modo o consumidor se identifica com o produto. Essa é a chave para o sucesso do negócio, de acordo com Mark e Pearson (2018).

## 2.2 ARQUÉTIPOS E *MARKETING*

Margaret Mark e Carol S. Pearson, em seu livro *O herói e o fora da lei: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos* (2018), dizem que “as marcas [...] alcançam diferenciação e relevância profundas e duradouras quando incorporam um significado arquetípico atemporal” (p. 25). Segundo as autoras, a psicologia arquetípica ajuda a compreender o significado intrínseco dos produtos, possibilitando aos profissionais do *marketing* associarem à marca os desejos e as motivações humanas.

Mark e Pearson (2018) fazem um estudo profundo de vários arquétipos, esboçando suas características e motivações. Com estudos como este, o cliente poderá identificar a identidade da sua marca e “falar diretamente” com o seu público. O Quadro 3 lista alguns destes arquétipos.

Quadro 3 – Os arquétipos e as suas funções básicas na vida das pessoas

| Arquétipo     | Ajuda a pessoa a                | Exemplo de marcas |
|---------------|---------------------------------|-------------------|
| Criador       | Criar algo novo                 | Williams-Sonoma   |
| Prestativo    | Ajudar os outros                | AT&T (Ma Bell)    |
| Governante    | Exercer o controle              | American Express  |
| Bobo da Corte | Divertir-se                     | Miller Lite       |
| Cara Comum    | Estar bem assim como é          | Wendy's           |
| Amante        | Encontrar e dar amor            | Hallmark          |
| Herói         | Agir corajosamente              | Nike              |
| Fora da Lei   | Quebrar as regras               | Harley-Davidson   |
| Mago          | Influir na transformação        | Calgon            |
| Inocente      | Manter ou renovar a fé          | Ivory             |
| Explorador    | Manter a independência          | Levi's            |
| Sábio         | Compreender o mundo em que vive | Oprah's Book Club |

Fonte: Mark e Pearson (2018).

Os arquétipos “proporcionam o elo perdido entre a motivação do cliente e as vendas dos produtos”, dizem Mark e Pearson (2018, p. 27). Embora sejam símbolos coletivos, também podem transmitir mensagens individuais, como se observa no livro anteriormente citado.

Outro trabalho muito interessante foi a dissertação de Felipe Machado de Souza, orientado pelo Professor Doutor Francisco Fialho, sob o título *Marcas, mitos e subjetividades: os arquétipos das deusas gregas expressos em imagens publicitárias contemporâneas*. O trabalho está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em *Design* e foi publicado em 2018. A Figura 2 ilustra os arquétipos e as marcas referidas na dissertação.

Figura 2 – Arquétipos das deusas gregas representando a identidade de algumas marcas de perfumes



Fonte: Souza (2018).

Quanto mais significado uma marca obtiver, mais forte e inspiradora ela será, expõe Souza (2018). Observa-se, desta maneira, o poder arquetípico.

Os arquétipos fazem parte da vida cotidiana, influenciando e por vezes direcionando. As pessoas vivem e sentem o mundo em decorrência dos arquétipos, daqueles com os quais estão mais conectados. A mídia do conhecimento, o *design*, a indústria cinematográfica e áreas afins fazem uso dos arquétipos com interesses discernentes. Enquanto uns fazem uso do conhecimento arquetípico e mitológico para vender mais, para influenciar de forma a atingir os seus propósitos, outros os utilizam para contribuir para a expansão de consciência, para o desenvolvimento e crescimento psíquico. E é nesse sentido que se acredita que o filme *Matrix* (1999) foi criado.

Este filme é considerado mais um documentário do que entretenimento. Nele pode-se fazer uma análise detalhada dos símbolos mitológicos e arquetípicos. Assim, considera-se *Matrix* uma contribuição significativa para o crescimento e o desenvolvimento humano.

A seguir, será feita uma breve apresentação e explanação do que é afinal o mito, dentro da perspectiva da Teoria Profunda de Jung, e como o filme *Matrix* conduz o telespectador a diversos mitos, fundamentos da alquimia hermenêutica e conhecimentos afins.

### 3 MITOS E CONTOS DE FADA: CONCEITOS

Por definição (MITOLOGIA, 2001), mitologia é uma palavra que vem do grego *μυθολογία*: “mito”, do grego antigo *μυθος* (narrativa, relato), e “logia” (estudo), de *λογία*, ou seja, o estudo de narrativas. Mitos são histórias que apresentam fatos naturais, históricos ou filosóficos com forte simbologia, passados de geração a geração por meio de diálogo e/ou manifestações artísticas, e são baseados em tradições e lendas criadas para explicar o universo. Pode-se dizer que o mito foi a primeira tentativa do ser humano para explicar a realidade.

De acordo com o renomado mitólogo Joseph Campbell (2007b), tudo aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Este autor faz as seguintes pontuações a este respeito:

Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. [...] os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte (CAMPBELL, 2007b, p. 15-16).

Campbell (2007b) pesquisou os motivos comuns de inúmeras lendas e religiões de sociedades antigas e modernas, incluindo gregos, romanos, egípcios, asiáticos e nórdicos, e apontou a existência de três atributos. 1) o mito envolve uma questão existencial sobre a morte, o renascimento ou a criação; 2) o mito contém enigmas suscitados por contradições insuperáveis; 3) por fim, o mito tenta reconciliar esses polos opostos e assim atenuar os temores das pessoas.

Através dos mitos e suas simbologias, é possível interpretar a realidade, composta de narrativa simbólica e imagem metaforizada que estrutura e orienta a sociedade e guia os indivíduos no crescimento psíquico (KELMER, 2005).

Desta forma, constata-se a existência de milhares de mitos que possibilitam à humanidade acessar arquétipos equivalentes à sua fase de desenvolvimento emocional e psíquico, bem como as circunstâncias na sua vida. Logo, a consciência humana é apenas “despertada” de algo que já existe *a priori*.

O mito, diz Jung (2011), é aquilo que está sempre em toda parte e é sentido por todos, mesmo que inconscientemente. “Aquele que acredita viver sem o mito constitui uma exceção. Ele é, na verdade, um erradicado, que não tem contato verdadeiro nem com o passado, nem com a sociedade humana” (JUNG, 2011, p. 13).

Corroborando o exposto Campbell (1992, p. 15), ao afirmar, como já mencionado, que “o homem, parece, não se sustenta no universo sem a crença em algum pacto com a herança geral do mito”.

Para Wilber (2007), o mito é uma das maneiras de se falar da realidade. A mitologia, nesse sentido, não é um sistema de contos de fadas dissociado da realidade; pelo contrário, é uma analogia poderosa da realidade.

O mito é e não é uma criação humana, aludem Campbell (1992) e Jung (2008). Os autores expõem que o mito surge a partir dos sonhos, logo são criações humanas. Porém, são criações do inconsciente coletivo, que surgem em diferentes continentes e partes do mundo em contextos diferentes, mas com a mesma essência, o mesmo núcleo. Campbell (1992) ressalta que os mitos “aparecem em toda parte sob novas combinações e se repetem como os elementos de um caleidoscópio” (p. 15).

É comum, diz Jung (2008), supor que numa determinada época pré-histórica as ideias mitológicas foram “inventadas” por algum sábio, filósofo ou profeta e depois disso acreditada por um povo crédulo e pouco crítico, entretanto, pontua Jung, a própria palavra “inventar” deriva do latim *invenire* e significa encontrar, portanto, encontrar “procurando”.

Seguindo esta perspectiva, entende-se que a humanidade sempre foi ávida pelo conhecimento de Si mesmo, e a pergunta que nunca cessa é “Quem Somos?; O que estamos fazendo aqui?; Há afinal alguma razão para a existência humana?”.

Supõe-se, deste modo, que estas e mais buscas nortearam o pensamento humano e o fizeram acessar o conhecimento mitológico, que, segundo os autores supracitados, surge a partir dos sonhos e do inconsciente coletivo. Vale lembrar que o inconsciente coletivo é a parte da psiquê humana que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade.

Para Henderson (2008), a história antiga está sendo redescoberta de maneira significativa por meio dos mitos e das imagens simbólicas. À medida que filósofos e historiadores religiosos pesquisam mais profundamente o passado, revelam que as mesmas formas simbólicas podem ser encontradas nos ritos e mitos de pequenas sociedades tribais ainda existentes nas fronteiras das sociedades.

Este é um indicador de que os mitos não são símbolos de povos arcaicos, ultrapassados e, considerados, por alguns, supersticiosos. Campbell (1992) esclarece que os temas míticos contados para entretenimento são tomados sem seriedade, porém quando surgem em contextos religiosos, eles são aceitos como absolutamente verídicos. Campbell (1992, p. 22) alude que “a

mitologia não é brinquedo para crianças. Tampouco é de interesse apenas arcaico ou acadêmico, sem nenhuma importância para o moderno homem de ação”.

Os símbolos mitológicos, estejam eles na forma tangível ou na forma abstrata das ideias, tocam e liberam os mais profundos centros de motivação. Em outras palavras, os mitos “são instâncias finais de sabedoria, ou seja, a sabedoria dos mistérios profundos da vida” (CAMPBELL, 2015, p. 46). Essa sabedoria é expressa por meio de metáforas, que são um modo simbólico de expressar uma verdade (KELMER, 2005).

A linguagem metafórica também abrange o universo dos contos de fada. A diferença entre mitos e contos de fada está na função de cada um. Em tempos primordiais, os contos de fada tinham uma função educacional (VON FRANZ, 1990). Somente mais tarde os contos foram usados e explorados como forma de entretenimento e desvinculados da função educacional. Enquanto os mitos estão atrelados ao contexto histórico, econômico, político e religioso de determinada sociedade, isto é, são criados de modo a justificar as atividades daquela sociedade, os contos de fada são atemporais e locais (VON FRANZ, 1990). Os mitos e os contos de fada são essencialmente iguais – eles não se distinguem em sua forma, mas pela função social (BONA; PERTUZZATTI, 2010).

A autora do livro *Mulheres que correm com os lobos* (2014), Clarissa Pinkola Estés, expõe serem as histórias bálsamos medicinais com poder curativo.

Afirma-se que o conhecimento advindo das imagens arquetípicas dos mitos e dos contos de fada pode e é utilizado pela Mídia do Conhecimento.

Atualmente, roteiristas e diretores fazem releituras de contos de fadas famosos e direcionam estas produções cinematográficas para os adultos. A exemplo, *A Bela e a Fera*, *Cinderela*, *A Bela Adormecida* no filme *Malévola*, *O Rei Leão* e tantas outras produções emocionam crianças e adultos, mas vale apontar que muitas releituras emocionam mais os adultos do que as crianças, ainda imaturas para compreenderem as simbologias explícitas e implícitas. Os filmes contam histórias de contos de fadas, de guerreiros, de bandidos, de mocinhos. E as projeções e identificações se misturam à percepção dos telespectadores sobre o filme.

O analista de roteiro Christopher Vogler, especialista em contos de fadas e mitos, e consultor dos longas-metragens *O Rei Leão* e *A Bela e a Fera*, da Disney, em seu livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* (1998) relacionou conceitos de Jung e estudos míticos de Joseph Campbell. O livro ressurgiu (VOGLER, 1998) com os arquétipos e

os 12 estágios da Jornada do Herói e serve como guia para escritores que buscam criar histórias com profundidade e personagens que parecem reais aos olhos dos leitores.

Concorda-se com Bona e Pertuzzatti (2010, p. 27), que dizem que os mitos “são o alimento da alma, o elemento que concede esperança e força para continuar, uma forma de lidar com os medos e uma maneira de nos entendermos e à nossa realidade”.

Para finalizar esta sucinta alusão à mitologia e à sua importância para o crescimento psíquico, afirma-se que os mitos sempre existiram e sempre existirão na cultura humana, pois o homem precisa deles para expressar o seu inconsciente e explicar o inexplicável. Os mitos ajudam, conforme aponta Jung (2008), a entender a totalidade humana.

Para elucidar a afirmativa acima, discorrer-se-á o sobre mito, ou a alegoria da Caverna de Platão e, em seguida, será feita uma breve interpretação arquetípica e junguiana.

A escolha deste mito se deu por ter sido mencionado, subliminarmente, no filme *Matrix* (1999).

### 3.1 O MITO DA CAVERNA DE PLATÃO

O Mito da Caverna faz parte do sétimo capítulo do livro *A República*, de Platão, publicado em 379 a.C.

A história descreve homens presos em uma caverna desde a infância, acorrentados pelas pernas e pelo pescoço, impossibilitando-os de perceberem que havia territórios e realidades além daquelas até então vivenciadas.

Tudo de que consistia a realidade destes homens eram imagens refletidas na parede da caverna à sua frente. Estas imagens eram projetadas a partir de objetos que os amos da caverna<sup>3</sup> todos os dias faziam refletir através da luz da fogueira. Os amos da caverna foram as pessoas que se dispuseram a realizar esta função. Os prisioneiros assim, pensavam que estavam acompanhando a vida, totalmente inconscientes de que aquelas imagens eram projeções escolhidas pelos amos.

Até que um dia um dos prisioneiros começou a sentir uma inquietação de conhecer além, saber o que havia por trás daquelas paredes. Um dia ele conseguiu se libertar das correntes e fugiu. Ele teve muitas dificuldades, sem estrutura física e óssea para desbravar novos horizontes, mas ele estava determinado e iria até o fim para desvelar aquele mistério.

---

<sup>3</sup> Os amos da caverna são as pessoas que manipulam os prisioneiros, ou seja, são as pessoas que, pensando que obterão benefícios, controlam e alienam o povo.

O fugitivo caiu inúmeras vezes, se machucou, mas não desistiu. Ele levantou e começou novamente a escalar a caverna e a subida era muito íngreme.

Passado um tempo, ele se sentiu muito cansado, mas, apesar disso, estava determinado. Havia algo muito forte dentro de Si, uma força, uma voz que dizia a ele para continuar e não desistir, e assim ele seguiu, até que finalmente conseguiu ver uma luz, sentiu-se muito feliz e disse a si mesmo que estava certo, que havia algo além daquelas imagens que ele acompanhou durante toda a vida.

O fugitivo continuou e enfrentou todos os obstáculos até chegar ao topo. A luz forte da saída da caverna ofuscava a sua visão, ele mal conseguia abrir os olhos. Mas lentamente ele abriu os olhos e se acostumou com a claridade do Sol e, enfim, conseguiu ver todo o cenário. Vislumbrou, encantou-se e surpreendeu-se com tanta beleza, jamais imaginada. Perplexo, ele levou algum tempo até acreditar que aquilo era real e não fruto da sua imaginação.

Após algum tempo desfrutando da liberdade, admirando o Sol, o verde dos campos e das árvores, vendo e sentindo tantas cores, odores e sensações, o homem se lembrou dos demais prisioneiros. Nesse momento, ele foi assolado por uma terrível dúvida: seguir em frente e desfrutar da sua vida e liberdade ou retornar e libertar os outros prisioneiros.

Ele sabia que eles não acreditariam nele e que poderiam até agredi-lo, mas, mesmo assim, pensou ele, todos mereciam ser livres, então ele decidiu retornar e libertar os demais. Desceu novamente para a caverna, se machucou novamente ao atravessar a estreita passagem em forte declive, mas logo chegou até o cativeiro. Chegando lá, ele contou a sua experiência e descoberta, falou das belezas, das cores, dos cheiros, no entanto nada convencia aos demais, que riem dele, diziam que ele estava delirando, que tudo não passava de imaginação. Ele insistiu, disse que era verdade, convidou todos a virem com ele, mas sem sucesso. Os homens começaram a perder a paciência e ameaçaram agredi-lo, afinal, ao revelar tal circunstância, este homem também estava dizendo e revelando a todos que foram enganados durante toda a vida, que foram feitos de “tolos” e isso seria abusivo, pensavam os prisioneiros.

A coisa já estava ficando “feia” quando um dos prisioneiros interveio e começou a mediar a conversa entre eles. Ele falava aos demais: “E se ele tiver razão? E se houver algo além destas imagens que estamos acostumados a ver?! E se fossemos até lá só para checar?!”.

Foi então que, mais calmos, decidiram seguir o homem que já havia se libertado das correntes. Todos passaram pelas mesmas dificuldades na subida, mas não desistiram. Ao chegarem no topo, na saída/entrada da caverna, todos vislumbraram aquele cenário e agradeceram muito por ele ter se disponibilizado a libertá-los.

### 3.2 INTERPRETAÇÃO ANALÍTICA JUNGUIANA DO MITO DA CAVERNA DE PLATÃO

Esta alegoria, apesar de todo o tempo percorrido desde a sua criação, ainda fala às pessoas com tanta clareza e detalhes sobre a humanidade, sobre a liberdade e sobre a manipulação que os homens vivem atualmente e sempre viveram.

A caverna é uma referência ao mundo em que as pessoas nascem e vivem, acorrentadas pelas crenças e valores que praticamente as impedem de olharem, sentirem e perceberem a vida além das imagens que os “amos da caverna” projetam. Vale lembrar que os amos da caverna são aqueles que manipulam os prisioneiros. Em tempos atuais, pode-se apontar a mídia, e tudo o que está associado a ela, pois fazem uso desse meio de comunicação para transferir valores sobre certo e errado, para ditar a moda, impor e criar necessidades. Deste modo, aprisionam a todos a produzirem cada vez mais a fim de consumirem aquilo que eles, a mídia, afirmam ser necessário para se viver “bem”.

Na caverna, dentre os prisioneiros pode haver uma pessoa que começa a sentir um chamado, algo que ela não compreende, mas é um propulsor para tirá-las do *status quo*, conduzindo-a a desbravar novos horizontes, mesmo que ela não saiba da existência deste outro estado de consciência, mesmo que ela não saiba que é possível viver outra experiência. É confuso, a princípio, porque não há qualquer referência, mas o “chamado” é muito forte e é o guia para o início de um novo ciclo, uma nova jornada.

Porém, para sair da caverna e ter acesso a uma nova consciência, este homem vai precisar pagar um preço: os pedágios que a vida apresenta e de certo modo impõe. É como se nada fosse de graça! Você terá que provar que realmente tem interesse e determinação para mudar, para sair da caverna. Não poderá ser uma mudança superficial, por isso, possivelmente, os empecilhos e as adversidades se apresentam, o que aqui foi chamado de “pedágio”.

É isso que Platão ilustra tão bem na saída do prisioneiro da caverna, pois o percurso é longo e difícil, e mesmo assim ele não desiste, persiste e segue o chamado, aquela voz interna que diz a ele: “Vai!”. Ele paga todos os pedágios, porque dentro dele há uma voz que diz que todo esforço valerá a pena.

Os amos da caverna são as pessoas com um determinado poder e que, na vida contemporânea, fazem uso da mídia e de outras instituições. A mídia, pode-se afirmar, é uma das ferramentas mais poderosas para manipular, criando desejos, valores e padrões sociais e culturais.

No Mito da Caverna de Platão, não há nenhuma evidência da razão para os amos da caverna fazerem o que fazem, de manipularem e aprisionarem um grupo de homens, mesmo assim eles o fazem. Talvez, para que, se em algum momento estes homens forem necessários, já estarão “domados” e facilmente manejáveis para agirem de determinada forma.

A fogueira e a luz a partir dela são maléficas porque servem para um propósito equivocado, diferente da luz do Sol que é natural e genuína. Em conexão com esta luz, o primeiro prisioneiro decide retornar e libertar os demais; em outras palavras, este homem estava alinhado com a essência natural do humano, sendo a pura expressão do que deveriam ser todos, agindo em prol do bem-estar coletivo genuinamente, sem nenhum interesse e ganho em decorrência da sua boa ação.

Os homens, aqueles que resistiram à saída da caverna, representam a maioria das pessoas que, presas a suas crenças e valores, insistem na manutenção do *status quo*, embora nele não existam escolhas e liberdade. Presos a conceitos e símbolos transmitidos de uma geração à outra, sequer sabem que existem outras possibilidades, que existe aquilo que Deleuze chamou de um eterno devir a ser, no sentido de que todos podem e possivelmente devem Ser a partir de uma nova experiência de vida, dando-lhes uma nova forma conforme conhecem um novo modo de sentir, agir e Ser no mundo, deste modo cada pessoa está em constante transformação.

#### 4 CINEMA: UMA NOVA ARTE QUE VEIO PARA FICAR

Considerar que os filmes “são expressões alegóricas do momento de sua produção e, quando revistos, expressam novamente seu tempo no tempo presente de sua exibição” (ALMEIDA, 1999 apud FANTIN, 2006, p. 32) traz um entendimento do filme como texto, linguagem, lugar de representação, momento de narração que, com seus múltiplos significados, é uma das formas como as culturas dão sentido a si próprias. Ou seja, esta mídia exerce a mesma função que os mitos de outrora.

O cinema é uma arte tão envolvente, profunda, lúdica e mágica, desde o seu nascimento, inicialmente mudo e, a partir de 1927 com a chegada do som, o cinema começou a contar histórias através dos vários movimentos, estilos e gêneros que compõem a sua trajetória. Ademais, ao longo dos anos o cinema acompanhou o desenvolvimento tecnológico e vem incorporando os efeitos digitais de última geração (BRANDÃO; BRANDÃO, 2013).

Com a capacidade de contar histórias, surge também a possibilidade de proporcionar aos telespectadores uma viagem ao mundo das fantasias e da imaginação. Os filmes antigos ou atuais nos contam estórias de contos de fadas, de heróis, de mocinhos e mocinhas. De pessoas que buscam os seus sonhos, enfrentam adversidades e superam obstáculos.

Luís Buñuel, diretor espanhol e um dos fundadores do Movimento Surrealista, disse uma vez que “o cinema foi inventado para expressar a vida do subconsciente” (BRANDÃO; BRANDÃO, 2013, p. 33).

Logo, com tanto potencial e possibilidades quase ilimitadas de dialogar com os espectadores, o cinema passou a mesclar toda a beleza da arte com os arquétipos, os simbolismos da vida, o surreal e a complexidade das relações (BRANDÃO; BRANDÃO, 2013).

Porém, conforme apontado anteriormente, a mídia cinematográfica tanto faz uso do seu poder para expressar a beleza quanto para manipular. Corrobora o exposto Guattari (1999), ao apontar que as máquinas oriundas da tecnologia, responsáveis pela informação e comunicação, atuam diretamente na produção de subjetividade humana, e ele chama a atenção para os perigos de uma existência repleta de desconhecimento e passividade. O autor ressalva que:

Não é justo separar a ação sobre a psique daquela sobre o *socius* e o ambiente. A recusa a olhar de frente as degradações desses três domínios, tal como isso é

alimentado pela mídia, confina num empreendimento de infantilização da opinião e de neutralização destrutiva da democracia (GUATTARI, 1999, p. 24).

Apesar de o autor não se referir diretamente à mídia cinematográfica, considerou-se relevante citá-lo por conta da sua reflexão acerca do poder desta instituição. Tornar-se um agente ativo que reflete e analisa com profundidade tudo aquilo que as mídias apresentam é um ato de cidadania. Um ato de amor-próprio.

Fantin (2006, p. 107), citando Carlo Tagliabue, expõe que o fenômeno cinema é essencialmente uma indústria que produz uma mercadoria como o filme, “mercadoria fortemente condicionante da mentalidade das massas; mercadoria que possui um notável potencial ideológico, mas sempre conotado como produto industrial que deve ser consumido por um público para quem tal produto foi pensado, realizado e comercializado”.

## 5 MATRIX: UMA CONTRIBUIÇÃO DA MÍDIA DO CONHECIMENTO CINEMATOGRAFICA PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO

### 5.1 SINOPSE DO FILME *MATRIX*

Thomas Anderson (Keanu Reeves), no filme *Matrix* (1999), interpreta um jovem programador de computador que procura desvelar a questão “O que é a *Matrix*?”. Em busca de respostas, conhece o misterioso Morpheus (Laurence Fishburne), e com esse encontro, Thomas descobre que é, assim como quase todas as pessoas que ele conhece, vítima de uma inteligência artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo que só existe em sua mente, para poder usar seu corpo como simples bateria. A inteligência artificial faz uso da *Matrix*, um programa de realidade virtual, ao qual está conectada a mente dos humanos.

Mas um grupo de pessoas despertou e mantém-se fora da realidade virtual. Eles se escondem das máquinas, invadem o sistema e tentam despertar as demais pessoas.

Morpheus, Trinity (Carrie-Anne Moss) e seus companheiros acreditam que Thomas, ou Neo, é o aguardado messias que será capaz de guiá-los e conduzir o mundo à liberdade.

Thomas Anderson começa uma jornada repleta de aventuras, descobertas e surpresas. Conforme Thomas imerge em si mesmo, ele também se conecta com o seu poder pessoal, com a sua essência.

O filme foi lançado no Brasil em 21 de maio de 1999. O gênero é ação/ficção, e o país de origem são os Estados Unidos da América (EUA)/Austrália. A duração é de 136 minutos e a direção é de Andy Wachowski e Lana Wachowski Estúdio. Distribuidora: *Warner Home Video*.

### 5.2 UMA BREVE CONTRIBUIÇÃO E INTERPRETAÇÃO ANALÍTICA JUNGUIANA

Os sentidos culturais das sociedades contemporâneas se organizam cada vez mais a partir das mídias. Por mídia compreende-se ser qualquer coisa observada e reconhecida, por exemplo, uma “pedra”, desde que seja observada e informe sensações e sentimentos específicos que, comumente, também são associados com palavras ou conceitos (PERASSI; MENEGHEL, 2011). As mídias, sendo parte da cultura, exercem papel de grandes mediadoras entre os sujeitos e a cultura mais ampla, modificando as interações coletivas (FANTIN, 2006).

Somos educados por imagens e sons e muitos outros meios provindos da cultura de mídias, o que torna os audiovisuais um dos protagonistas dos processos culturais e educativos. Afinal, as mídias não só asseguram formas de socialização e transmissão simbólica, mas também participam como elementos importantes da prática sociocultural das pessoas, na construção de significados da inteligibilidade do mundo.

Diversas experiências têm demonstrado que é possível não só ensinar com, sobre e através dos meios midiáticos, mas também formar espectadores críticos que negociam os significados, que constroem conhecimento e que interagem de diversas formas (FANTIN, 2006).

A área de Mídia do Conhecimento representa uma subárea de estudos na grande área de Mídia. Trata-se de uma área interdisciplinar, cujos interesses de seus integrantes recaem sobre Mídia, Conhecimento e Autonomia de Sistemas Tecnológicos.

Popularmente, reconhece-se como mídia o conjunto de recursos e atividades das áreas de Jornalismo e Publicidade. Isso é justificado porque há uma indústria consolidada de Comunicação, social e publicitária, reunindo profissionais que desenvolvem e comunicam seus produtos com os recursos de mídia (PERASSI; MENEGHEL, 2011).

Conforme o tempo passou, a própria mídia também evoluiu:

Até o final do século XIX, além do uso dos serviços de correio, a comunicação era realizada de maneira interpessoal, com distribuição de jornais e revistas ou afixação de cartazes em lugares públicos. Durante o século XX, houve o avanço tecnológico dos canais de transmissão, inicialmente com o uso de fiação elétrica e, em seguida, por ondas de diferentes frequências. Assim, ocorreu a popularização do telégrafo sem fio, do rádio e da televisão e, ainda no final do mesmo século, o crescente domínio de suportes e canais eletroeletrônicos promoveu a consolidação da tecnologia digital. O uso de computadores de mesa (*desktops*), computadores pessoais (*notebooks*), *tablets* e *smartphones* conectados em rede promoveu a revolução digital e popularizou o domínio de sofisticados recursos de Mídia, alterando a dinâmica socioprodutiva nos centros urbanos e em boa parte do meio rural (PERASSI; MENEGHEL, 2011, p. 33).

Na vida prática, tudo que é observado é um dado. Mas, quando a pessoa sente necessidade de registrar o dado ou informá-lo a terceiros, evidencia-se sua condição de informação. No entanto, para acontecer a comunicação, não adianta a informação estar disposta como mensagem em um canal, porque é também necessário que haja um observador ou receptor para perceber ou receber a mensagem (PERASSI; MENEGHEL, 2011).

Neste sentido, pode-se afirmar que o filme *Matrix* é considerado por muitos a obra-prima dos irmãos Wachowski, por ter alcançado milhares de telespectadores, comunicando e informando a todos suas mensagens subliminares. Conforme aponta Kelmer (2005), o filme

entrou para a história como uma das obras que mais simbolizam o espírito da época atual, em que os homens festejam e glorificam a suprema tecnologia e, ao mesmo tempo, começa a despontar o receio e a ameaça de se tornarem escravos de sua própria criação.

A realidade exibida no filme é uma realidade desejada e temida por muitos. Entre seus bônus pode-se destacar o poder de tornar-se imortal, no entanto há um certo temor do preço que será “cobrado” para a tão sonhada imortalidade ser alcançada.

Este é um tema recorrente na mídia cinematográfica e tão bem ilustrado no filme *Matrix*. Mas antes do aprofundamento neste tema, especificamente, faz-se necessário abordar as simbologias que antecederam a descoberta do protagonista acerca da sua própria escravidão. Importante também notar que a jornada iniciática<sup>4</sup> que Thomas Anderson ou Neo vive é inspirada na jornada do herói descrita por Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces* (CAMPBELL, 2007a), no qual o autor divide a trajetória do personagem principal em 12 etapas que se iniciam com o homem comum no percurso até sua transformação em herói, determinando percalços que podem ser encontrados nesse caminho.

As provações do herói representam sua morte simbólica para posterior renascimento, pois permitem ao “ego-herói” o contato com a sua sombra, os aspectos ocultos, reprimidos da personalidade. Por meio da morte simbólica, o herói passa a ter maior conhecimento de suas forças e fraquezas, alcançando a maturidade necessária para transpor os desafios de sua jornada. Deste modo, o símbolo do herói corresponde a uma tentativa do inconsciente de levar a libido regressiva<sup>5</sup> para um ato criativo, mostrando o caminho para a solução do conflito. Assim, o arquétipo do herói está associado aos ritos de passagem, fundamentais para a estruturação da consciência (CAMPBELL, 2007a).

O enredo do filme transcorre em torno de Thomas Anderson, um jovem com uma forte inquietação: “O que é a *Matrix*?”. Nesta busca, ele acaba encontrando um grupo de pessoas despertas e que batalham para despertar outras pessoas. O primeiro e mais significativo encontro de Thomas Anderson será com Morpheus, o chefe de um dos grupos que vivem fora da *Matrix*.

Sobre o nome Thomas Anderson, Anderson é de procedência nórdica e significa originalmente “o filho do homem”, uma das expressões que Cristo utiliza para se referir a si.

---

<sup>4</sup> A jornada iniciática, ou rito iniciático, ensinam ao indivíduo morrer para o passado para renascer para o futuro (CAMPBELL, 2007a).

<sup>5</sup> Refere-se 1) ao ato ou efeito de regressar, de voltar, retorno ao estado anterior; 2) ato ou efeito de regredir, retrocesso (SEVERO; SORDI, 2013).

Interessante observar esta alusão a Cristo. Logo no início do filme, Thomas recebe em sua casa um grupo de pessoas e dentre elas um homem o chama de “meu salvador”.

Mais tarde, esta ideia de Thomas, que se tornará Neo, ser o “salvador”, fica mais evidente.

Ressalta-se que, dentro da perspectiva junguiana, todos os elementos do filme referem-se a uma estrutura psíquica, ou seja, todos os personagens fazem parte de um único personagem, de Thomas Anderson que se torna Neo.

O protagonista irá inspirar os telespectadores, do mesmo modo que Cristo até hoje inspira a humanidade, a buscar o conhecimento de si, e à medida que o filme transcorre, observa-se que Neo potencializa tudo aquilo que já existe dentro dele, mas que até então ele não havia despertado, pois não havia se conectado com este potencial (KELMER, 2005).

Outro ponto enigmático é o nome com o qual Thomas é “batizado” fora da *Matrix* – Neo, remetendo à palavra inglesa *new*, que significa novo. Isto significa que Anderson, o filho do homem, se torna Neo, um novo filho, um novo e inspirador eu.

No campo das tradições místicas e religiosas, pode-se acompanhar no filme a ideia hinduísta de *maya*, em outras palavras, a ilusão na qual as pessoas vivem e que as cega para a verdade maior. Ademais, constata-se também a ideia taoísta da unicidade de tudo que existe, de se tornar uno com o mundo e assim harmonizar-se com os ritmos naturais da vida.

Encontra-se ainda a visão do budismo, com sua ênfase na libertação da mente e dos padrões a que ela se acorrentou. Apresenta ainda a ideia gnóstica do demiurgo, o arquiteto deste mundo, um falso deus que governa a realidade humana.

Em contraponto a este falso deus há o Oráculo, uma mulher de meia idade que auxilia o grupo de pessoas despertas. Seu objetivo é a libertação das demais pessoas, porém a personagem demonstra respeito ao outro e humildade, ilustrados por sua simplicidade.

O sábio, a anciã, ou o mestre é, idealmente, aquele(a) que respeita o “nível de consciência” de cada indivíduo, pois ouvir a verdade não basta; é preciso estar preparado(a) para ouvi-las, de outro modo pouco adianta. Campbell (2007a) alude que as palavras do mestre ajudam o herói nas provas e terrores da aventura.

É como a Alice no País das Maravilhas (2010): logo que adentra o mundo das maravilhas, de tanto duvidarem se ela é ou não a verdadeira Alice, ela mesma começa a duvidar. Mais adiante, acompanhada do seu mestre, o Chapeleiro, que lhe revela que ela irá matar o dragão, Alice, ainda ingênua e imatura, recusa-se a acreditar. A donzela tem à frente uma longa jornada de autorrealização, jornada esta que irá proporcionar à jovem o desenvolvimento de

ferramentas internas e, com elas Alice irá potencializar a si-mesma. E sim, ao final ela mata o dragão, que representa o seu maior medo, mas a jornada de autoconhecimento foi fundamental para este desfecho.

Dar-se-á, deste modo, início à descrição da jornada do herói Neo. De acordo com Campbell (2007a), a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana e dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões desconhecidas e causais da psiquê, onde o herói encontrará dificuldades e obstáculos.

A superação e a erradicação dos demônios infantis e em favor de si mesmo o possibilitarão retornar transfigurado e ensinar a lição de vida que aprendeu.

Esta é uma longa jornada, de muitos enfrentamentos, inseguranças, superações e realizações pessoais, mas tudo começa com o Chamado.

## 6 A JORNADA DO HERÓI E O FILME *MATRIX*

Pode-se averiguar as diferentes facetas e possibilidades para o uso e a interpretação da Jornada do Herói. Todas, contudo, referem-se à busca do autoconhecimento e desenvolvimento de si mesmo. Este não é um caminho fácil, mas necessário. Pergunta-se: Como seria a vida de Thomas Anderson se o protagonista do filme não tivesse investido na sua jornada? Permaneceria infeliz e insatisfeito, trabalhando na empresa e desenvolvendo *softwares*. Nas suas horas vagas, rastrearía e burlaria o sistema, em busca de respostas. E bem lá no fundo sentiría um vazio que não conseguiría explicar e do qual não sabe a procedência.

A jornada do herói, diz Kelmer (2005), é para os fortes. Histórias verídicas e dados apontados por Cabreira (2006), Sinzato (2007) e Picchia e Balieiro (2010) retratam que o herói ou a heroína estão lá fora e não somente nas telinhas cinematográficas.

Trata-se de uma jornada que está disponível à humanidade, imprescindível ao desenvolvimento humano. Uma jornada que cumpre etapas e cada uma prepara o “viajante” para a etapa seguinte.

Dar-se-á início ao estudo da jornada do herói desenvolvido pelo mitólogo Joseph Campbell (2007a), baseado na observação das narrativas mitológicas, correlacionando a jornada do herói com o filme *Matrix*, lançado em 1999. Ademais, far-se-á, na medida do possível, uma correlação da jornada de Thomas Anderson, protagonista do filme *Matrix* (1999), com a jornada das heroínas descritas nos estudos supracitados.

Tudo começa no mundo cotidiano, a vida seguindo normalmente o seu percurso. O mundo cotidiano não chega a ser uma etapa da jornada, e sim o local de onde o herói saiu e para onde retornará.

Trata-se do mundo em que cada um vive, a exemplo, Picchia e Balieiro (2010) relatam que o mundo cotidiano das suas participantes é o estado de São Paulo. Já a jornada de Hester Prynne transcorre entre os anos de 1642 e 1649, século XVII, em Salem, Massachussets (CABREIRA, 2006).

Em sua análise, Cabreira (2006) explica que Hester se isola da vida como a conhece, gradativamente. Primeiro, ela se afasta do marido e da terra natal para ir para um lugar desconhecido; depois, é condenada ao isolamento dentro da sociedade de Salem por seu crime e, então, constrói sua vida e a de Pearl, sua filha, a partir do círculo de aproximação que as separa dos outros habitantes (Quadro 4).

#### Quadro 4 – A Jornada do Herói

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | Mundo cotidiano: o ponto de partida, contexto, passado, origem, história pregressa e para onde o herói retorna.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Ruptura   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chamado à aventura: apelo, convocação para o rompimento com o conhecido, crise.</li> <li>2. Recusa ao chamado: dúvidas, hesitações, relutância e recusa em aceitar o chamado.</li> <li>3. Travessia do primeiro limiar: primeira busca ativa de respostas ou soluções para a ruptura que ocorreu devido ao chamado: primeiro momento de ação.</li> </ol>                                                                                        |
| Iniciação | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Encontro com o Mestre: mestres encontrados no caminho.</li> <li>5. Aprendizado: etapa de educação e aprendizado, tanto vivencial como intelectual.</li> <li>6. Travessia de novos limiares: comprometimento ainda maior com a mudança, ações e buscas mais radicais.</li> <li>7. Situação-limite: ponto de inflexão que implica provações e sacrifícios ou rendição para poder continuar a jornada.</li> </ol>                                  |
| Retorno   | <ol style="list-style-type: none"> <li>8. <i>Bliss</i>: encontro do “tesouro de cada um”, aquilo que traz sentido e significado à vida.</li> <li>9. Caminho de volta: preparação para viver no “mundo cotidiano” outra vez, mas pessoalmente modificado.</li> <li>10. Ressignificado: transformação pessoal advinda da jornada e do encontro da <i>bliss</i>.</li> <li>11. Dádiva para o mundo: o que se traz como doação concreta para o mundo, de acordo com a <i>bliss</i>.</li> </ol> |

Fonte: Picchia e Balieiro (2010, p. 23).

Thomas Anderson, um jovem programador de computador, mora em um apartamento escuro e pequeno. O protagonista é atormentado por estranhos pesadelos nos quais se encontra conectado por cabos, contra sua vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro.

Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro.

À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. E é deste modo que Thomas Anderson recebe o Chamado a uma jornada, a jornada do herói.

### 6.1 A RUPTURA – O CHAMADO

Campbell (2007a) expõe que o chamado geralmente ocorre por um erro ou um mero acaso, como o sapo que surge para resgatar a bola do fundo da lagoa, ou a menina que observa o coelho elegante correr pelo jardim, ou o rapaz que sente que há algo além e não revelado. Mas este evento revela um mundo novo e insuspeito, no qual o indivíduo entrará em contato com forças que lhe são desconhecidas.

Neo, ainda como Thomas Anderson, recebe uma mensagem em seu computador “Acorde nok nok [...] siga o coelho branco”, diz a mensagem. Em seguida, ele recebe um grupo de pessoas que encomendaram um trabalho extraoficial, que faz parte da segunda vida de Thomas, de *hacker*. Eles o convidam a sair e quando Thomas ia declinar, ele viu o símbolo do coelho tatuado em uma das mulheres (Figura 3).

Figura 3 – Filme Matrix, cena O coelho branco



Fonte: [culturagenial.com/filme-the-matrix](http://culturagenial.com/filme-the-matrix)

O coelho nesta cena representa o arauto<sup>6</sup>, cujo aparecimento é o chamado da aventura, e para Thomas é o chamado do despertar do eu. O símbolo do coelho também foi utilizado no filme *Alice no País das Maravilhas* (2010) (Figura 4) e, do mesmo modo, o coelho apareceu para informar a donzela que chegou o momento de ela aventurar-se em Si-mesma, de entrar em contato com partes intrapsíquicas e características reprimidas ou negligenciadas.

Para o herói Thomas, a sua inquietação sobre a *Matrix* começa a desvelar-se, enquanto as diretoras e roteiristas do filme exprimem sinais e informações subliminares de diversas formas, anunciando ao público o surgimento do Chamado.

Figura 4 – O coelho na figura de arauto, filme *Alice no País das Maravilhas*



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice\\_no\\_Pa%C3%ADs\\_das\\_Maravilhas\\_\(filme\\_de\\_2010\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas_(filme_de_2010))

O chamado, diz Campbell (2007a), “sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração – um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um renascimento” (p. 61).

Ou seja, o coelho informa que é chegado o momento, mas será o herói, ou na vida cotidiana, as pessoas, que irão escolher entre seguir o arauto ou permanecer onde estão.

No fundo, todos que recebem o Chamado sabem que se trata de um momento ímpar em sua vida e, conseqüentemente, do desaparecimento daquilo que é, daquilo que se manifesta em sua vida; em outras palavras, o chamado impõe um renascimento. Faz-se obrigatória a revisão

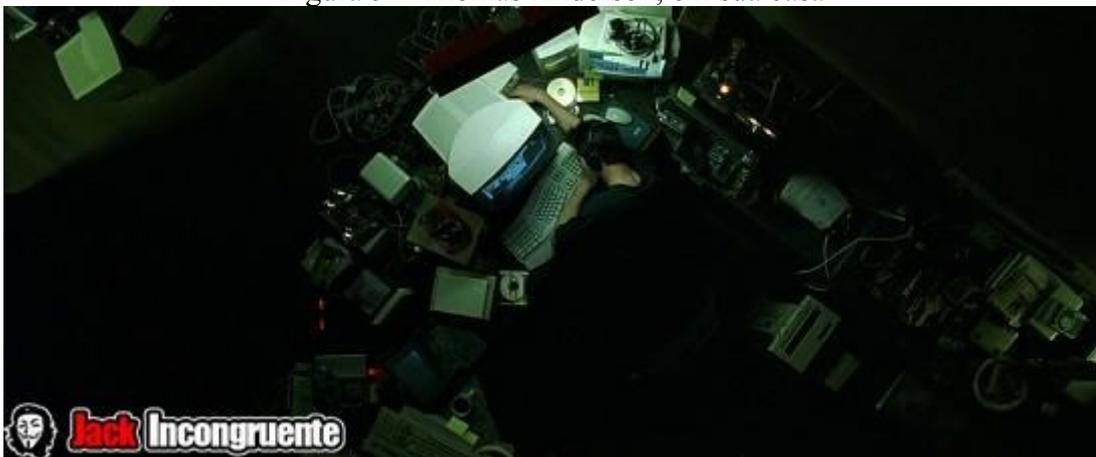
---

<sup>6</sup> Os Arautos fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o herói (e a plateia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando (VOGLER, 1998, p. 76).

daquilo que se considera verdadeiro e real, sobrepondo-se novas informações, dando novas formas àquilo que a princípio já teve uma forma.

Os símbolos do convite para o despertar são apresentados de várias maneiras. Kelmer (2005) cita a mensagem “Acorde”, que Thomas recebe na tela de seu computador, fazendo uma analogia com o próprio despertar do protagonista. Refere-se ainda ao apartamento dele. Esta cena sugere que o *hacker*, Thomas, passa longas horas do seu tempo “livre” na frente do computador, procurando respostas e transgredindo a lei (Figura 5).

Figura 5 – Thomas Anderson, em sua casa



Fonte: <http://www.jackincongruente.com/the-matrix-curiosidades-e-segredos-do-filme/>

Este cenário remete à própria consciência, pequena e limitada (CAMPBELL, 2007a; JUNG, 2008; KELMER, 2005). Jung (2008) compara a consciência com uma sala escura, na qual se acende uma vela, o ego está no centro e considera-se o núcleo de tudo; a luz da vela, ou pelo menos até onde consegue iluminar, é a consciência. Todo o mais, tudo aquilo que se encontra na escuridão, é o inconsciente. De acordo com estes autores, conforme o ego se desloca, ele ilumina espaços até então desconhecidos e, deste modo, amplia o conhecimento de si-mesmo.

Corroborando o exposto Jung (2015), afirmando que aqueles que progredirem no caminho da realização do si-mesmo inconsciente trará à consciência conteúdos do inconsciente pessoal, ampliando o âmbito da sua personalidade.

No entanto, o objetivo do ego na estrutura psíquica da humanidade é de protegê-los das ameaças e dos perigos. Assim, o ego mantém as pessoas em segurança e, toda vez que se sente ameaçado, informa a mente e ao corpo que ele corre risco de morte. Por esta razão, abandonar o conhecido é tão difícil, e faz com que cada pessoa que empreende esta jornada ao desconhecido se sinta realmente ameaçada.

A vida é feita de escolhas, ponto culminante no início do filme. Thomas aguardava a chegada de um “cliente” para a entrega de uma encomenda de informações *hackeadas*, e os símbolos e detalhes que as irmãs Wachowski utilizam é de uma riqueza incomparável.

A começar pelos nomes do casal, Choi e Dujour – em francês *du'jour* *choi* significa a escolha (Figura 6).

Figura 6 – Choi e Dujour, em francês, significam escolha

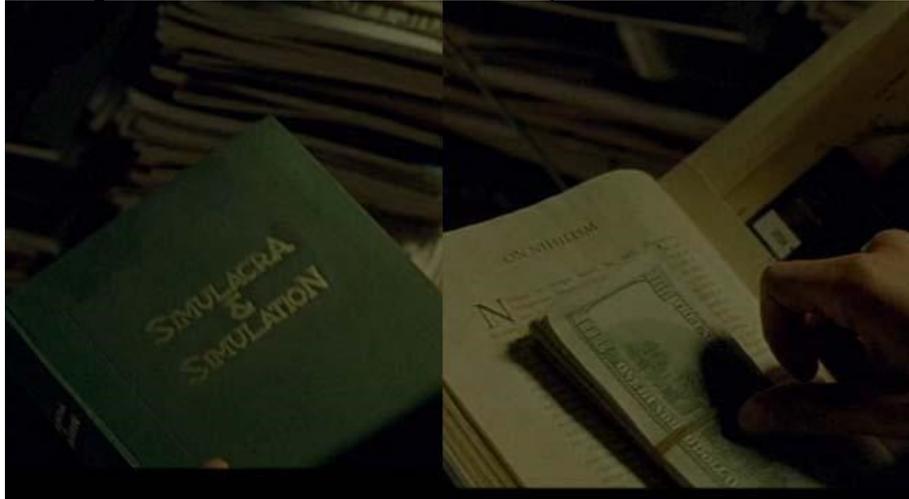


Fonte: <http://www.jackincongruente.com/the-matrix-curiosidades-e-segredos-do-filme/>

Outra insígnia nesta cena do filme refere-se ao livro *Simulacros e simulação*, de Jean Baudrillard (1981), no qual, sob um fundo falso, Thomas esconde as informações *hackeadas* e as torna uma fonte de lucratividade com vendas ilegais.

Jean Baudrillard (1981) é um filósofo francês e, neste livro, ele discute a relação entre realidade, símbolos e sociedade, descrevendo a simulação como a criação do real através de modelos conceituais ou mitológicos que não têm ligação com a realidade nem dela se originam (Figura 7).

Figura 7 – Livro Simulacros e simulação, de Jean Baudrillard



Fonte: <https://catholicjournaling.wordpress.com/2016/08/28/if-you-like-the-matrix-dont-read-this/>

O referido livro faz uma forte alusão aos ideais e às perspectivas da mídia cinematográfica.

Vale ressaltar que Thomas é aquele homem da Alegoria da Caverna de Platão, que apesar de acorrentado e observando aquelas imagens refletidas à sua frente, sente que elas não fazem muito sentido, então ele recebe e ouve o chamado para libertar-se destas correntes e para olhar e desvelar o que há por trás das paredes.

Quão surpreendente não foi descobrir que havia muito mais do que ele conhecia, pensava e imaginava?

No entanto, é válido lembrar que tanto para este homem, quanto para Thomas ou para qualquer pessoa que ouse se libertar das correntes e conhecer além, há um preço a ser pago; é a vida cobrando os seus “pedágios”, colocando cada rebelde à prova. Ele poderá transcender, mas terá de provar que está pronto para receber e ver a luz do Sol, do conhecimento verdadeiro sobre Ser humano, sobre a realidade e sobre o sistema no qual está inserido.

Portanto, o herói terá de estar muito determinado a sair da sua zona conhecida e, de certo modo, confortável. O convite foi oficializado, e caberá a Thomas seguir ou não o chamado. O desfecho virá por meio do telefonema que Thomas recebe no trabalho, em uma grande empresa de Tecnologia da Informação (TI). Ao chegar atrasado, sua presença é solicitada no escritório do chefe, que chama a atenção do funcionário. Evidencia-se nesta cena que, para se adequar à *matrix*, terá de seguir as regras estipuladas ou seguir o chamado interno.

A Figura 8 ilustra a ameaça que o ego sente ao abandonar a zona de conforto. Esta cena refere-se às adversidades em seguir o chamado e sair da zona de conforto. Psicológica e

internamente, é uma representação do início da jornada mítica e iniciática. O indivíduo sente-se, deste modo, correndo risco e sem recursos e ferramentas para proteger-se.

Figura 8 – Cena em que Thomas sai pela janela e caminha pelo parapeito



Fonte: <https://incrivel.club/creacion-arte/19-tomas-malas-que-iban-a-ser-eliminadas-de-peliculas-pero-fueron-incluidas-al-final-760010/>

Por isso, Campbell (2007a) relata que o herói encontrará um mestre que irá ajudá-lo e, em especial, a missão do mestre é fazer o herói acreditar no próprio potencial em superar as adversidades. À medida que a jornada prossegue, o mestre auxiliará também no desenvolvimento de ferramentas internas que irão potencializar e sustentar o herói no conhecimento de si mesmo.

Thomas encontra aquele que se tornará o seu mestre, Morpheus, porém o protagonista estava em um estágio prematuro da sua jornada, logo ele declina o chamado e retorna para a sua vida cotidiana. A este estágio, Campbell (2007a) intitulou “recusa ao chamado”.

## 6.2 A RUPTURA – A RECUSA AO CHAMADO

A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e “seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido” (CAMPBELL, 2007a, p. 77).

Thomas, após ter sido repreendido por seu superior, que o aconselha a seguir as normas da empresa, retorna à sua mesa e recebe uma encomenda. Para a sua surpresa, é um celular que

toca assim que ele o recebe. Thomas atende e percebe que quem fala é o Morpheus, por quem tem tanta curiosidade. Morpheus avisa sobre a chegada dos agentes e do perigo que eles representam. Ele explica que Thomas tem duas opções: ficar ou fugir. O protagonista decide seguir as orientações de Morpheus e fugir, no entanto esta fuga será um tanto desafiadora para o herói, e o seu desfecho será o retorno para a empresa e, conseqüentemente, sua captura pelos agentes.

Etimologicamente, o nome do deus grego do sono (*Morphe*) é traduzido como “moldador”, “a forma” ou “o construtor de formas”. De acordo com a mitologia grega, Morpheus era um dos filhos de Hipnos, segundo o poeta romano Ovídio, ou irmão de Hipnos, segundo o poeta Hesíodo.

Hipnos é o deus do sono, e representava a personificação dos sonhos. Este deus é descrito como um ser alado e metamorfo, isto é, dotado da capacidade de assumir diversas formas. A história de Morpheus está presente na obra *Metamorfoses*, do poeta grego Ovídio, que descreve o deus do sono como “o mais hábil imitador da figura humana” (RIBEIRO, 2020).

Ribeiro (2020) define o sonho como “um simulacro da realidade feito de fragmentos da memória” (p. 10). Segundo este autor, apesar de o sonhador ser o protagonista do sonho, é comum que o sonho encene situações de grande frustração ou decepção. E isto ocorre porque o sonhador desconhece o roteiro e a direção.

Neste sentido, considera-se possível que as roteiristas e diretoras do filme *Matrix* (1999), Lana Wachowski e Lilly Wachowski, estejam informando aos telespectadores que o filme, a aventura de Thomas Anderson que se torna Neo, transcorre através de um sonho.

Para Ribeiro (2020), o sonho é essencial, porque nos permite mergulhar profundamente nos subterrâneos da consciência.

Evidências históricas sobre a ocorrência de sonhos remontam ao início da civilização. Ribeiro (2020) reporta que os sonhos eram levados a sério na Grécia Antiga, expondo ainda que o mesmo acontecia em civilizações ainda mais antigas como no Egito e na Mesopotâmia.

O Épico de Tukulti-Ninurta ilustra o modo como os sonhos foram utilizados para dar credibilidade aos governantes. Nele, apresenta-se o problema da elaboração secundária, ou o fato de que nunca temos acesso ao sonho propriamente dito, enquanto no Livro dos Mortos egípcio e na Epopeia de Gilgamesh suméria, bem como na *Ilíada*, na *Odisseia*, na *Bíblia* e no *Corão* pode-se encontrar o caráter divinatório dos sonhos (RIBEIRO, 2020).

Ao final da Antiguidade, Artemidoro (século II) e Macróbio (século V) difundiam a informação de que os sonhos pertenciam a diferentes categorias conforme seu conteúdo, sua

causa e função (RIBEIRO, 2020). Quase dois mil anos antes de Freud e de Jung, expõe Ribeiro (2020), Artemidoro assinalou a importância da multiplicidade de sentidos dos sonhos, o que equivale a dizer que os sonhos são uma forma de expressão do inconsciente. Segundo Jung (2008), através dos sonhos o inconsciente emite mensagens diretamente e sem intervenção do ego para o consciente.

Jung (2008) percebeu que a origem dos sonhos se encontrava para além do inconsciente pessoal, em áreas da psiquê que denominou inconsciente coletivo, ou seja, os níveis profundos do inconsciente onde são guardadas certas tendências comuns a toda a raça humana.

Para este autor, os sonhos têm a função de estabelecer pontes entre a consciência e a matriz arquetípica da psiquê, tornando-se poderosos elementos clínicos rumo ao processo de individuação.

Logo, para Thomas Anderson, o processo de desenvolvimento pessoal – ao que Jung chamou de processo de individuação, que é uma elaboração de si mesmo – ocorre através do sonho de Thomas.

Campbell (2007a) esclarece que “o sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique” (p. 27). Para Jung (2008), as imagens e as ideias contidas nos sonhos não podem ser explicadas apenas em termos de memória; segundo este autor, os sonhos expressam pensamentos novos que ainda não chegaram ao limiar da consciência.

Jung (2008) afirma entender a razão que impede o sonhador de resistir aos significados e às simbologias do seu sonho. O autor afirma que algumas pessoas até rejeitam a mensagem do sonho, e aponta como causa aquilo que os antropólogos chamam de misoneísmo, um medo profundo e supersticioso do novo.

Considera-se que o filme *Matrix* (1999) segue nesta direção, ilustrando e apresentando os “riscos” que a estrutura psíquica de Thomas sente ao vivenciar tal chamado. Pode-se afirmar que da mesma maneira ocorre para a humanidade em geral.

A individuação, alude Jung (2015, p. 63), “significa tornar-se um ser único [...] significa precisamente a realização melhor e mais completa das qualidades coletivas do ser humano”. Para tornar-se Si-mesmo, dentro desta perspectiva, o indivíduo terá de permitir-se diversas mortes em vida, para então renascer. Terá de aceitar o chamado e desbravar novos e desconhecidos horizontes repetidamente.

Kelmer (2005) destaca que um dos pontos fundamentais para o herói, neste estágio de desenvolvimento, será conectar-se com a intuição. O autor relaciona a simbologia de Morpheus como a conexão com a intuição.

Thomas, nesta parte inicial do filme, ainda não conhece Morpheus. No entanto, ao receber o celular e o telefonema, ele aceita as orientações de fuga. Logo, Morpheus exerce a função da voz que guia, assim como a intuição que igualmente é essa voz interna que guia a pessoa.

A intuição, expõe Kelmer (2005, p. 33), “é uma das funções psicológicas [...] de que dispomos para nos guiar vida afora e ela nos permite perceber as possibilidades inerentes à situação”.

As deusas Perséfone, Ártemis e Héstiá são apontadas por Fernandes e Fialho (2014) como representantes da intuição, ao menos uma das facetas destas deusas.

No mito do rapto de Perséfone, a jovem que no momento inicial do mito se chama Core (donzela em latim) passeia pelos campos a colher flores. De repente, a terra se abre e surge uma fenda da qual sai Hades, o deus da morte e do mundo subterrâneo, que a rapta em seu carro puxado por “cavalos imortais”. A donzela grita pedindo a Zeus que a salve, sem, contudo, ser atendida. Deméter, a deusa da agricultura, que ensina as técnicas do plantio e da colheita para a humanidade, ao retornar à tarde para casa e perceber o sumiço de sua querida filha, fica perturbada. Quando descobre sobre o rapto, promete não mais auxiliar a humanidade com seus ensinamentos. Passado algum tempo, a humanidade corre o risco de extinção por conta da inanição.

Por isso, Zeus decide intervir junto ao seu irmão Hades, que aceita devolver a donzela com uma condição: passar uma última noite com Core. Porém, antes de permitir à jovem retornar para junto de sua amada mãe, Hades oferece à jovem algumas sementes de romã, alegando que a deixarão mais forte para o reencontro. Perséfone, ao comer algumas sementes, submete-se a uma lei local: ninguém que tenha consumido qualquer coisa no submundo poderá retornar.

Hades, entretanto, se diz muito bondoso e permitirá que Core passe parte do ano com a mãe, e a outra parte do ano a jovem deverá retornar ao submundo para fazer-lhe companhia. Por isso, durante um terço do ano tudo seca e morre na natureza (outono e inverno), enquanto nos demais períodos tudo volta a brotar. O retorno de Perséfone para junto de Deméter traz consigo a primavera, quando Deméter cobre a terra de flores.

Os autores supracitados fazem uma analogia deste período no submundo, bem como da própria função de Deméter, de nutridora e cuidadora, com a intuição. O mito “simboliza o lançar as sementes à terra e o brotar de novas colheitas, uma espécie de morte e ressurreição [...] o alimento oferecido pela função intuitiva [...] é o que pode nutrir a alma [...] fortalecendo-os para caminhar heroicamente rumo à individuação” (FERNANDES; FIALHO, 2014, p. 175).

Para Fernandes e Fialho (2014), tanto Ártemis quanto Héstia têm facetas igualmente conectadas com a intuição. A primeira é considerada uma deusa lunar e uma das características marcantes nesta deusa é o seu aspecto arqueira, com a meta de acertar o alvo sem se desviar do caminho; para isso, ela não perderá o foco e a concentração para atingir os seus objetivos. Ártemis pode utilizar suas flechas para apreender percepções subliminares do inconsciente (palpites, *insights*).

Já Héstia, na mitologia grega, era a deusa virgem grega do lar, da lareira, da arquitetura, da vida doméstica, da família e do estado. Sua chama sagrada brilhava continuamente nos lares e templos. Todas as cidades possuíam o fogo de Héstia, colocado no palácio onde se reuniam as tribos. Esse fogo deveria ser conseguido direto do Sol.

Quando os gregos fundavam cidades fora da Grécia, levavam parte do fogo da lareira como símbolo da ligação com a terra materna, e com ele acendiam a lareira onde seria o núcleo político da nova cidade. Sempre fixa e imutável, Héstia simbolizava a perenidade da civilização.

Deste modo, o fogo de Héstia pode estar relacionado ao conhecimento intuitivo (FERNANDES; FIALHO, 2014).

Constata-se, através dos mitos de Perséfone, Ártemis e Héstia, e sua analogia e ligação com a intuição, que esta proporciona às pessoas a capacidade de lidar com a escuridão e a solidão. Ao se conectar com esta estrutura psíquica, é possível manter o foco e a determinação para alcançar o caminho desejado e prospectado, sem se desconectar da sua verdade, do seu centro.

A lareira representa a utilização do calor para gerar abrigo, aquecimento, relaxamento, cuidado e conforto. É nesse sentido que Jung (2011) aponta que o processo de individuação leva ao conhecimento profundo de si mesmo, com respeito e conexão com a singularidade, levando em consideração as características do coletivo.

Uma pessoa individualizada está Una com o todo, pertencente ao todo e não separada, respeita e ama o outro como a si mesma. É, como elucidam Fernandes e Fialho (2014, p. 25), “conhecer a si mesmo é conhecer cada um dos nossos infinitos eus”. Ou seja, uma pessoa

individualizada tem a humildade de reconhecer em cada partícula do todo a sua própria participação e pertencimento.

Por meio da intuição, complementa Kelmer (2005), o Ser Humano se conecta com o todo, a totalidade ao nosso redor. Esta função psicológica fornece aspectos que o pensamento, as sensações ou os sentimentos não captam, e fornece dados valiosos para as decisões.

A intuição foi desvalorizada pelo sistema capitalista e patriarcal, para o qual interessam sujeitos passivos e manipuláveis.

Na Figura 9, Thomas foi preso e, apesar da pressão, decide não colaborar com os agentes, de tal modo que eles o torturam e inserem nele um aparelho rastreador, para que, sem saber, Thomas os leve até Morpheus.

Figura 9 – Thomas é punido quando decide não colaborar com os agentes



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Qual a mensagem que uma cena tão forte transmite subliminarmente? O que isso significa em termos psicológicos?

Para Kelmer (2005), esta é uma simbologia da retaliação. Pessoas que estão determinadas a se libertarem das amarras do sistema irão passar por ela; é o jeitinho, diz o autor, que a sociedade tem para punir os rebeldes. A sociedade pune os destemidos, e todas as pessoas que julgam e criticam os membros rebeldes são potenciais agentes, como Morpheus disse a Thomas: “Todos aqueles que não estão despertos são agentes em potencial”.

Vemos no filme o agente Smith, que transitava em qualquer parte da *matrix*. Smith é um programa, mas, em seguida, ele se parece com uma espécie de vírus que acaba

contaminando toda a *matrix* (Figura 10). O próprio nome Smith é muito comum em inglês, o que sugere que ele pode representar qualquer um ou todos de uma vez.

Figura 10 – Os agentes Smith



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Kelmer (2005), referindo-se ao cotidiano, expõe que os agentes repressores, a sociedade, não são necessariamente pessoas cruéis, como os agentes da *Matrix*, mas pessoas comuns que “não tem consciência do papel que representam, são apenas seres humanos inseridos numa cultura que os leva a agir assim, sem questionar” (KELMER, 2005, p. 87).

Seguindo esta perspectiva, faz-se uma analogia à Alegoria da Caverna de Platão. Um dos prisioneiros liberta-se e desvela os véus de Maya, os véus da ilusão, descobrindo que existe muito mais do aquilo que havia sido revelado. Este homem passou por maus bocados, teve que escalar um túnel muito estreito e sem musculatura óssea, pois vale lembrar que ele passou toda a sua vida acorrentado e sentado, portanto sem utilizar e fortalecer a musculatura.

Durante a escalada, muitas vezes ele caiu, se machucou, teve que recomeçar, persistir até que finalmente vislumbrou uma luz. Percebeu, então, que aquilo que ele sentia, de haver algo além, fazia sentido. Isto o animou a dar continuidade no seu empreendimento de escalar a caverna, até que ele alcançou a saída/entrada da caverna. Ao chegar lá em cima e vislumbrar tanta luz, a paisagem e os símbolos, ele se lembrou dos demais prisioneiros e sentiu compaixão por eles, por isso decidiu retornar para libertá-los.

Porém, ele também sabia que os colegas iriam chamá-lo de louco, zombar dele e poderiam até tentar agredi-lo. Mesmo assim o homem livre retornou. De fato, ao chegar lá embaixo e contar para os prisioneiros sobre a sua descoberta, eles começaram a rir, e como Thomas insistiu, passaram a ameaçá-lo.

É sobre isso que as diretoras de *Matrix* se referem. Todos são em potencial um agente Smith e irão proteger aquilo que acreditam ser a “verdade”.

Thomas é este homem da caverna que sente o chamado. Sua jornada está apenas começando. Ele, assim como o primeiro homem da caverna que se libertou das correntes, também tem a missão de retornar à “caverna”, a *matrix*, e libertar o máximo de pessoas possível. No entanto, se a escolha é opcional, a jornada é obrigatória; em outras palavras, ninguém pode caminhar por ninguém.

Cada pessoa, cada herói ou heroína irá desbravar a jornada à sua maneira, integrando cada conhecimento adquirido ao longo da jornada. Esta integração lhes propiciará um conhecimento profundo daquela experiência e, assim, poderão compartilhar com propriedade os conhecimentos adquiridos. Não se trata de uma aventura lida em livros, mas de algo pessoal e vivencial.

### 6.3 A RUPTURA – O AUXÍLIO SOBRENATURAL

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (com frequência, uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 2007a, p. 75).

Thomas acorda em sua cama, assustado com o pesadelo que teve, no qual homens o prendiam e colocavam uma espécie de bicho tecnológico dentro da sua barriga. O telefone toca, é Morpheus que marca um encontro com Thomas. Na cena seguinte está chovendo, e Thomas, sob uma ponte, observa um carro preto parando à sua frente. Ele entra e logo reconhece Trinity, a mulher que fez o primeiro contato com ele. Do banco da frente, Switch aponta uma arma para Thomas, que se assusta, pede para parar o carro e diz estar farto de tudo. Trinity olha para ele com ternura e gentilmente o convence a ficar. Thomas é submetido a uma rápida operação para retirar o rastreador do seu corpo. Assim, os agentes não podem mais localizá-lo.

Este é um momento em que dois fatores muito importantes acontecem – o encontro com o mestre e com o feminino. Este último, o encontro com o feminino, remete ao princípio *yin* da filosofia oriental, enquanto o *yang* está ligado ao masculino.

Anteriormente, discorreu-se sobre a intuição. Pois bem, o feminino está diretamente relacionado à intuição. Observa-se que Trinity o convence com ternura, com o olhar e não com palavras. A força, a racionalidade e a conquista são valores *yang*, enquanto *yin* está associado

à flexibilidade, ao sentimento e à empatia. Ambos fazem parte da estrutura psíquica, bem como são importantes, no entanto cada situação demanda reconhecer e dosar um ou outro.

Sob a ótica da Teoria Profunda junguiana, homens e mulheres possuem o seu oposto internamente, aos quais ele chamou, respectivamente, de *anima* e *animus*. Eles são a personificação feminina no homem, *Anima*, ao passo que a personificação masculina nas mulheres se chama *Animus*.

Dentro desta perspectiva, Trinity representa a *anima* de Thomas Anderson. Ao aproximar-se de Trinity, Thomas está se conectando com o seu feminino interno. Acerca do conceito *anima*, Jung (2015) faz os seguintes apontamentos:

Há uma imagem coletiva da mulher no inconsciente do homem, com o auxílio do qual ele pode compreender a natureza da mulher. Esta imagem herdada é a terceira fonte da feminilidade da alma. [...] Como o leitor já terá percebido, não estamos tratando de um conceito filosófico e muito menos de um conceito religioso da alma e sim do reconhecimento psicológico da existência de um complexo psíquico semiconscente, cuja função é parcialmente autônoma (JUNG, 2015, p. 80-81).

A *anima*, nesse sentido, se desenvolve a partir da identidade materna ou a sua substituta. Do mesmo modo ocorre com o *animus* nas mulheres. Para Jung (2017), a escolha amorosa se dá devido ao grau de ligação com os pais, favorecendo ou mesmo dificultando esta escolha.

Outra insígnia que se refere ao encontro de Thomas com o seu feminino é a própria palavra *matrix*. A palavra *matrix*, de origem latim, significa útero: *mater* + *ix*. O sufixo *-ix* implica um sujeito de gênero feminino. *Matrix* tem sua etimologia na raiz *ma*, que, na língua hindu, significa mãe. Constata-se, mais uma vez, a alusão ao retorno à grande mãe, ao centro, ao útero materno, ao encontro com o feminino.

O segundo encontro, não menos relevante, ocorre com o mestre, representado por Morpheus. A função do mestre ou mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido (VOGLER, 1998). Muito mais que isso, o mestre sabe de alguma forma que o herói tem todas as potencialidades e sabe que o herói as desconhece, portanto, sua missão é despertar no herói tal conhecimento sobre si-mesmo.

Thomas Anderson não acredita que ele é o escolhido, o messias, aquele que irá libertar os demais da *matrix* de um estado de consciência normótico<sup>7</sup>. Logo, Morpheus exerce uma função primordial junto a Thomas, que muito em breve se tornará Neo.

### 6.3.1 A tríade: Neo, Morpheus e Trinity e a famosa cena da pílula azul e vermelha

O número três resolve o impasse do número dois, segundo os pitagóricos, e transforma o dualismo em harmonia e unidade (JUNG, 1979).

Na Figura 11, observa-se a tríade com Neo ao centro, à sua direita o mestre Morpheus, e à sua esquerda está Trinity, o seu feminino.

Figura 11 – A tríade, Neo, Morpheus e Trinity



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

A organização em tríades, expõe Jung (1979), é um arquétipo que surge na história das religiões e, provavelmente, inspirou a ideia da Trindade cristã. O autor pontua que “o

<sup>7</sup> Para Roberto Crema, a normose é uma patologia da normalidade, que se traduz por um conjunto de comportamentos, atitudes e hábitos dotados de consenso social e patogênicos em diversos graus de gravidade. [...] a normose se define pela estagnação da dinâmica evolutiva inerente à realidade humana. Somos incompletos e, nesse sentido, carentes de um aperfeiçoamento através do investimento nas dimensões não apenas físicas e materiais; também nos domínios da subjetividade, da alma profunda e da consciência. Neste sentido, a normose se expressa pelos sintomas de um estrangulamento fetal provocados pela inércia do processo evolutivo, que sepulta o vir-a-ser humano rumo a um saudável florescimento (CREMA, 2017, p. 21).

mitologema<sup>8</sup> egípcio da igualdade substancial entre o pai e o filho divinos e o da geração no seio da mãe do rei se estende até a quinta Dinastia (meados do terceiro milênio)” (JUNG, 1979, p. 5). Ademais, vale ressaltar as especulações matemático-filosóficas do pensamento grego, em que o conteúdo arquetípico da revelação começou a ser ampliado e aplicado em sentido gnóstico.

Pitágoras e a sua escola foram os que mais contribuíram para a formação original do pensamento grego. A Trindade apresenta, de acordo com Jung (1979), um caráter numérico-simbólico. Nesse sentido, vale a pena investigar o sistema numérico-simbólico dos pitagóricos.

Zeller, citado por Jung (1979, p. 7), diz:

A unidade é o primeiro elemento do qual surgiram todos os outros números; é nela, portanto, que devem estar juntas todas as qualidades opostas dos números: o ímpar e o par; o dois é o primeiro número par, o três é o primeiro número ímpar e também perfeito, porque é no número três que aparece pela primeira vez um começo, um meio e um fim.

Acredita-se que não por acaso as diretoras e roteiristas deste filme, *Matrix*, desenvolveram um enredo em torno da tríade, da trindade. Subliminarmente, estes símbolos alcançam o inconsciente de cada telespectador e conduzem cada um(a) ao substrato psíquico mais profundo, informando e relembrando algo que foge totalmente à compreensão humana, que foge do ponto de vista prático, ético ou mesmo simbólico, pois, de acordo com Jung (1979), é exatamente a isso que a Trindade remete.

Todos os esforços dos “Concílios e da Teologia escolástica no plano do pensamento não conseguiram transmitir à posteridade uma compreensão que sirva de apoio ao dogma”, alude Jung (1979, p. 40). Ou seja, os dogmas cristãos acerca do pai-filho-espírito santo possivelmente surgem a partir da teologia egípcia, a qual exprime em sua essência uma certa unidade entre o deus como pai, o deus como filho, e o terceiro elemento é o Ka-mutef, que é a força procriadora de Deus.

Salienta-se que, ao associar, para o telespectador, Neo a Messias ou a Cristo através da imagem da trindade, esta mídia conecta o público com a jornada de Cristo e tudo o que ela representa até os dias atuais. Quem foi Ele? O salvador. Como foi a sua jornada? Trágica e heroica, ao mesmo tempo. Vale lembrar que a vida o tempo todo apresenta desafios para que,

---

<sup>8</sup> “Mitologema significa o elemento mínimo reconhecível de um complexo de material mítico que é continuamente revisto, reformulado e reorganizado, mas que na essência permanece, de fato, a mesma história primordial. Esta história primordial é o mitologema” (JUNG, 1979, p. 6).

com eles, as pessoas se desenvolvam internamente, se tornem mais fortes, mais “despertadas”, assim como o herói Neo, que nunca usou o globo ocular, seus músculos e a sua força física.

A vida de Cristo ensina às pessoas que alcançar o “destino”, os objetivos genuínos, implica uma jornada permeada de sofrimento, e o preço para integrar o conhecimento de Si-mesmo é a própria morte que, conseqüentemente, resulta no renascimento.

Voltando à questão da Trindade, por que, indaga Jung (1979), não se encontra escrito “pai, mãe e filho”, mas sempre “Pai, Filho e Espírito Santo”?

Considera-se importante observar o relato do autor a este respeito:

A isto devemos responder que não se trata de uma situação puramente natural, mas de uma reflexão<sup>9</sup> humana que se acrescenta à sequência natural Pai-Filho. Esta reflexão é a vida despojada do elemento natural, bem como de sua alma específica, que foi reconhecida como possuindo uma existência à parte [...] a interpretação do Espírito Santo como mãe reduz seu sentido específico ao de uma imagem primordial, e justamente por isso destrói aquilo que é o conteúdo essencial da ideia do Espírito Santo. Ele não é somente a vida comum entre o Pai e o Filho; é também o *Paráclito que o filho deixou como herança aos homens*, para que desse testemunho se produzisse dentro deles os efeitos da filiação divina. Realmente, é de máxima importância que a ideia do Espírito Santo não constitua uma *imagem natural*, mas sim um conhecimento, um conceito abstrato da vida do Pai e do Filho, como terceiro elemento existente entre o Uno e o Outro. A vida sempre extrai da tensão da dualidade um terceiro elemento desproporcional e paradoxal (JUNG, 1979, p. 46-47, grifos do autor).

Postula-se, assim, que a trindade se manifesta como um símbolo que abrange a natureza divina e humana. E os símbolos que giram em torno desta ideia remetem o telespectador a acontecimentos psicológicos de incalculável potencialidade. Thomas começa uma jornada sem volta, uma jornada profunda no conhecimento de Si-mesmo.

O protagonista acabou de fazer contato com o seu mestre, aquele que irá apoiá-lo com suavidade e firmeza. O herói também encontrou o seu feminino e, sem este encontro, segundo a teoria junguiana, não seria possível chegar à totalidade, ao *self*. Antes do renascimento, contudo, há a morte.

Quanto à famosa cena da pílula azul e vermelha e o paradoxo referente à escolha, cabe a Thomas, o possível messias, escolher entre ficar na *matrix*, no mundo das ilusões, porém um mundo conhecido, ou sair da *matrix* e desbravar um novo horizonte.

---

<sup>9</sup> O termo “reflexão” não deve ser entendido como simples ato de pensar, mas como uma atitude. A reflexão é uma atitude de prudência da liberdade humana, face às necessidades das leis da natureza. Como indica a palavra *reflexio*, isto é, “inclinação para trás”, a reflexão é um ato espiritual de sentido contrário ao do colocar-se em relação e em confronto com aquilo que acaba de ser presenciado. A reflexão, por conseguinte, deve ser entendida como uma tomada de consciência (JUNG, 1979, p. 46).

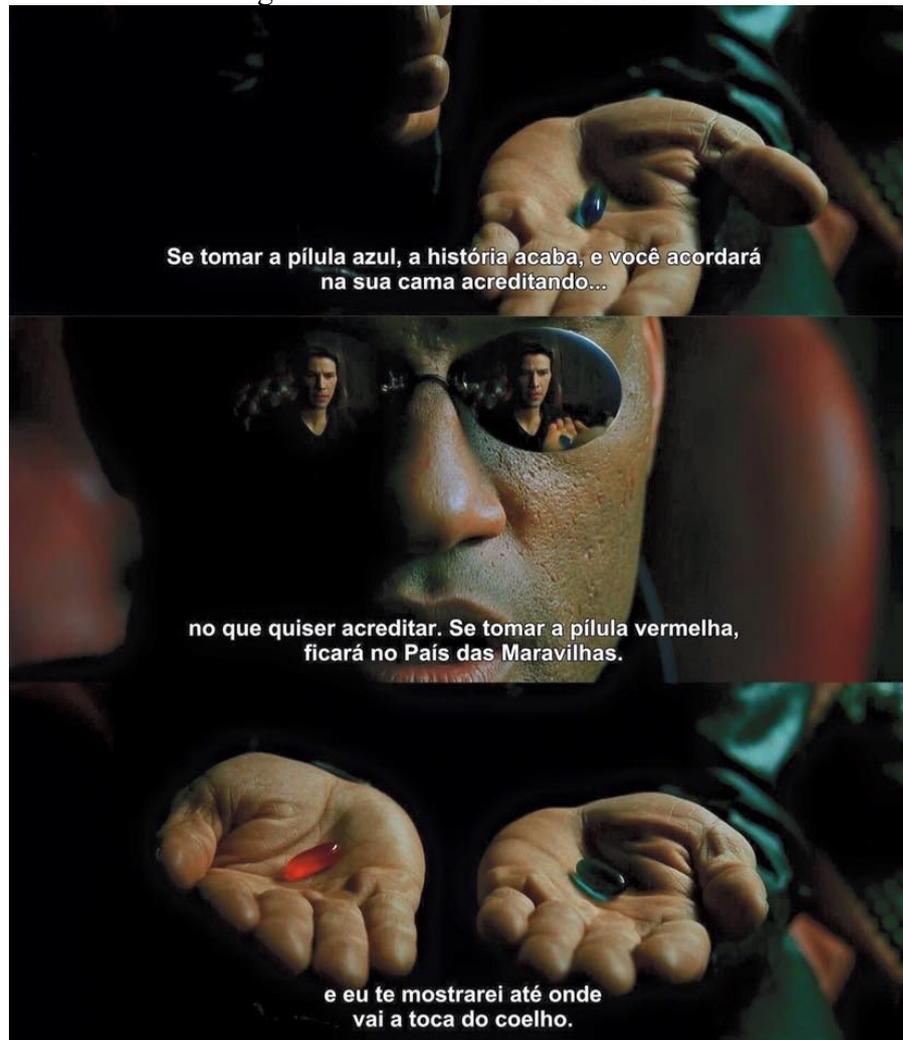
Este encontro entre Thomas e Morpheus representa muitos encontros no cotidiano de todos – são aqueles momentos em que a vida apresenta uma escolha que vai determinar a direção das velas do barco. Conforme a escolha, uma consequência. O problema, talvez, não esteja exclusivamente no novo, naquilo que está por vir, mas sobretudo naquilo de que se deverá abrir mão, desapegar.

O trabalho estável que paga as contas e, por vezes, oferece um *status* social; o relacionamento amoroso que se mantém, apesar de não contribuir mais para nenhum dos dois; sair da casa do pais e morar sozinho, deixando a roupa lavada, a comida pronta, a casa organizada sem exigência de colaboração. Enfim, são tantos os momentos e são tantas as escolhas que desapegar de algo envolve, conseqüentemente, trazer à vida a corresponsabilidade.

Responsabilidade é a palavra-chave. O crescimento e o amadurecimento psíquico exigem essa qualidade.

Esta mídia cinematográfica vai além, pois exprime a necessidade de desvendar os véus de Maya, da ilusão, indicando que é preciso conhecer a realidade e que a responsabilidade da escolha é individual, como ilustra a Figura 12.

Figura 12 – Pílula azul ou vermelha



Fonte: <https://www.facebook.com/NovaAcropoleBrasil/posts/1154363791309941/>

Kelmer (2005) expõe que a jornada de autoconhecimento, a qual ele associa à autorrealização, não é para os fracos, e Thomas Anderson aceitou o desafio. Seu ego, diz o autor, “decidiu prosseguir e aceitou ver o que vinha do escuro do inconsciente” (p. 85). E isso lhe possibilitou o confronto com a realidade.

Ao observar a linguagem e a expressão corporal do personagem nesta cena, pode-se ver que ele está assustado e com medo, mas mesmo assim aceita a pílula vermelha. Nada garante o sucesso da jornada. Thomas sabe que vai correr riscos e que este é um caminho sem volta, no entanto ele prossegue, parecendo ouvir a voz da intuição que o apoia e sussurra “vai!”.

Quando essa voz surge, ela não diz como será nem por que se deve escolher este e não outro caminho, porém, de alguma forma, a voz da intuição sempre conduz o “viajante” para a direção mais assertiva.

Tratando um pouco mais sobre as simbologias do personagem Morpheus, abordou-se anteriormente que Morpheus é aquele que dá forma ao sonho. Segundo o poeta Ovídio, Morpheus leva aos reis as mensagens dos deuses e lidera uma multidão de irmãos, os Oneiros. Esses espíritos de asas escuras emergem a cada noite através de dois portões, um feito de chifre e outro de marfim, como morcegos em revoada. Quando cruzam o portão de chifre, geram sonhos proféticos de origem divina. Quando passam pelo portão de marfim, provocam sonhos enganadores ou desprovidos de sentido. Morpheus, deste modo, é considerado um deus psicopômico, que significa pontífice. Em outras palavras, Morpheus faz ponte entre os dois mundos.

E neste momento do filme é exatamente esta ponte entre as duas dimensões, real e ilusória, que Morpheus oferece a Thomas.

No mito, Morpheus possuía asas e era capaz, num único instante, de voar em absoluto silêncio para as extremidades do mundo. Esvoaçando sobre um ser humano ou pousando levemente sobre sua cabeça, tocando-o com uma papoula vermelha, tinha o poder não só de fazê-lo adormecer e sonhar, mas também de aparecer-lhe no sonho, tomando a forma humana.

No que tange à alquimia hermenêutica, a cor vermelha refere-se à terceira fase, a rubedo. São três as fases, a primeira é a nigredo que, em latim, significa escuro. Esta é a fase de morte espiritual. A segunda fase é a albedo que, em latim, significa brancura. Esta brancura é característica de uma neutralidade: ou seja, esta fase caracteriza-se por uma grande impessoalidade. Começa-se, enfim, a tomar uma posição com relação aos problemas pessoais sabidos e analisados à exaustão, passando, no final, a burlar a identificação do sujeito com as leis que o regem até convertê-las.

No rubedo, o último estágio da alquimia, não há mais saída a não ser ouvir a própria voz falar; simultaneamente, tem-se a perda do controle da voz – a perda do poder de si.

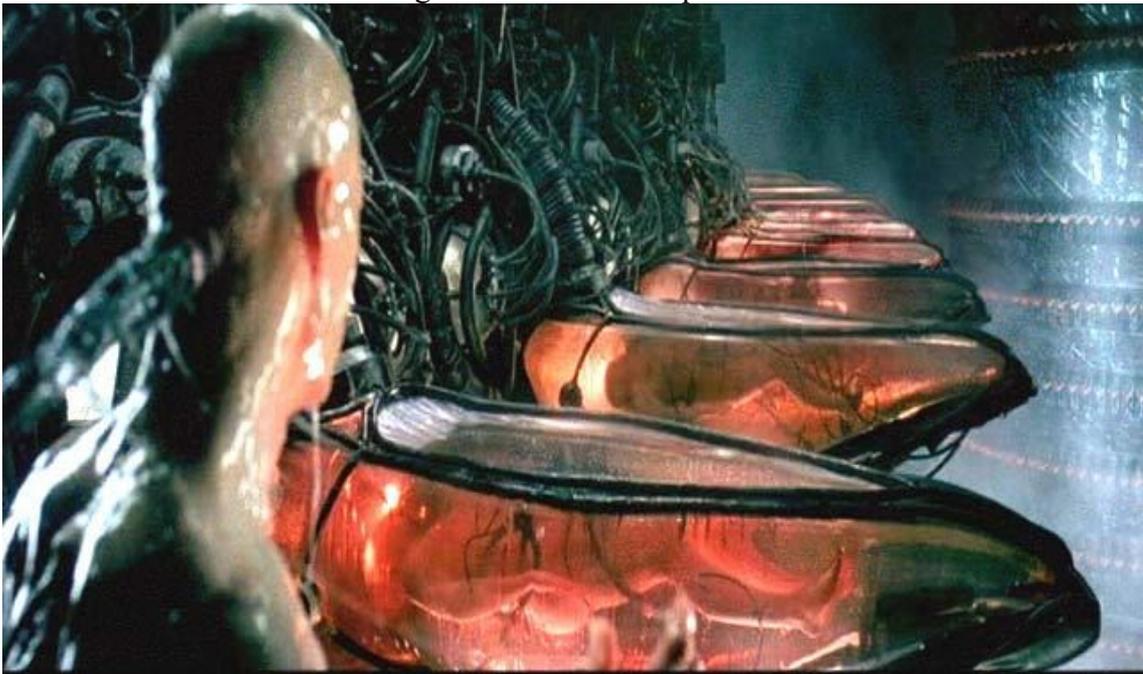
A alusão à perda deste controle de si mesmo é explícita nesta cena. A própria menção de Morpheus ao coelho e à Alice caindo na toca do coelho também convida o telespectador a penetrar no mundo dos “sonhos”, em outra dimensão, e é desta forma que Thomas se torna Neo, fazendo a passagem pelo primeiro limiar.

#### 6.4 A RUPTURA – A PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMIAR

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada (CAMPBELL, 2007a, p. 82).

Neo, finalmente, encontra-se com Morpheus, que conta sobre a realidade e lhe oferece uma pílula azul e outra vermelha, explicando que cada uma o levará a direções diferentes e que cabe a ele escolher para onde quer ir. Neo escolhe a vermelha, aquela que lhe revelará surpreendentes descobertas. Ele acaba de ser desconectado da simulação de computador que garante que os humanos sejam pacificados para que os robôs possam alimentar sua energia (Figura 13).

Figura 13 – Neo: o despertar



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Conforme Picchia e Balieiro (2010), esta etapa corresponde à primeira busca ativa após a aceitação do chamado – trata-se de um momento em que o herói irá agir. Campbell (2007a) diz que este é o primeiro passo na sagrada área da fonte universal, quando o herói é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. Portanto, é nesta etapa que a jornada de fato começa, e fica claro, na imagem acima, que o renascimento já aconteceu.

Na vida cotidiana, de acordo com Picchia e Balieiro (2010), os caminhos que levam as pessoas à busca são variados; podem ocorrer por meio de cursos, *workshops*, religiões,

lugares, oráculos, peregrinações, tradições, entre outros. O relato a seguir é de uma pessoa que estava nesta etapa da jornada do herói:

Com a morte do meu pai e minhas indagações sobre a vida, fui buscar em outras religiões que não a minha uma resposta [...] e também não obtive respostas [...] Conheci um cara chamado Robert Happé, eu acho que me ajudou no processo de morte do meu pai. E aí, um ano depois, eu vim a entrar em contato com a dança da Isadora Duncan. Foi através desta dança que o rito e o mito entraram na minha vida [...] Foi através do movimento, da improvisação, através do contato com o meu próprio corpo [...] aí eu me achei, me achei e fiquei [...] (PICCHIA; BALIEIRO, 2010, p. 36).

Picchia e Balieiro (2010, p. 36) destacam que “mesmo que o caminho não seja de todo desconhecido, a travessia leva a um mundo com o qual não se tem familiaridade”. Ou seja, enquanto para alguns a travessia levará a um mundo totalmente novo, como aponta a jornada de Hester, para outras pessoas a travessia irá conduzir a uma realidade parcialmente nova. De um modo ou de outro, situações e emoções inusitadas surgirão.

Cabreira (2006) analisa como se deu esta etapa para Hester:

[...] a travessia deste primeiro limiar está estreitamente ligada ao estágio anterior da vida de Hester e à condição em que se casa com Chillingworth. Ao longo do romance sabemos que foi um casamento sem amor, por insistência de Chillingworth, fato comum na época, em que uma moça jovem e pobre não tinha muitas opções a não ser se unir a um homem muito mais velho e de posição social superior. Daí sua necessidade inconsciente de procurar uma nova vida, uma nova trajetória, mesmo que seja numa terra desconhecida e numa sociedade com valores tão austeros.

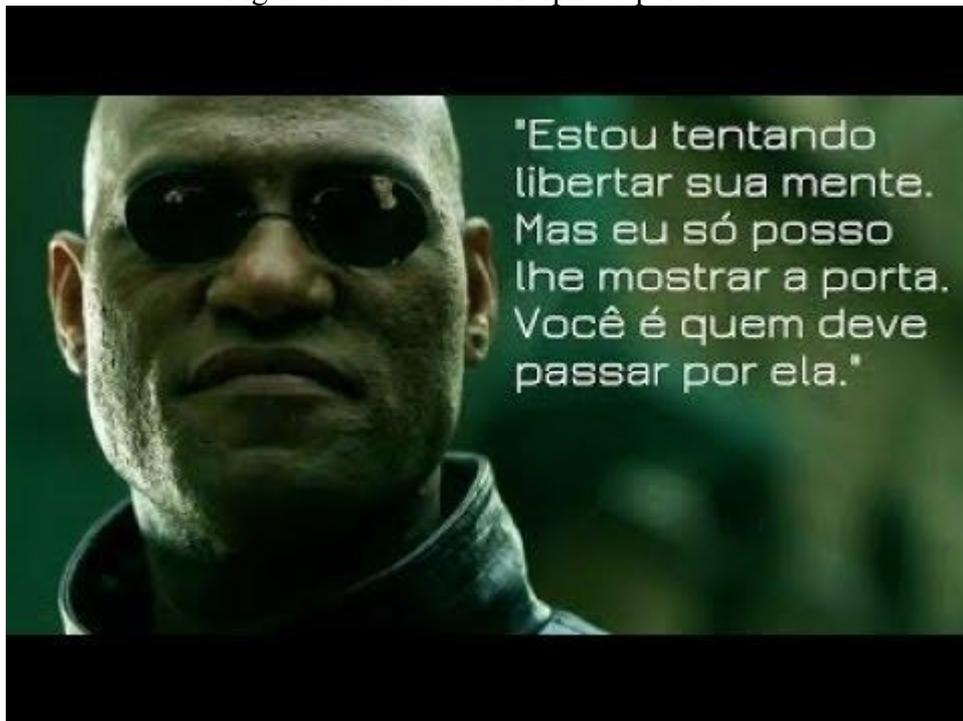
Logo, Hester, ao aceitar sua aventura sozinha, parte em busca de seu destino e da salvação de uma situação indesejada.

O universo é sincrônico, afirmam Picchia e Balieiro (2010). Não há coincidências, conforme a Teoria Profunda de Jung, no sentido de que tudo aquilo que a pessoa que empreendeu a jornada no conhecimento mais profundo de si mesma necessitar, ela receberá. A heroína ou herói irá encontrar a pessoa certa, ou ter uma ideia brilhante, ou encontrar “por acaso” a divulgação daquele *workshop* que a conduzirá por trilhas que farão toda a diferença em sua vida.

Pode-se averiguar o exposto na jornada do herói Neo. Ele primeiramente ouve o chamado, pois sente que algo não está certo naquela realidade, e começa a investigar – o seu trabalho extraoficial de *hacker* é o indicador disso. Neo busca informações por trás do aparente, do visível. Em decorrência desta busca, ele “atrai” Morpheus e os demais, que, por sua vez, oferecem a Thomas a papoula vermelha, aquela que levará o jovem a um novo e diferente estado

de consciência. O herói ou heroína ouvem e sentem o chamado; o mestre pode mostrar o caminho, mas não percorrer o caminho e os desafios nele contidos para o herói. Na Figura 14, observa-se tal apontamento na frase de Morpheus para Neo.

Figura 14 – Frase de Morpheus para Neo



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Esse é o início da segunda das três fases da jornada do herói. Nesta fase ocorre a transformação do herói e de suas perspectivas, seus valores e suas visões de mundo. O caminho percorrido é o que gera as transformações e as consolida na estrutura psíquica e emocional de Thomas.

A etapa seguinte proporciona um renascimento e, para tanto, faz-se necessária a morte. Talvez seja preciso renunciar a projetos e sonhos anteriores a esta experiência. Falsas crenças, ilusões e autoimagem também serão ressignificadas. Portanto, o título Iniciação significa a “morte” de um antigo eu para possibilitar o renascimento de um novo eu.

## 6.5 A INICIAÇÃO – O CAMINHO DAS PROVAS

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas (CAMPBELL, 2007a, p. 102).

Neo acorda de seu sono profundo e começa a receber cuidados e a se recuperar; em seguida, mais fortalecido, ele irá começar a conhecer a realidade. Morpheus lhe explica: “Você acredita que o ano é 1997, mas é mais provável que estejamos em 2197”. Neo diz que isso é impossível. Morpheus continua: “Eu prometi a verdade a você e a verdade é que o mundo em que você vivia era uma mentira”. Neo e Morpheus são conectados a um programa de realidade virtual que revela a Neo sobre a Inteligência Artificial, a guerra, a *matrix* e o que aconteceu com o planeta. Neo reluta em aceitar que toda a sua vida foi apenas um sonho gerado e mantido por máquinas pensantes. Angustiado, Neo é retirado do programa, vomita e vai para o quarto descansar. Aos poucos, recupera-se do choque e começa a aceitar a verdade.

Chegou o momento das revelações, a começar pelo seu corpo. Neo descobre que nunca usou o seu corpo, por isso ele não tem força motora. Não usou o seu globo ocular, por isso suas vistas doem ao tentar abrir os olhos. Ele descobre que sempre foi escravo e viveu em um mundo de projeções e ilusões. As imagens e os símbolos foram escolhidos por outrem para fazer com que o herói vivesse e sentisse seu universo interno e externo de determinada forma. E assim o foi.

Tamanha é a surpresa e frustração do herói ao descobrir que ele e todas as pessoas que conheceu na *matrix* não passam de escravos que produzem e fornecem energia para as máquinas. Como pôde ter engolido tanto e por tanto tempo? A resistência é uma representação do ego que ainda não se rendeu totalmente.

Kelmer (2005) faz uma analogia desta parte do filme com a vida. O autor relata que esses acontecimentos que fazem as pessoas encararem a verdade sobre si mesmas têm força suficiente para desestruturar a vida. O ego, diz o autor, nestas situações é “colocado frente a frente com outros aspectos do ser e é impossível prosseguir ignorando-os” (KELMER, 2005, p. 894).

Só existe uma saída para o ego: terá de assimilar o que vem do inconsciente. No início é doloroso, mas depois os conteúdos serão assimilados, tornarão o ego mais forte e a psiquê finalmente ficará mais tranquila.

Neste sentido, Picchia e Balieiro (2010, p. 48) relatam que novas estradas têm de ser buscadas e abertas, como se observa no relato de uma das participantes desse estudo:

Ouvi em um radinho que ia haver vestibular de psicologia. Foi a coisa mais maluca: eu parecia autômato. Eu lembro que peguei minhas linhas, meus crochês, agulha, botei de lado, peguei a bolsa, levantei e fui à Avenida Paulista me inscrever. Me inscrevi [...]. E lá fui eu fazer o vestibular de psicologia. Passei na primeira tentativa – e fui dez vezes para confirmar se era o meu nome mesmo. Eu não acreditava.

Figura 15 – Morpheus falando sobre a realidade para Neo



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Picchia e Balieiro (2010) entendem que o confronto com o novo é um momento muito especial, porque as pessoas se comprometem de maneira mais profunda com a sua caminhada, elas tomam decisões e agem.

O primeiro passo foi dado, a jornada começou, mas será repleta de desafios e superações, e somente as pessoas determinadas permanecerão nesta jornada, porque o despertar tem um preço e a ilusão, por vezes doce e outras amarga, será aos poucos erradicada.

Assim, tem-se o paradoxo exposto por Baudrillard (1981) sobre a ilusão, que já não é possível porque o real já não é possível. Este autor relata que “dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem” (BAUDRILLARD, 1981, p. 9). E aponta a Disneylândia como um modelo perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos. Trata-se de um local que atrai milhares de pessoas e lá elas têm a experiência do microcosmo social, porém, segundo o autor, a Disneylândia existe para esconder o país real, de certo modo como as prisões existem para esconder que é todo o social, na sua onipresença banal, que é carceral.

O imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real. Daí a debilidade deste imaginário, a sua degenerescência infantil. O mundo quer-se infantil para fazer crer que os adultos estão noutra parte, no mundo «real», e para esconder que a verdadeira infantilidade está em toda a parte, é a dos próprios adultos que vêm aqui fingir que são crianças para iludir a sua infantilidade real (BAUDRILLARD, 1981, p. 21).

Baudrillard (1981) afirma que não se trata apenas da Disneylândia, *Enchanted Village, Magic Mountain, Marine World*: Los Angeles está cercada desta espécie de centrais imaginárias que alimentam com o real, em energia do real, uma cidade cujo mistério consiste justamente em não ser mais que uma rede de circulação incessante, irreal.

O mundo, nesta concepção, passou a ser um grande simulacro. Raramente, se é que isto acontece, as pessoas criam símbolos, pelo contrário, os utilizam de novo e de novo, a exemplo do símbolo da deusa Métis, a deusa da sabedoria, ainda exibida nos fóruns de justiça.

A atenção humana é desviada, cada dia mais, para as luzes nas ruas, os *outdoors*. A própria indústria midiática atrai a atenção de milhares de pessoas e as “prende” em frente à televisão ou a computadores por horas. Fazem o mesmo as vitrines, a indústria da moda e as demais indústrias. Todo este cenário “impede” as pessoas de terem mais tempo para si mesmas, para olharem e se conectarem com mais profundidade consigo mesmas, para desbravarem mais os territórios internos e, por vezes, desconhecidos.

O próprio cinema mudou. Os efeitos especiais obscurecem as interpretações e a narrativa parece apenas um apêndice, ficando perdida. Possivelmente, isso dificulta o público a estabelecer uma leitura do filme, no que se refere ao entendimento do roteiro.

Percebe-se que as pessoas deste século, XXI, estão cada vez mais sobrecarregadas. Vive-se um período de exacerbada produção de bens em detrimento da consistência de territórios existenciais (GUATTARI, 1999). Para este autor, o modo de vida humana evolui no sentido de uma progressiva deterioração. E assim a maioria das pessoas segue o *looping*, como que num ciclo vicioso e incessante: trabalhar mais para adquirir mais. “É o mundo que foi colocado diante dos nossos olhos para que você não veja a verdade!”, diz Morpheus para Neo. A mulher de vestido vermelho exerce a função de distração daquilo que verdadeiramente é importante. Enquanto Neo a observa e admira, ele não percebe a presença dos agentes Smith (Figura 16).

Figura 16 – A mulher de vestido vermelho – ilusão



Fonte: <https://br.pinterest.com/andrereis2312/matrix/>

Do mesmo modo que aqueles prisioneiros da Alegoria da Caverna de Platão, as pessoas, pelo menos a maioria, ficam presas assistindo ao espetáculo que está ocorrendo no palco/televisão, não percebendo que a sua atenção está sendo desviada para algo de interesse de alguém ou mesmo de um determinado grupo.

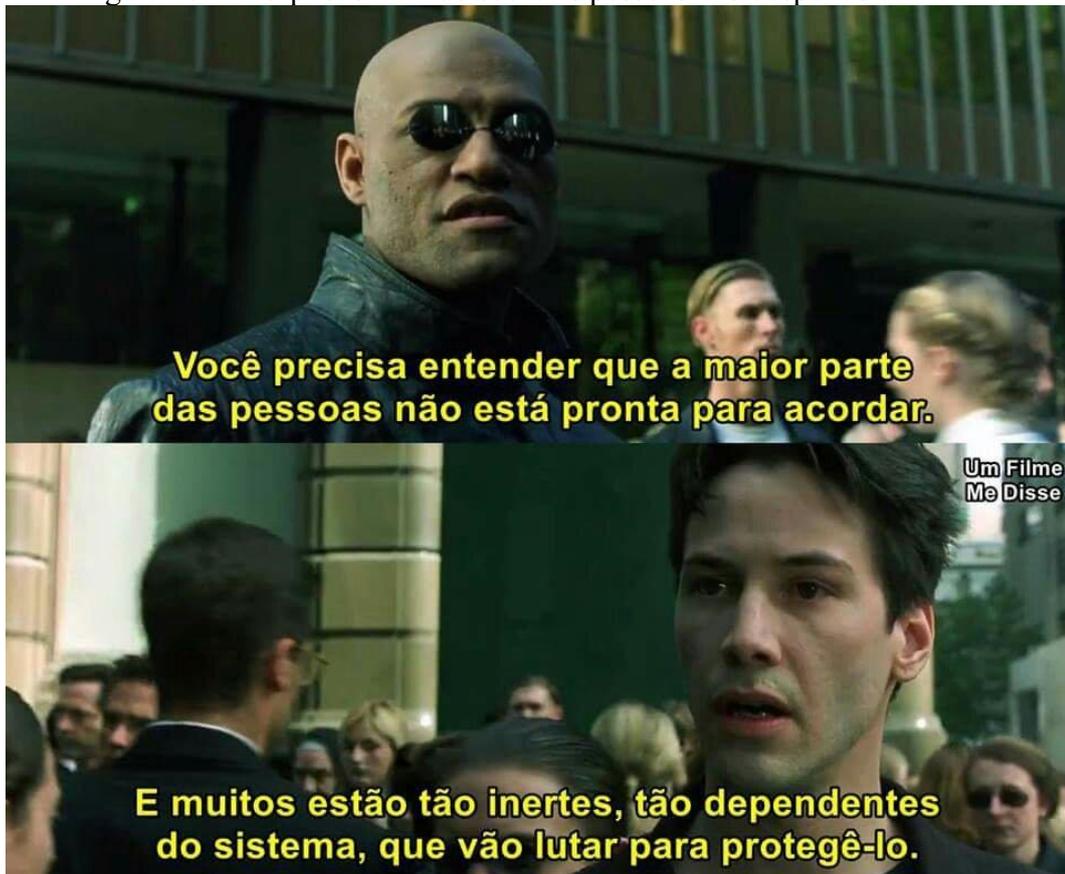
Pode-se aferir que a humanidade usa o mundo sem ao menos entender suas interfaces e o próprio sentido da vida.

Kelmer (2005) observa que nem todas as pessoas escolhem a pílula vermelha. Mesmo tendo esta possibilidade, preferem morrer frustrados a terem que encarar a incômoda verdade sobre si mesmo.

De alguma maneira, para essas pessoas, escolher a pílula vermelha representa viver verdades ocultas, fazendo aflorar emoções reprimidas. O medo do vazio e do desconhecido. Jung (2011) relata o seguinte sobre o sentido da vida:

[...] é difícil imaginar que este mundo tão rico seja demasiado pobre para oferecer um objeto ao amor de um homem. Ele oferece possibilidades infinitas para todos. É, ao contrário, a incapacidade de amar que priva o homem de suas possibilidades. Este mundo é vazio somente para aquele que não sabe dirigir a sua libido para coisas e pessoas e torná-las vivas e belas para si (JUNG, 2011, p. 207)

Figura 17 – Morpheus falando sobre as pessoas não despertas da matrix



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

As diretoras desta mídia cinematográfica comentam a escolha que algumas pessoas fazem para permanecer na ilusão a partir do personagem Cypher, que fez parte do grupo liderado por Morpheus, mas traiu o mestre ao aliar-se aos agentes Smith em troca do seu retorno à *matrix* e de “poder”.

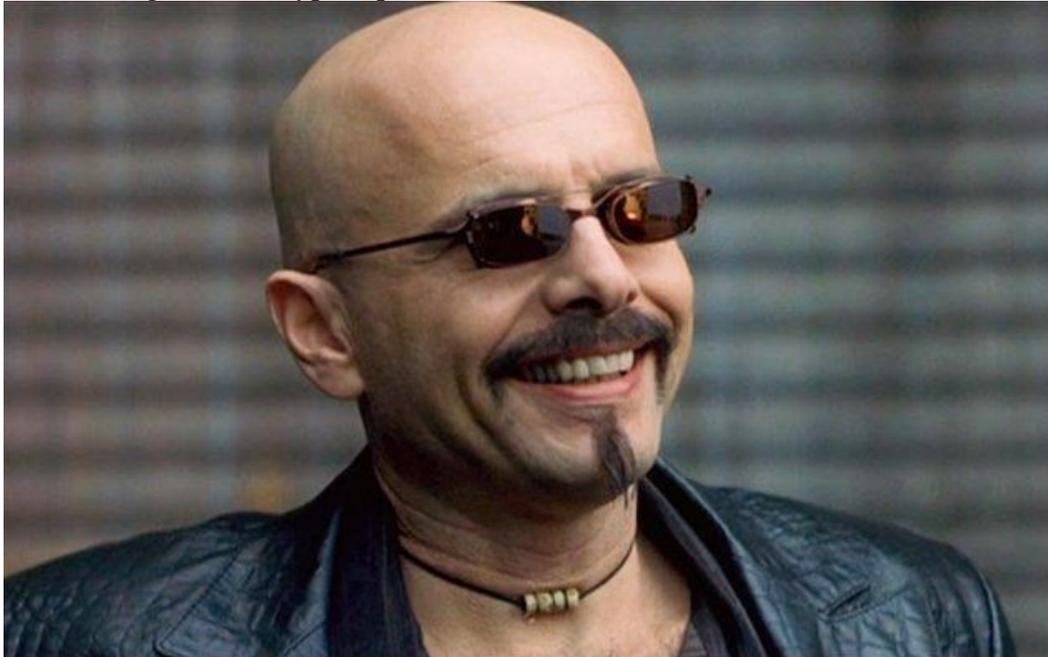
### 6.5.1 Cypher e a sua representação psicológica

A palavra *cypher* vem do alfabeto árabe (*sifr* ou صفر), e significa zero. Este personagem representa o Judas Iscariotes de *Matrix*.

O comportamento de Cypher (Figura 18) intriga e aumenta a desconfiança do telespectador. Cypher age como informante para os agentes Smith, e entrega Trinity às autoridades do mundo virtual. Mais tarde, na nave, Cypher demonstra ciúmes ao ver Trinity levar o jantar para Neo no quarto. Ele não acredita na crença do messias, do predestinado, e à medida que o tempo passa observa-se a dificuldade dele em permanecer fora da *matrix*,

consumindo alimentos insossos, sem conforto, fugindo e lutando contra o tempo. Além disso, após a chegada de Neo, a atenção de Trinity voltou-se para ele e Cypher está enciumado.

Figura 18 – Cypher prefere retornar à matrix e viver uma ilusão



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Cypher, pontua Kelmer (2005), é a traição que nasce dentro da própria resistência. O telespectador é levado a desprezá-lo, porém sem ele não haveria final feliz e Neo não descobriria o seu potencial.

Kelmer (2005) cita o filme *O Encontro Marcado*, de Fernando Sabino. O protagonista diz, para espanto do padre diretor do colégio em que ele estuda, que o grande medo de Jesus era que Judas não o traísse, pois se ele não o fizesse, como Jesus cumpriria seu destino? Sem Judas, Jesus teria que tentar outros meios de morrer pela humanidade. Esta é sem dúvida uma excelente analogia com o papel de Cypher junto a Neo e todo o enredo do filme.

No âmbito psicológico, Cypher representa o componente de autossabotagem da psiquê. Ele é aquela parte da mente humana que insiste em permanecer em um relacionamento abusivo, ou naquele trabalho insatisfatório. Segundo Kelmer (2005, p. 91), “Cypher existe em todos nós, é a força retrógrada em eterno combate com o impulso progressista”. Conforme este autor, o maior e grande inimigo é aquele que se encontra dentro de cada um, agindo na escuridão do inconsciente, sem ser percebido, dissimulando-se nos medos e bloqueios mais íntimos.

Porém, destaca Kelmer (2005), quando se insiste em não olhar para aquilo que chama a atenção, paga-se um preço. Jung (2017) expõe que a sombra<sup>10</sup> pode se tornar gigantesca e ganhar muita força, quando negligenciada e reprimida. Do mesmo modo, refere-se Kelmer (2005) ao processo de autossabotagem.

Cypher age toda vez que alguém desiste de seus sonhos, ou insiste em padrões de comportamentos autodestrutivos. Este personagem serve para lembrar que é possível alcançar estados de consciência elevados, mas há dentro de cada um de nós um Cypher pronto para entrar em ação caso encontre oportunidade.

Ressalta-se ainda o fato de que cada ampliação de consciência deverá ser acompanhada da integração de novos elementos, pois a cada avanço, novos desafios se apresentarão, exigindo da pessoa novas demandas e responsabilidades. E não é incomum perceber o lado Cypher atuando nas pessoas na natureza cotidiana, quando desejam regredir àquele tempo em que não tinham clareza sobre determinado fato e podiam simplesmente seguir no piloto automático, sem responsabilizar-se por nada e de nenhum modo.

### **6.5.2 O problema do quarto componente**

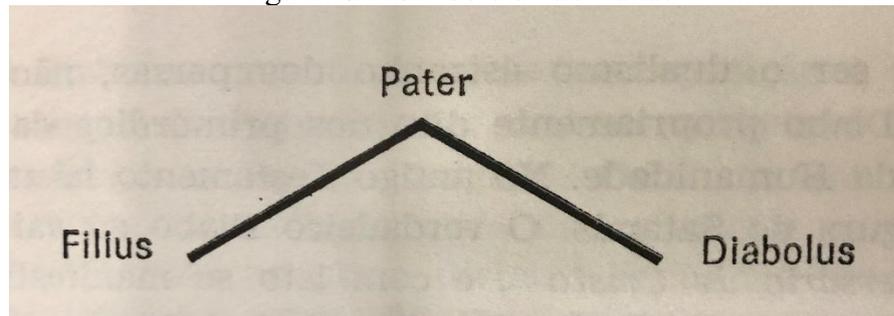
Discorreu-se anteriormente que o símbolo da trindade está associado à essência humana. Porém, para Jung (1979), a individuação aparece simbolizada pela adição do quarto elemento. Portanto, far-se-á uma breve análise deste símbolo dentro da perspectiva da teoria junguiana, bem como a analogia deste símbolo no filme *Matrix*.

De acordo com Jung (1979), a filosofia grega antiga pensava em termos de quaternidade, ao contrário do pensamento trinitário de Platão. Em Pitágoras, a quaternidade é que desempenha o grande papel. Dentro desta premissa, nota-se que o quarto elemento surgiu com a função de Consolador, em outras palavras, aquilo que dá forças ao homem para superar os seus conflitos. Este quarto elemento chama-se Espírito Santo.

---

<sup>10</sup> Aspectos intrapsíquicos negligenciados ou mesmo desconhecidos (JUNG, 2017).

Figura 19 – Símbolo da dualidade

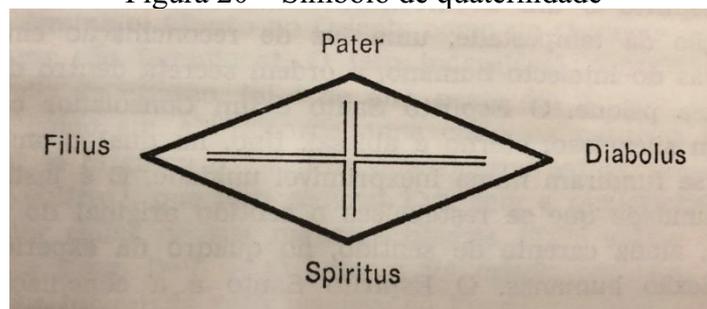


Fonte: Jung (1979, p. 62).

No diagrama (Figura 19), Jung (1979) aponta Cristo e o Diabo como dois opostos equivalentes. É claro que a ideia de uma figura do Anticristo é incômoda e desagradável para o cristianismo. A figura do quarto elemento surgiu a partir do momento que o Bem e o Mal começaram a ser relativizados, além de ter-se erguido um clamor por uma existência que transcendesse o Bem e o Mal. O conflito criado pela dualidade, no entanto, se dissolve no quarto princípio.

O símbolo central do Cristianismo, a cruz, é evidentemente uma quaternidade. Mas ela também representa o sofrimento de Deus em imediata conexão com o mundo (JUNG, 1979), como mostram as Figuras 20 e 21.

Figura 20 – Símbolo de quaternidade



Fonte: Jung (1979, p. 63).

Figura 21 – O quaternário



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Ainda em conexão com Jung (1979), o autor afirma que a reflexão trinitária para a era cristã, em que a tese e a antítese aparecem juntas, não tem lugar: “já não existe dúvida alguma que a Vida comum é espirada não só pelo Pai e pelo Filho *Luminoso*, como também pela criação *tenebrosa*” (JUNG, 1979, p. 62, grifos do autor).

Cypher, deste modo, representa a antítese, o Anticristo. É preciso lembrar que Neo é considerado por Morpheus o messias. Qual foi o papel e a importância de Cristo na vida de milhares de pessoas dos tempos primordiais até os tempos atuais? Esta também é a relevância de Neo nesta mídia cinematográfica.

Cristo, graças à sua ausência de pecado, vive no reino platônico, das ideias puras, onde só o pensamento do homem pode chegar, enquanto o “tenebroso” corresponde à existência neste plano de consciência.

Figura 22 – Cypher jantando com o agente Smith



Fonte: <https://www.culturagenial.com/filme-the-matrix/>

Afirma-se, assim, que Cypher foi de suma importância para o próprio despertar de Neo, pois a partir daquele momento de traição Neo começou a integrar o seu potencial – e não há outro modo de despertar, de integrar o potencial, senão colocando-o em prática.

Na cena a seguir, Neo decide colocar a vida do mestre, Morpheus, em prioridade. Neo não sabe como, não entende o que ele sente, mas sabe que pode tirar Morpheus da prisão e dos agentes Smith. Parece que o herói está pronto para entregar-se à morte. Sem dúvida, trata-se de uma simbologia retratando o ego pronto para render-se.

Campbell (2007b) expõe que a passagem do primeiro limiar representa, tão somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, em que será preciso matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras. E Thomas Anderson, seguindo a sua jornada, é impecável no cumprimento desta ordem.

### 6.5.3 A iniciação – o encontro com a deusa

O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção do amor (caridade: amor *fati*), que é a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade (CAMPBELL, 2007a, p. 119).

Morpheus é capturado pelos agentes Smith, mas Neo, Trinity, Apoc, Switch e Cypher conseguem escapar do prédio. Cypher é o primeiro a retornar à nave e, prosseguindo em sua

traição, atira nos dois operadores. Podendo decidir sobre a vida e a morte dos que ainda estão na *Matrix*, elimina Apoc e Switch, desconectando-os dos seus corpos. Depois, pelo telefone, zomba da crença de Trinity no Predestinado e, por fim, quando se prepara para matar Neo, é morto por Tank, o operador que sobreviveu a seu ataque. Neste momento do filme, Neo e Trinity fortalecem o seu vínculo. O feminino e o masculino, cada um ocupando o seu lugar.

Emma Jung (2006), em seu livro *Animus e Anima*, diz que a relação do homem com a *anima*<sup>11</sup> é de especial importância, pois ela estabelece uma ponte ao inconsciente e, para que isso ocorra, a personalidade deverá estar suficientemente determinada e firme. Verifica-se a relevância desta ligação entre o herói e o seu feminino interno.

No filme *Matrix*, é visível essa relação e ligação entre Neo e Trinity, que desde o início o apoiou e acreditou nele e em todo o seu potencial. A *anima* é essa força invisível amorosa e propulsora. Alude-se que não basta a determinação e a coragem, há de ter amor. Amor pelo propósito, pela causa, ou no que for que o herói esteja envolvido. O amor dá sentido à vida e o sagrado feminino é a representação do amor, por si mesmo, e por tudo que abrange a vida. É neste sentido que Campbell (2007b, p. 117) afirma: “a mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido [...] ela o atrai e o guia para o sublime auge da aventura”.

Trinity acompanhará Neo no resgate a Morpheus, que está sendo torturado pelos agentes da *matrix*. Juntos, Neo e Trinity irão despertar o potencial do herói, que será colocado à prova.

Assim também é a vida, sempre colocando todos à prova. Diversas vezes o Ser humano tem que provar que está pronto para a etapa seguinte, o desafio seguinte. E a cada avanço, conforme lembra Kelmer (2005), novos desafios se apresentam. “A ampliação da consciência deve prosseguir e, para isso, novos aspectos do ser devem ser integrados” (KELMER, 2005, p. 1419).

Interessante observar a afirmação acima, correlacionando-o ao filme *Matrix*. Trinity aprendeu a dirigir o helicóptero, ou seja, ao longo da jornada o herói e a heroína desenvolveram novas ferramentas internas para lidarem com as adversidades manifestas.

Neo se sente impulsionado a realizar algo grandioso e sabe que é capaz, ainda assim ele não se sente como o messias, o predestinado. Mais uma vez as diretoras destacam as resistências do ego. O protagonista está no limiar de uma profunda transformação interior, mas

---

<sup>11</sup> Personificação do feminino nos homens, internamente (JUNG, Emma, 2006).

continua resistente a tais constatações. Kelmer (2005) expõe que isso ocorre porque as pessoas se apegam a uma velha verdade sobre si mesmas. Admitir a transformação, prossegue o autor, significa assumir uma responsabilidade definitiva, inclusive sobre o próprio conceito de si.

No entanto, apesar de todas as resistências, há uma força propulsora que impede o herói de manter-se estático e passivo. Exatamente por isso, Neo, embora saiba que todos consideram impossível o resgate de Morpheus ou qualquer confronto com os agentes, segue adiante e confiante. É aquela voz interna, a intuição.

Kelmer (2005) ratifica ser este o poder do autoconhecimento, “fazemos coisas que antes era impossíveis, superando os limites pessoais e surpreendendo a todos, às vezes até a nós mesmos” (p. 102).

Ademais, pode-se comparar o comportamento de Trinity no início do filme e nesta parte. A princípio, ela foi paciente, calma. Foi ela quem fez o primeiro contato com Neo, quem o convenceu a ficar no carro, sempre tranquila e calma. Mas, no momento em que Neo anuncia que irá resgatar Morpheus e nega a participação dela no resgate, ela faz uso da sua autoridade na nave, firme e determinada, e afirma que irá junto com ele.

É à integração desta parte interna, do feminino e do masculino, que Jung se refere ao falar sobre a integração do *animus* e da *anima*. Campbell (2007a) também menciona esta integração quando aborda o tema “o encontro com a deusa”. E *Matrix* ilustra muito bem a importância desta integração na vida de cada um. Nem à frente, nem atrás, mas sim ao lado.

Kelmer (2005) corrobora o exposto, dizendo que tanto a natureza feminina no homem, quanto a masculina na mulher são chamadas a intervir em momentos cruciais.

No filme, é Trinity quem pilota o helicóptero e impede que um agente mate Neo. Por outro lado, é ele quem segura Morpheus pela mão e é ele também quem segura o cabo para que Trinity escape do helicóptero em queda.

Juntos, eles conseguem resgatar Morpheus. Neste momento o casal também reafirma a atração que sentem um pelo outro.

#### 6.5.4 A iniciação – *Bliss*

Não é a agonia da busca; é o êxtase da revelação.

(CAMPBELL, 2007a)

Morpheus volta à nave, seguido por Trinity. Porém, Neo é impedido de voltar pelo agente Smith, que surge no metrô. Neo pensa em correr, mas volta-se e decide enfrentar Smith, contrariando a regra básica dos resistentes.

De acordo com Picchia e Balieiro (2010), quando as pessoas perguntavam a Campbell o que deveriam fazer para ter uma vida significativa, ele respondia: “*Follow your bliss*” (Siga a sua *bliss*). A tradução de *bliss* é a felicidade, a alegria, o êxtase. No entanto, dentro desta perspectiva, Picchia e Balieiro (2010) citam Edith M. Elek que, no livro *Mito e transformação* (p. 8), diz que *follow your bliss* significa “siga o seu caminho, encontre o seu lugar e o seu papel no mundo e viva-o plenamente, mesmo que isso implique dificuldades e algum sofrimento”.

As autoras acrescentam: “podemos pensar em *bliss* como expressão da alma, o verdadeiro tesouro que viemos colher nesta vida. A essência da *bliss* é aquilo que nos faz plenamente vivos” (PICCHIA; BALIEIRO, 2010, p. 54).

Encontrar o seu lugar no mundo, o sentido para Ser Humano – é disso que trata o filme *Matrix*, sobre encontrar-se, sobre os embates, os desafios, os medos e as superações da psiquê humana, ilustrada pela jornada do herói Neo.

E neste momento do filme pode-se acompanhar a redenção do ego, pronto para morrer, ou ir além, transcender-se, ocupar espaços internos até então desconhecidos e por vezes temidos. Alguma coisa interna diz a ele para enfrentar este tal medo, do qual ele sempre fugiu. Chegou a hora de enfrentar, pois somente assim ele poderá seguir em frente, rumo a novas conquistas do Si-mesmo.

É a isso que uma das participantes do estudo de Picchia e Balieiro (2010, p. 56) alude ao falar sobre si e a sua experiência de transcendência:

O palco é a minha casa. Onde eu me sinto melhor é em cima do palco. Eu gosto. Queria ir pra praia com o palco embaixo do braço. Todo mundo diz que eu fico bonita quando estou no palco [...] É adrenalina pura. [...] É essa possibilidade de sair disto aqui, do mundinho físico. A possibilidade da transcendência, de você sair desse seu corpo e se colocar a serviço de outras coisas, de outros estágios de consciência, de outra vivência física, de outro aspecto. Colocar o seu rosto, colocar-se a serviço de outro temperamento, transformar a realidade (Rosane).

Neste ponto da jornada, o herói ou a heroína já estão cientes da sua força e do seu poder interno. A cena em que Neo luta contra o agente Smith e este último o sufoca e o imobiliza pelo pescoço e diz: “Está ouvindo, senhor Anderson? É o som inevitável. O som de sua morte. Adeus”, Neo sufocado, cerra os dentes e declara: “Meu nome é Neo!”.

Percebe-se nesta cena que Neo não vence a luta. Apesar da sua brilhante atuação e vantagem quando consegue jogar Smith na frente do vagão do metrô, o agente consegue parar o vagão e sair de lá com o intuito de dar continuidade na luta. Neo, por sua vez, foge, mas a cena informa que Neo já conhece a sua identidade.

Kelmer (2005) expõe que, ao recusar ser chamado pelo nome que foi batizado inicialmente na *matrix*, Anderson, ele simbolicamente rompe ainda mais sua ligação com o mundo das ilusões. Porém, ele ainda não se convenceu em ser ele o Predestinado.

A *bliss*, salienta Campbell (2007a), só é encontrada quando a pessoa diz “sim” à jornada; é a sua recompensa, “aquela sensação profunda de estar presente, de fazer aquilo que você decididamente deve fazer para ser você mesmo” (p. 25). Neste sentido, Neo encontrou a *bliss*, mas ainda está no processo de transformação e conexão consigo mesmo, experimentando-se.

Conforme Kelmer (2005) observa, enquanto Neo não souber que ele é o predestinado, ele terá de continuar lutando e lutando contra algo que jamais poderá derrotar. Somente o conhecimento de Si-mesmo pode auxiliar o indivíduo a derrotar os medos mais profundos e internos. Contribui Campbell (2007a, p. 145): “quando o envoltório da consciência tiver sido aniquilado, ele se torna livre de todo o temor, além do alcance da mudança”.

Em geral, as pessoas se apegam à ideia que têm de si mesmas, e isso as impedirá de aniquilarem este envoltório da consciência. O agente Smith é uma das representações da estrutura psíquica de Neo, e a sua resistência à morte significa o apego à autopercepção. Kelmer (2005, p. 99) esclarece: “a sua autopercepção é insuficiente para fazê-lo vencer, pois ele ainda não admite ser o predestinado e somente o predestinado pode vencer a *matrix*”. Assim, o que o herói de *Matrix* (1999) precisa não é matar o agente, mas sim assumir a sua verdadeira natureza.

O reconhecimento da sua natureza é o passo seguinte e isso ocorre com a morte de Neo.

#### 6.5.4.1 *A morte de Neo*

O mundo é feito e iluminado pelo Bodisatva (“aquele cujo ser é iluminação”), mas não o retém; pelo contrário; é ele quem retém o mundo, o lótus. A dor e o prazer não o encerram; ele os encerra – e numa profunda tranquilidade. E como ele é aquilo que todos podem ser, sua presença, imagem, o simples proferir do seu nome, ajudam (CAMPBELL, 2007a, p. 145).

Neo, percebendo enfim que não conseguirá derrotar Smith, começa a correr. Liga para a nave, implorando uma saída urgente. Tank lhe indica a sala de um hotel e ele corre para lá a fim de atender a ligação telefônica, enquanto os três agentes o perseguem. Depois de correr pelas ruas, subir escadas, saltar muros e invadir apartamentos, Neo corre por um corredor e ouve o telefone tocando bem próximo. Ele abre a porta e se depara com Smith apontando-lhe uma arma. Um tiro é disparado à queima-roupa. Neo é atingido, mas continua de pé, sem se mexer. Leva a mão à barriga e constata que está sangrando. Está tão surpreso que parece não sentir dor alguma, como se não acreditasse que tudo aquilo de fato estava acontecendo.

Enquanto o telefone continua tocando, Smith dispara uma segunda vez. Neo cambaleia para trás e se apoia na parede do corredor. Olha para Smith e parece que fará algo, mas Smith atira mais oito vezes. Seu corpo escorrega e tomba para o lado. Os agentes o examinam e confirmam: “Ele se foi”. Smith, imperturbável, fala: “Adeus, senhor Anderson”.

Na nave, Morpheus, Tank e Trinity acompanham o que se passa na *matrix* e ficam chocados ao ver que Neo morreu. Morpheus murmura, sem acreditar: “Não é possível...”. Trinity se aproxima do corpo inerte de Neo e, calmamente, sussurra em seu ouvido: “Neo, eu já não sinto medo. O Oráculo me disse que eu me apaixonaria por um homem morto e que ele seria o Predestinado. Sendo assim, você não pode estar morto, pois eu te amo”. Ela beija a boca de Neo e o corpo do herói estremece, voltando à vida. “Agora levante”, ela diz.

O gesto final de Trinity aciona de vez a profecia e desperta Neo, fazendo nascer o Predestinado. Quando tudo parecia perdido, o componente *yin* da psiquê entrou em ação mais uma vez, ocupando o seu devido lugar na personalidade, corroborando o exposto por Jung, de que integrar o *animus* ou a *anima* é obra de arte, essencial para a evolução pessoal, mas que, devido à sua complexidade, poucos alcançarão.

*Matrix* (1999) revela o potencial humano ao atingir tal nível de autoconhecimento. Observa-se que Neo somente torna-se o messias, o Predestinado, depois que integra o seu feminino totalmente, sendo o feminino a própria representação do amor, que conecta o Ser humano com o todo.

Com a morte do ego e o renascimento, Neo harmonizou-se totalmente com a sua própria natureza e isso se refletiu automaticamente no mundo externo: ele passou a ser um com a realidade. Este fato fica bem ilustrado na cena em que, após invadir o corpo de Smith e fazê-lo explodir, Neo respira fundo e a *matrix*, ao seu redor, respira junto com ele, num movimento harmônico de contração e expansão (KELMER, 2005).

Finaliza-se, deste modo, esta breve interpretação analítica do filme *Matrix* (1999), dentro da perspectiva da Teoria Profunda de Jung, com a ressalva de que o impulso para a autorrealização está presente em todas as pessoas. O que se fará com ele é que determinará se a pessoa realmente se tornará ou não o herói ou heroína da própria vida.

Segundo Perassi e Meneghel (2011), o conhecimento ocorre em outras situações e não somente na metodologia pedagógica ensino-aprendizagem, e a respectiva mídia cinematográfica cumpriu a sua função, pois considera-se que grande parte dos telespectadores tenha, de alguma forma, memorizado e associado as informações e os conhecimentos compartilhados, sejam entre si ou com as sensações decorrentes de percepções mais imediatas proporcionadas pela trilogia.

A Figura 23 representa Neo e a simbologia do seu renascimento, quando ele passa a acreditar em si mesmo. Não há mais medo e insegurança.

Figura 23 – Neo: a redenção



Fonte: <https://gamerant.com/matrix-sequels-harder-understand/>

## 7 CONCLUSÃO

Os sentidos culturais das sociedades contemporâneas se organizam cada vez mais a partir das mídias que, sendo parte da cultura, exercem papel de grandes mediadoras entre os sujeitos e a cultura mais ampla, modificando as interações coletivas.

No subcapítulo Motivação e justificativa, eu relatei que sou psicóloga transpessoal e que há cerca de uma década direcionei o meu trabalho para facilitar grupos terapêuticos. Uma das técnicas utilizadas foi aprofundar o conhecimento sobre determinado arquétipo apresentado em uma mídia cinematográfica. Foram anos observando e analisando os pressupostos dos estudos de Jung e Campbell, e por meio destas observações eu percebi que os mitos fazem parte da vida humana e que não se trata de estórias voltadas para o entretenimento e sim da representação da estrutura psíquica.

Dentro da perspectiva junguiana, todos nós acessamos um conhecimento ancestral através do inconsciente coletivo. Os arquétipos, que são imagens primordiais, formam a base dos mitos que, por sua vez, buscam explicar a existência humana. Os arquétipos e os mitos nos informam modos de sentir e viver o mundo interior e exterior. Toda vez que uma mídia cinematográfica ilustra um arquétipo e/ou mito, também expõe a nossa humanidade e nos faz lembrar dos padrões de comportamento, nossos vícios, nossas luxúrias, como também de nossas qualidades e potencialidades. Ademais, toda vez que tais imagens arquetípicas se manifestam e enviam mensagens para o inconsciente do telespectador, pode-se gradativamente transformar este mito ou arquétipo, possibilitando, por conseguinte, a transformação de cada um de nós.

À medida que as pessoas descobrem os mitos que fazem parte da sua vida, é possível perceber e confrontar aquilo que ainda lhes serve, o que de alguma forma contribui para a sua evolução pessoal, ou ainda, ao contrário, é possível perceber aquilo que não lhes serve mais. Podem, além disso, traçar padrões de comportamentos, bem como entender a forma como se sentem e vivem o universo interno e externo.

Ao recebermos e nos apropriarmos das mensagens, conscientemente ou não, construímos um sentido daquilo para nós mesmos, num processo de formação e autoformação, que muitas vezes acontece imperceptivelmente ao longo do tempo. Reorganizamos o nosso repertório de conhecimento, colocamos os nossos gostos e sentimentos à prova e ampliamos os horizontes de nossa experiência. Neste processo constituidor de identidades, certas mensagens se fixam na nossa memória, algumas se transformam em base para a ação e a reflexão ou em tema de conversação com amigos, e outras fogem de nossa memória, perdidas no fluxo

incapturável das imagens e das ideias. Quando temos a possibilidade de compartilhar estes significados com os outros, colocamos tais significados em questão, e os produtos midiáticos tornam-se, assim, mais um instrumento de formação.

Considerando que o cinema pode atuar para construir relações que ampliem o conhecimento de si e do outro, esta pesquisa se desenvolveu, portanto, preocupada em perceber e apontar as mídias cinematográficas como uma ferramenta que vai muito além do entretenimento. O filme *Matrix* (1999) é uma das representações cinematográficas que comprovam o objeto principal desta dissertação, que buscou lançar luz ao cinema como uma ferramenta para o desenvolvimento pessoal.

Acompanhamos o herói Neo em seu processo de autodesenvolvimento, desde o início de sua aventura: as crises que levam ao despertar, o autoconhecimento, os conflitos internos, a assimilação dos conteúdos inconscientes, a autossabotagem, a experiência do amor, a morte e o renascimento.

A partir desta breve interpretação analítica, percebeu-se no filme *Matrix* a alusão a diversos conhecimentos mitológicos e arquetípicos, de tal modo que se pode afirmar que esta mídia cinematográfica gera e dissemina conhecimento.

Afere-se, desta maneira, que o respectivo filme pode ser uma referência e inspiração para que nós mesmos apliquemos as verdades mitológicas em nossa vida e, assim, possamos nos compreender melhor e nos libertarmos um pouco mais daquilo que nos mantém presos e que nos impede de ser quem verdadeiramente somos e de seguir a nossa bem-aventurança. E isso somente cada um de nós será capaz de descobrir por si-mesmo.

Ademais, concluiu-se que as mídias cinematográficas são uma ferramenta que proporciona autoconhecimento e podem ser um instrumento utilizado por profissionais como professores e psicoterapeutas.

A sociedade contemporânea tem apresentado imensos desafios para os que atuam com educação. Embora saibamos que nem sempre a demanda da sociedade é a mesma da escola, o papel que as mídias vêm desempenhando na sociedade da informação, da comunicação, do espetáculo e, conseqüentemente, na formação dos sujeitos deve ser discutido na escola.

Deste modo, sugere-se para pesquisas futuras a análise e aplicação dos conhecimentos das mídias cinematográficas nas práticas escolares, verificando, assim, se estas mídias podem ser uma ferramenta que contribua para a reinvenção da metodologia pedagógica.

## REFERÊNCIAS

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Jennifer Todd, Joe Roth, Richard D. Zanuck e Suzanne Todd. Intérpretes: Helena Bonham Carter, Johnny Depp, Mia Wasikowska, Alan Rickman, Amy Bailey, Anne Hathaway et al. Roteiro: Lewis Carroll e Linda Woolverton. [S. l.]: Walt Disney Pictures, 2010. 108m.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and simulation**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981. 164 p.

BOLEN, Jean Shinoda. **As deusas e a mulher**: nova psicologia das mulheres. São Paulo: Paulus Editora, 1990. 424 p.

BONA, Rafael Jose; PERTUZZATTI, Leonardo Antônio. Mitologia e cinema: a propagação dos mitos por meio da trilogia clássica Star Wars. **Rev. Estud. Comun.**, Curitiba, v. 11, n. 24, p. 23-30, jan./abr. 2010. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/estudosdecomunicacao/article/view/22323>. 20 mar. 2020.

BOULOS, Daniela Fanucchi Moussa; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. Cultura e identidade: a inteligência astuciosa e os mitos. **Memorare**, Tubarão, v. 3, n. 3, p. 128-141, set./dez. 2016. Disponível em: [http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/memorare\\_grupep/article/view/4373/2940](http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/memorare_grupep/article/view/4373/2940). Acesso em: 11 maio 2021.

BRANDÃO, Myrna; BRANDÃO, Carlos Augusto. O cinema e o inconsciente. *In*: MONTEIRO, Dulcinéa da Mata Ribeiro (coord.). **Jung e o cinema**: psicologia analítica através de filmes. 2. ed. Curitiba: Juruá, 2013. p. 187-193.

CABREIRA, Regina Helena Urias. **A condição feminina na sociedade ocidental contemporânea**: uma releitura de A Letra Escarlate de Nathaniel Hawthorne. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/88362/231198.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 30 jul. 2020.

CAMPBELL, Joseph. **Deusas**: os mistérios do divino feminino. São Paulo: Palas Athena, 2015. 352 p.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007a. 416 p.

CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de Deus**: mitologia primitiva. São Paulo: Palas Athenas, 1992. 418 p.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 2007b. 250 p.

CAVALCANTE, Ana Luisa Boavista Lustosa. **Design para a sustentabilidade cultural: recursos estruturantes para sistema habilitante de revitalização de conhecimento local e indígena.** 2014. 321 p. Tese. (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/132600/333174.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 4 ago. 2021.

CREMA, Roberto. **O poder do encontro: origem do cuidado.** Brasília: Unipaz, 2017.

CRESWELL, John W; CRESWELL, J. David. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010. 264.p.

DRUKER, P. **O fator humano e desempenho.** São Paulo: Pioneira, 1991.

EDINGER, Edward F. **Ego e arquétipo: uma síntese fascinante dos conceitos psicológicos fundamentais de Jung.** Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 2. ed. São Paulo: Editora Pensamento Cultrix, 2020.

ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem.** Rio de Janeiro: Rocco, 2014. 576 p.

FANTIN, Monica. **Criança, cinema e mídia-educação: olhares e experiências no Brasil e na Itália.** 2006. 408 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Ilha de Santa Catarina, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88793/223085.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 7 nov. 2020.

FEIJÓ, Valéria Casaroto; GOMEZ, Luiz Salomão Ribas; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. Os arquétipos na construção de narrativas: análise da trilogia Batman na perspectiva arquetípica. **Triades**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 1-17, out. 2017. Disponível em: <https://triades.emnuvens.com.br/triades/article/view/82/45>. Acesso em: 19 mar. 2021.

FERNANDES, Ermelinda Ganem; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. **Tipologias e arquétipos: a Psicologia Profunda como base para uma hermenêutica.** Florianópolis: Insular, 2014. 264 p. (Coleção Jung sai pra rua, v. 1).

FIGUEIRA, Jussara Paraná Sanches *et al.* “Verbi - o idioma do caos”: línguas, linguagens e a psique junguiana em cena. **Memorare**, Tubarão, v. 3, n. 3, p. 142-160, set./dez. 2016. Disponível em: [http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/memorare\\_grupep/article/view/4374/2941](http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/memorare_grupep/article/view/4374/2941). Acesso em: 2 set. 2020.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias.** 9. ed. Campinas: Papyrus, 1999. 56 p.

GUTMAN, Laura. **A maternidade e o encontro com a própria sombra.** 8. ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

HENDERSON, Joseph Lewis. Os mitos antigos e o homem moderno. *In*. JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. p. 133-206.

JUNG, Carl Gustav. **Aion**: estudos sobre o simbolismo do si-mesmo. Petrópolis: Vozes, 2011. 384 p.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000. 456 p.

JUNG, Carl Gustav. Chegando ao inconsciente. *In*. JUNG, Carl, Gustav. **O homem e seus símbolos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. p. 15-132.

JUNG, Carl Gustav. **O desenvolvimento da personalidade**. Petrópolis: Vozes, 2017. 240 p.

JUNG, Carl Gustav. **O eu e o inconsciente**: dois escritos sobre psicologia analítica. Petrópolis: Vozes, 2015. 165 p.

JUNG, Carl Gustav. **Interpretação psicológica do dogma da trindade**. Petrópolis: Vozes, 1979.

JUNG, Emma. **Animus e Anima**. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

KELMER, Ricardo. **Matrix e o despertar do herói**: a jornada mítica de autorrealização em Matrix e em nossas vidas. Fortaleza: Miragem Editorial, 2005. 140 p.

LOPES, Luiz Fernando; LOPES, Mauricio Capobianco; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. Identificação de tipos psicológicos baseada em imagens: uma análise comparativa com o MBTI. **SODEBRAS**, [s. l.], v. 10, n. 118, p. 78-83, out. 2015. Disponível em: <http://www.sodebras.com.br/edicoes/N118.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2020.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol. S. **O herói e o fora-da-lei**: como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos. São Paulo: Cultrix, 2018. 376 p.

MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Andrew Mason e Joel Silver. Intérpretes: Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Ada Nicodemou et al. Roteiro: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Austrália; Estados Unidos da América: Warner Home Video, 1999. 136m.

MITOLOGIA. *In*: HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MORAES, Leonard Almeida de. **O MENTEE enquanto símbolo na aprendizagem organizacional**. 2020. 123 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Disponível em: <http://btd.egc.ufsc.br/wp-content/uploads/2020/10/Leonard-Almeida-de-Moraes-Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2021.

MÜLLER, Silvana Graudenz. **Patrimônio cultural gastronômico**: identificação, sistematização e disseminação dos saberes e fazeres tradicionais. 2012. 288 p. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/96414/302019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 5 abr. 2021.

MYSS, Caroline. **Arquétipos**: quem é *você*? Rio de Janeiro: Magnitude, 2013. 344 p.

NETTO, Marinilse. **Contexto e uso das mídias por populações indígenas brasileiras**: elementos que podem contribuir para a preservação e a disseminação do conhecimento tradicional em meios digitais e internet. 2016. 519 p. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão de Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167869/340341.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 3 maio 2021.

NETTO, Marinilse; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. Traditional knowledge and processes of innovation and creativity: brazilian pottery and bobbin lace makers. **Soc. e Cult.**, Goiânia, v. 17, n. 1, p. 145-158, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fcs/article/view/36885>. Acesso em: 18 jun. 2020.

PACHECO, Roberto Carlos dos Santos. Coprodução em ciência, tecnologia e inovação: fundamentos e visões. In: FREIRE, Patrícia de Sá; PEDRO, Joana Maria. **Interdisciplinaridade**: universidade e inovação social e tecnológica. Curitiba: CRV, 2016. p. 21-62.

PERASSI, Richard; MENEGHEL, Thiago. Conhecimento, mídia e semiótica na área de mídia do conhecimento. In: VANZIN, Tarcísio; DANDOLINI, Gertrudes Aparecida (ed.). **Mídias do conhecimento**. Florianópolis: Pandion, 2011. p. 45-73.

PICCHIA, Beatriz Del; BALIEIRO, Cristina. **O feminino e o sagrado**: mulheres na jornada do herói. São Paulo: Ágora, 2010. 280 p.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite**: a história e a ciência do sonho. São Paulo: Companhia das Letras, 2020. Edição Kindle.

RODRIGUES, Bruno Carvalho de Melo *et al.* Tipologia na construção de personas. **Triades**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 4-15, 2016. Disponível em: <https://triades.emnuvens.com.br/triades/article/view/12/8>. Acesso em: 31 jul. 2020.

RONCHETTI, Anita de Gusmão. **Instrumentos de captura, sistematização e disseminação de conhecimento tradicional e sua aplicabilidade em gastronomia**. 2015. 117 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão de Conhecimento) – Universidade de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/160709/337968.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 6 out. 2020.

SCHUCH, Rosa Marina Gargioni; FIALHO, Francisco Antônio Pereira; VIEIRA, Milton Luiz Horn. Criatividade no cinema: o papel da montagem para a composição criativa. **Travessias**, Cascavel, v. 8, n. 3, p. 88-98, 2014. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/10793>. Acesso em: 6 nov. 2020.

SCHWARTZ, David G. **Encyclopedia of knowledge management**. Calgary: Idea Group, 2006. 897 p.

SENNA, Carlos Eduardo; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. Personas: a teoria junguiana dos tipos psicológicos e sua utilidade para o design. **Projética**, Londrina, v. 7, n. 1, p. 37-52, 2016. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/23457/20660>. Acesso em: 18 ago. 2020.

SEVERO, Charlie Trelles; SORDI, Rudyard Emerson. Fixação e regressão: uma revisão dos conceitos aplicada à prática da psicoterapia de orientação analítica. **Rev. Bras. Psicoter.**, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 52-63, 2013. Disponível em: <https://cdn.publisher.gn1.link/rbp.celg.org.br/pdf/v15n2a07.pdf>. Acesso em: 22 maio 2021.

SILVA, Charles Odair Cesconetto da. **A disseminação do conhecimento científico através do filme documentário**. 2013. 202 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/122920>. Acesso em: 30 jun. 2021.

SINZATO, Carmem Isabel Pereira. **Conhece-te a ti mesmo**: uma proposta de desenvolvimento da maestria intrapessoal de líderes. 2007. 172 p. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2007. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/90739/246249.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 29 set. 2020.

SOUZA, Felipe Machado de. **Marcas, mitos e subjetividade**: os arquétipos das deusas gregas expressos em imagens publicitárias contemporâneas. 2018. 242 p. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/191109/PGDE0162-D.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 21 out. 2020.

SOUZA, Felipe Machado de; FIALHO, Francisco Antônio Pereira. Comunicação, consumo e o arquétipo da grande-mãe: a maternidade na perspectiva das marcas. **Memorare**, Tubarão, v. 3, n. 3, p. 54-78, set./dez. 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/319986782\\_Comunicacao\\_consumo\\_e\\_o\\_arquetipo\\_da\\_grande-mae\\_a\\_maternidade\\_na\\_perspectiva\\_das\\_marcas](https://www.researchgate.net/publication/319986782_Comunicacao_consumo_e_o_arquetipo_da_grande-mae_a_maternidade_na_perspectiva_das_marcas). Acesso em: 1 nov. 2020.

STANOEVSKA-SLABEVA, Katarina. **The concept of knowledge media**: the past and the future. St. Gallen, Suíça: University of St. Gallen, 2002.

STRAIOTO, Ricardo Goulart Tredezini *et al.* Aplicação das tipologias psicológicas de Keirsey para formação de equipes no processo de inovação. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 10, n. 14, p. 53-67, nov. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/6673/4904>. Acesso em: 30 maio 2021.

TARTARI, Jaqueline de Souza. **Identificação de lead users para comunidades de prática virtuais voltadas à inovação utilizando o eneagrama**. 2015. 198 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/169528/338962.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 5 jun. 2020.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 2. ed. Tradução Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A interpretação dos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 1990. 242 p.

WILBER, Ken. **O espectro da consciência**. São Paulo: Cultrix, 2007. 296 p.