

As tecnologias e a comunicação na contemporaneidade: a trilogia Matrix

The technologies and communication in contemporary society: the Matrix trilogy

por [Tânia Oliveira Pereira](#)

Resumo: A proposta deste artigo é refletir sobre a tecnologia na contemporaneidade e a sua influência na comunicação. Devido ao cenário de mudança que estamos vivendo, foi escolhida para ilustrar essa reflexão a trilogia de filmes Matrix, um marco da história recente do cinema, que tem como principal provocação uma nova forma de enxergar a realidade. É justamente esse o intuito: questionar a forma como os comunicadores têm mediado a realidade a sua volta nestes tempos de excesso de informação e acesso facilitado aos meios de comunicação.

Palavras-chave: Comunicação; Tecnologia; Matrix.

Abstract: The purpose of this paper is to discuss the technology and its influence in contemporary communication. Due to the changing scenario we are living, was chosen to illustrate this reflection the trilogy of films Matrix, a milestone in the recent history of cinema, whose main challenge a new way of seeing reality. And it is precisely this order: questioning how communicators have mediated reality around you in these times of information overload and easy access to media.

Keywords: Communication; Technology; Matrix.

Introdução

Que a sociedade está em constante transformação, disso não há dúvida. A *Amazon*, por exemplo, é uma livraria sem portas nem fronteiras, que vende 180 livros em formato *Kindle* para cada um vendido em capa dura, o *Facebook* é o terceiro maior país do mundo e o *YouTube* recebe 35 horas de vídeo a cada minuto. ([Radfahrer](#), 2012, p. 28). E esse incessante avanço tecnológico, intensificado no século passado, está possibilitando novas formas de interação com a realidade, gerando gradativamente mudanças no comportamento comunicacional das pessoas. Há poucos anos, quem poderia imaginar que as redes sociais invadiriam o nosso dia a dia? Que *blogueiros* individuais repercutiriam sem qualquer amparo de grandes veículos? Que manifestações de milhares de pessoas seriam convocadas via *Facebook* e polêmicas colossais nasceriam a partir do *Twitter*?

Neste cenário de transição, assistir a [trilogia Matrix](#) (1999; 2003) é uma experiência singular. Os filmes, sem dúvida, são um marco na história do cinema mas, muito mais que uma bem-sucedida obra de ficção, eles propõem um novo ângulo para enxergar a realidade. Apesar de um tanto quanto apocalíptica, a história nos faz refletir sobre o espaço cada vez maior que a tecnologia tem ocupado na contemporaneidade e as implicações que acompanham esta mudança, inclusive a necessidade de repensar a comunicação, nosso principal interesse neste artigo. As referências evidenciadas a todo o momento nos filmes, provenientes de múltiplas fontes de inspiração, são como os hiperlinks da realidade contemporânea, em que um assunto estimula o interesse por outro, possibilitando um acesso infinito à informação. E, ao mesmo tempo, talvez nenhuma construção de conhecimento, em um ciclo de interações superficiais e efêmeras. Então, quais são os danos causados por tanta informação, além de uma memória supérflua? Qual será a melhor maneira de se comunicar com uma geração que adotou a tecnologia como parte integrante de sua vida? Como se relacionar de forma assertiva com públicos bombardeados

continuamente por estímulos cada vez mais complexos? Em uma tentativa de buscar indícios para essas respostas, iremos refletir sobre tecnologia e comunicação na contemporaneidade, tendo como ponto de partida os filmes de *Matrix*.

A trilogia Matrix e sua multiplicidade de referências

A produção cinematográfica dos irmãos *Andy e Larry Wachowski*, um misto de ação e ficção científica, teve início em 1999, quando foi lançado o primeiro filme da trilogia. A narrativa, que aborda questões filosóficas com uma estética bastante peculiar, é considerada um ícone, sobretudo por seus efeitos especiais inovadores. Para Jenkins: “Nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores. O filme original, *Matrix*, levou-nos a um universo onde a linha entre a realidade e a ilusão constantemente se fundiam. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugarão nas listas de discussão na internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida”. (Jenkins, 2009, p. 136-137).

Os filmes apresentam de forma frenética, em um misto de cinema e videogame, o mundo como uma ficção implantada nos cérebros humanos por máquinas, uma simulação criada por um complexo sistema de Inteligência Artificial que mantém a humanidade presa a uma representação da realidade, a *Matrix*. A trama se passa por volta do ano de 2200, quando os poucos seres humanos que restam na Terra lutam para se libertar da tirania das máquinas, que evoluíram de forma descontrolada após o advento da Inteligência Artificial. Contextualizando, a narrativa gira em torno do hacker Thomas Anderson (Keanu Reeves) que, ao escolher tomar a pílula vermelha oferecida por Morpheus (Laurence Fishburne), descobre que o mundo dos humanos – que ele acreditava ser real – é uma realidade virtual simulada por computadores.

De acordo com Santaella (2003, p. 194), “*a realidade virtual pode assumir várias formas. São tecnologias que conectam o ser humano em um circuito cibernético ao colocar o sistema sensorial humano em um círculo direto de feedback com os bancos de dados de um computador*”. No filme, a verdadeira realidade é um mundo dominado por máquinas que cultivam seres humanos para gerar energia e abastecer um grandioso sistema de inteligência artificial, enquanto suas mentes ficam presas a uma espécie de sonho que eles acreditam ser a realidade. Morpheus é o líder de um pequeno grupo de seres humanos remanescentes que quer libertar o mundo das máquinas e comandante da nave *Nabucodonosor* (coincidentemente, nome do rei babilônico que invadiu e destruiu Jerusalém). Ele acredita que Neo – espécie de *avatar* de Thomas Anderson na *Matrix* – é “*The One*”: o escolhido, a própria representação do mito do herói (Campbell, 2010).

Ao assistir a trilogia, fica evidente a multiplicidade de referências que constroem a narrativa, vindas dos campos mais diversos, como literatura, religião e filosofia, a tornando uma espécie de obra-prima multimídia, permitindo assim as mais variadas interpretações. O que os irmãos Wachowski fizeram foi desencadear uma busca de sentido, mas eles não determinaram onde o público iria encontrar as respostas. Por isso, vamos apresentar algumas dessas referências, mas sem a pretensão de discutir suas bases filosóficas.

Uma das primeiras e mais óbvias é quando, logo no início do primeiro filme, uma mensagem misteriosa na tela do computador manda Neo seguir o coelho branco, numa clara alusão à Alice no País das

Maravilhas ([Carroll](#), 1998). Assim como a menina segue o coelho e adentra uma realidade paralela, povoada por criaturas fantásticas; Neo conhece Trinity (*Carrie-Anne Moss*), que também o convida para conhecer um outro mundo. Para conhecer este mundo, Neo precisa fazer uma escolha: se tomar a pílula azul, continuará acreditando no que quiser; se tomar a vermelha, Morpheus diz que ele ficará no País das Maravilhas, e que saberá até onde vai a toca do coelho; metaforicamente, a verdade. Outra referência claramente presente é o clássico Mito da Caverna, diálogo entre Sócrates e Glauco descrito no livro *A República* (Platão, 2000), onde a verdade, em última análise, é refletida na realidade percebida. Quando Neo desperta pela primeira vez na nave Nabucodonosor, Morpheus lhe explica que seus olhos estavam ardendo porque – dentro da caverna – ele nunca os havia usado antes. Tudo que Neo havia visto até aquele momento foi através do olho da mente, como num sonho, uma realidade matematicamente construída.

Em outra passagem, Morpheus (nome do deus grego dos sonhos) pergunta a Neo se ele já teve um sonho tão real a ponto de se questionar se era sonho ou realidade. Aqui podemos perceber a influência de outro filósofo, René Descartes (Kenski; Nunes, 2003) que escreveu: “quando penso sobre meus sonhos claramente, vejo que nunca existem sinais certos pelos quais estar acordado pode se distinguir de estar dormindo. O resultado é que fico tonto e esse sentimento só reforça a ideia de que eu posso estar sonhando”. Dessa maneira, o filme fica claramente fundamentado no duplo: o real e a representação do real. Também filósofo clássico, [Jean Baudrillard](#) (1991) é apontado como umas das inspirações dos irmãos Wachowski. Isso porque, em uma das cenas, Neo aparece guardando anotações no interior do livro “*Simulacros e Simulação*”, um dos pioneiros do pensamento pós-moderno.

Uma outra referência é a da corrente *cyberpunk*, um ramo da literatura que trata da alienação do corpo carnal em constructos informáticos, uma mistura de ficção científica com manifestações populares urbanas do movimento punk ([Santaella](#), 2003). O romance mais famoso desta vertente é *Neuromancer*, de William Gibson que, de acordo com Santaella, é: “*uma espécie de profecia na medida em que antecipa de modo impressionante todos os desenvolvimentos futuros do ciberespaço*” ([Santaella](#)2003, p. 190). Para esse autor, inclusive, o futuro já chegou, só não está distribuído de forma equilibrada. Ele acredita que: “*para ver como o mundo será em breve, basta olhar para aqueles que já adotaram o futuro: os usuários pioneiros*”. ([Jenkins](#), 2009).

A trilogia sofre influência também da crença cristã, pois Neo surge como um messias, cuja missão é salvar a pequena humanidade que sobreviveu à tirania das máquinas. Uma questão controversa é que, enquanto a maioria das correntes religiosas pregam a paz e a não violência, Neo salva a humanidade graças a muita brutalidade e a um grandioso arsenal de armas. Na maior parte do tempo, é justamente essa sucessão de socos e tiros que garante a ação do filme em um ritmo alucinante, prendendo a atenção do público (*não podemos esquecer que, por trás de toda essa multiplicidade de referências, há uma megaprodução cinematográfica*). Na guerra final entre homens e máquinas, quando as sentinelas invadem Zion, a cidade fictícia do filme, o exército está preparado para enfrentar o ataque “*a bordo*” de grandes robôs, que mais parecem a representação tangível da tecnologia como extensão dos corpos, proposta por [McLuhan](#) (1996). Ainda conforme a autora: “*A maior parte desses filmes concebe o ciborg como composto de partes orgânicas e próteses maquinicas. Uma prótese é a parte ciber do corpo. Ela é sempre uma parte, um suplemento, uma parte artificial que suplementa alguma deficiência ou fragilidade do orgânico ou que aumenta o poder potencial do corpo. Tem-se aqui o corpo ciborg, híbrido, corrigido e expandido através de próteses, construções artificiais como substituto ou amplificação*

de funções orgânicas. São alterações fundamentais do corpo, visando aumentar sua funcionalidade interna”. (Santaella, 2003, p. 187-201).

Esse conceito de pós-humano, talvez a mais importante referência apresentada na trilogia, ainda é de difícil definição, por se tratar de uma discussão relativamente recente e bastante complexa, como afirma Kerckhove (2009, p. 43): *“de fato, falar de pós-humano não é para todos coisa simples, porque as nossas sociedades ainda são tributárias de uma projeção bem definida da imagem do ser humano, aquela elaborada pelo Humanismo – uma projeção que condiciona inclusive o modo pelo qual nos relacionamos com os outros”*. Então, em uma tentativa de definir esse organismo cibernético que surge, Santaella o descreve como uma: *“simbiose entre o maquínico e o biológico, anunciando um hibridismo inédito que coloca em questão a pretensa integridade e autonomia da biologia humana”* (Santaella, 2009, p. 24). De acordo com a autora: *“O neologismo ciborg (cib-ernético mais org-anismo) foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para designar os sistemas homem-máquina autorregulativos [...] Ao transgredir as fronteiras que separavam o natural do artificial, o orgânico do inorgânico, o ciborg, por sua própria natureza, questiona os dualismos, evidenciando que não há mais nem natureza nem corpo, pelo menos no sentido que o iluminismo lhes deu”*. (Santaella, 2003, p. 185-187)

O conceito de *ciborg* é muito presente nos filmes. Em diferentes momentos, por exemplo, o processo de aprendizagem foi eliminado, a partir do momento que as informações passaram a ser carregadas diretamente no cérebro como um programa de computador, como quando Trinity é capaz de pilotar um helicóptero ou Neo consegue lutar jiu-jitsu. Santaella acredita que: *“as máquinas são compostas de partes que podem ser colocadas e recolocadas sem danos para o todo. A perspectiva humana, ao contrário, continua insistindo na integridade orgânica como a única norma possível.”* (Santaella, 2003, p. 188).

Com o advento dos *ciborgs*, a própria definição de corpo passou a ser questionada, sobretudo em virtude dos avanços da ciência que, em clima ora de competição, ora de colaboração, é cada vez mais veloz. E essas interações homem-máquina não estão tão distantes do nosso cotidiano como pode parecer. Com os avanços da medicina já é possível, ainda que em caráter experimental, implantar um chip no cérebro humano para amenizar os sintomas, por exemplo, do mal de Parkinson (Neuroética, 2009). Nesse contexto, as infinitas possibilidades de transformação e manipulação do corpo humano trazem consigo dilemas e restrições, sobretudo éticos, com diferentes implicações sociais, políticas e culturais.

Sociedade da Informação

Apesar de sua multiplicidade de referências, grande parte do conteúdo apresentado por Matrix é vista aos olhos de muitos como pura ficção científica. No entanto, alguns fatos que hoje são parte do cotidiano, não pareciam irrealis há pouco tempo? Imaginar, por exemplo, que seria possível conversar em tempo real com alguém que estivesse a milhares de quilômetros de distância pareceria loucura. Hoje, no entanto, não só é possível como é extremamente comum. Inclusive, de qualquer lugar do planeta em que se esteja conectado à internet, é possível obter informações do mundo inteiro: conferir a umidade do ar em Bali, a altura das ondas no Havaí ou a programação cultural de Budapeste.

De acordo com Castells (2003, p. 8): *“a internet tornou-se a alavanca na transição para uma nova*

forma de sociedade – a sociedade de rede. A internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos em escala global”. As trocas entre culturas, com o uso de novas ferramentas de comunicação, transpõem fronteiras com a facilidade que nenhum mensageiro jamais teve. Hoje não existem barreiras para satélites e cabos de fibra ótica – a mensagem é enviada instantaneamente, esteja o sujeito onde estiver. Dessa maneira, a informação, sem dúvida, tornou-se a grande protagonista da sociedade atual. No entanto, uma das consequências dessa facilidade de comunicação é a quantidade de informação disponível, que se tornou avassaladora. A antiga crença de que uma maior quantidade de informação recebida e armazenada refletiria em um nível mais elevado de conhecimento, ruiu. O usuário muitas vezes tem sido um mero receptáculo de informações, sem capacidade de análise, acatando tudo o que chega até ele como a verdade única e suprema. E essa falta de *críticidade* pode trazer diversas implicações ao desenvolvimento da sociedade.

Estudos Culturais

Em uma tentativa de refletir criticamente sobre as mudanças que começavam a se desenhar, surgiram na década de 1970 os chamados *Cultural Studies*, tendo como expoente Antonio Gramsci ([Polistchuk; Trinta, 2003](#)). Neste modelo, os meios de comunicação estão situados no âmago da sociedade, em relação direta com as organizações e os indivíduos. Além disso, o receptor não é mais visto como um agente passivo: ele é capaz de transformar a informação e produzir novos sentidos, de acordo com seu repertório cultural. Ou seja, ele é capaz de realizar mediações e questionar: “*quem nós podemos nos tornar*”, “*como nós temos sido representados*” e “*como essa representação afeta a forma como nós podemos representar a nós próprios*” ([Hall, 2000](#), p. 109). Assim, dentro dessa perspectiva, a mídia não determina a forma como o receptor interpreta a realidade: é o receptor que atribui sentido à mensagem a partir de seu repertório cultural, buscando sentidos convergentes com a sua experiência de vida. Se entendido como uma evolução: “*tal como a teoria crítica, os Cultural Studies admitem haver um ‘sistema cultural dominante’ que se manifesta e atua pela interposição dos meios de comunicação.*” ([Polistchuk; Trinta, 2003](#), p. 131).

Os meios de comunicação assumem papéis distintos ao prover aos indivíduos informação, entretenimento e cultura, colocando em discussão os diferentes valores existentes, uma vez que o processo de recepção é uma atividade muito mais ativa e crítica do que se imaginava anteriormente, ou seja: “*não se pode pressupor que os indivíduos que recebem as mensagens da mídia, pelo simples fato de recebê-las, serão impelidos a agir de uma maneira imitativa e conformista e, com isso, a tornar-se prisioneiros de uma ordem social*” ([Thompson, 1995](#), p. 345). Ele complementa que as ações acontecem no que chama de arena global mediada, que são: “*visíveis, observáveis e testemunhadas simultaneamente e repetidamente por milhões de espectadores ao redor do mundo*” (1999, p. 132). Isso reforça a proposição do autor sobre os limites entre a vida pública e a privada terem sido reconstruídas na modernidade. Já faz parte do nosso cotidiano, e não é mais necessariamente surpreendente acompanhar, em tempo real, tragédias naturais, enterros de celebridades e cerimônias festivas no aconchego de nossos lares, tornando cada vez mais tênue a separação entre o público e o privado.

A Nova Realidade da Comunicação

Essa complexidade do mundo contemporâneo, cada vez mais global e interdependente, está transformando radicalmente a sociedade em que vivemos e, “*mesmo entre os mais moderados há um visível desconforto com a velocidade das mudanças*”. ([Radfahrer, 2012](#), p. 28). O surgimento de novas ferramentas, como a internet, o e-mail e o telefone celular, revolucionaram a comunicação e a

forma de relacionamento entre as pessoas pois, de acordo com [Thompson](#), (1995, p. 292) os *“produtos circulam dentro de um ‘domínio público’, no sentido que eles são acessíveis, em princípio, a qualquer um que tenha os meios técnicos, as habilidades, os recursos para adquiri-los”*. Potencialmente, tudo está ao alcance de todos. E as mudanças decorrentes dessa possibilidade de interação, em que não é necessariamente obrigatório partilhar de um espaço-temporal comum, combinada à tecnologia cada vez mais móvel, dão origem a diferentes formas de interação com a realidade, uma vez que os indivíduos tendem a adaptar seu comportamento comunicativo de acordo com as novidades e possibilidades disponibilizadas pela tecnologia. Ainda conforme o autor: *“Com o desenvolvimento da comunicação de massa, a publicidade (visibilidade) dos acontecimentos ou indivíduos no domínio público e privado não está mais diretamente ligada com a partilha de um local comum, e conseqüentemente, os acontecimentos ou pessoas podem adquirir uma publicidade que é independente de sua possibilidade de serem observados ou ouvidos diretamente por um pluralidade de públicos”*. (Thompson, 1995, p. 314)

Assim, com o advento dos novos meios de comunicação, para ter acesso a uma informação o indivíduo não precisa mais partilhar o mesmo lugar no tempo e no espaço que o emissor da mensagem. A partir de então, ele pode tomar conhecimento dos eventos por meio, por exemplo, da leitura. Como discutido pelos Estudos Culturais, esse desenvolvimento dos meios de comunicação de massa reconstruiu os limites das esferas públicas e privadas e trouxe implicações importantes na organização social da vida moderna. Basta pensar, por exemplo, na *“ditadura dos smartphones”*: não é mais preciso estar necessariamente dentro do espaço físico de uma organização, basta estar conectado para que os limites entre o público e o privado se tornem praticamente inexistentes. Conforme Parente: *“Decerto que não precisamos mais dos muros para controlar, uma vez que o controle se faz sobre os fluxos e os movimentos, por interação e em rede. ... Devemos nos perguntar se, de fato, a sociedade não estaria engendrando uma espécie de prisão ainda mais aperfeiçoada do que todas as outras, por intermédio do veículo multimídia do ciberespaço, o computador conectado em rede, capaz de, pela telepresença, produzir uma incrível ubiquidade que nos permite ir a todos os lugares sem sair do lugar”*. ([Parente](#), 2004, p. 97)

Um desafio cada vez mais presente no cotidiano dos comunicadores será o de equilibrar o imediatismo da tecnologia com os limites da esfera privada dos diversos públicos de uma organização. O papel ocupado pela tecnologia é cada vez mais representativo, e os comunicadores precisam aprender como se posicionar diante dessa nova realidade, usando-a em seu benefício. Sabe-se hoje, por exemplo, que o uso das novas tecnologias da informação não só contribui para uma maior disseminação de conteúdo, como também fomenta ações de divulgação com custos consideravelmente menores, uma vez que os novos recursos propõem uma outra maneira de dar forma ao conteúdo. Como afirma Radfahrer: *“Mais do que repensar atitudes e relacionamentos, é preciso reaprender a pensar. Só dessa forma será possível usar as máquinas onipresentes como verdadeiras extensões do pensamento. Muita coisa muda em um ambiente digital, e ao mesmo tempo, nada muda: são as relações humanas de sempre que agora são automatizadas e ganham dimensões mundiais”*. ([Radfahrer](#), 2012, p. 29).

Por isso, acreditamos que tudo está em constante evolução, inclusive os meios de comunicação e a forma como os indivíduos influenciam, são influenciados e se relacionam com eles. Apesar de muitos acreditarem que as novas tecnologias têm desmaterializado o livro e os meios tradicionais, [Guttilla](#) (2012, p. 30), destaca que: *“nesse ambiente de mudanças arrebatadoras, chama a atenção que meios de*

comunicação consagrados, como os impressos o rádio, a televisão e os meios eletrônicos não só mantenham sua utilidade e prestígio como também, contrariando o senso comum e a opinião de alguns especialistas, conquistem novos e entusiasmados seguidores". Nesta linha, [Jenkins](#) (2009, p. 293), acredita que: *"os novos meios não estão substituindo os velhos; estão transformando-os. Devagar, mas de modo perceptível, a velha mídia está se tornando mais rápida, mais transparente, mais interativa – não porque quer, mas porque precisa"*.

Neste contexto, as organizações estão adquirindo a consciência de que já não conseguem mais controlar a maneira como as suas atitudes e discursos serão recebidos e interpretados pelos receptores, mas já reconhecem a necessidade de se familiarizar com as novas mídias emergentes e as novas possibilidades das velhas mídias. Ainda de acordo com o autor: *"Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias"*. ([Jenkins](#), 2009, p. 41).

Assim, nos últimos anos, a comunicação como mediadora entre informação e público tem sido questionada constantemente pelos novos modelos surgidos com a revolução tecnológica. Por isso, os comunicadores precisam estar preparados para repensar sua atuação e sua maneira de se relacionar com os mais diversos públicos, pois, conforme [Rosa](#) (2007, p. 61): *"muda a sociedade e sua lógica de funcionamento, mudam também os desafios e a forma de preservar reputações de líderes e organizações"*. Então, se a sociedade mudou, de quais estratégias os comunicadores irão se valer, em um universo cada vez mais competitivo? E mais: é preciso refletir sobre um risco iminente que o autor pontua, ao qual os profissionais de comunicação estão atualmente expostos: usar condicionamentos ultrapassados para solucionar questões do presente, que funciona agora sob a nova lógica do tempo real. O papel ocupado pela tecnologia, apesar de ainda não totalmente delimitado, é cada vez mais representativo. Para Parente, já não há outra alternativa que não seja pensar em rede: *"A sociedade, o capital, o mercado, o trabalho, a arte, a guerra são, hoje, definidos em termos de rede. Nada parece escapar às redes, nem mesmo o espaço, o tempo e a subjetividade. Um dia, os teóricos e historiadores da comunicação vão se dar conta de que pensar em rede não é apenas pensar na rede, que ainda remete à ideia de social ou a ideia de sistema, mas é sobretudo pensar a comunicação como lugar da inovação e do acontecimento, daquilo que escapa ao pensamento da representação. Neste dia, a comunicação terá se tornado, além de suas tecnologias, fundamento"*. ([Parente](#), 2004, p. 92).

Com uma sociedade organizada em rede, a tendência é que o acesso à informação e às tecnologias seja cada vez mais democrático, o que gera um consequente *empowerment* das mais distintas camadas sociais e hierárquicas. E isso está gerando uma verdadeira revolução também na comunicação organizacional. É cada vez mais comum, por exemplo, histórias de clientes que manifestam sua insatisfação com as marcas e os produtos por meio das redes sociais. E o contrário também é verdadeiro. Todas essas mudanças trarão uma série de implicações que precisarão ser administradas pelos comunicadores num futuro que já bate à porta. Com que tipo de público iremos nos comunicar? Quais serão os meios de comunicação utilizados? Como se relacionar com as novas gerações, nascidas numa realidade interativa e colaborativa, acostumadas a acessar livremente, e de maneira gratuita, os mais diversos conteúdos? Isso significa que o mercado requer um profissional cada vez mais versátil e multifacetado. Basta saber se os profissionais de hoje estão preparados para tamanho desafio. A conferir.

Considerações Finais

É possível que a história de Matrix esteja muito mais próxima da nossa realidade do que possa parecer. Ou não. Mas é fato que a humanidade está passando por transformações profundas a olhos vistos, com consequências ainda difíceis de serem previstas, tamanha a possibilidade de sua amplitude. A realidade reforçada pela mídia todos os dias, por exemplo, com a mediação dos comunicadores, pode ser entendida como um imaginário coletivamente fabricado. Então, como garantir que não vivemos na Matrix? Por ora, não existe resposta, mas Guttilla concorda com a previsão de McLuhan e afirma que: *“Como antevisto em seu Understanding Media, em um futuro próximo a imensa maioria da população mundial portará sua “extensão” comunicacional (na forma de telefones móveis, tablets ou chips multifuncionais implantados no corpo – ou todos eles ao mesmo tempo, bem como as demais traquitanas que vierem a ser inventadas), com acesso ilimitado a todo tipo de informação e conhecimento produzido pelo homem”*. (Guttilla, 2012, p. 33).

As novas tecnologias, de fato, causaram uma revolução no campo da comunicação. Por isso, as organizações estão em constante processo de adaptação, em uma tentativa de se ajustar a essas mudanças para ficar em sintonia com seus públicos. Como afirma Radfahrer: *“Não há como parar o progresso. Os regimes autoritários de Cuba, Coreia do Norte e Paquistão agem como a criança que fecha os olhos para se tornar invisível. A evolução tecnológica está presente em toda a parte, não é conspiração de um grupo de manipuladores nem moda de adolescentes. Quem pretende sobreviver e explorar as maravilhas da era digital precisa entender logo de uma vez que a crise dos meios indica a falência de um modelo de ver o mundo, não do mundo em si”*. (Radfahrer, 2012, p. 29).

Nesta linha, Jenkins (2009, p. 51) afirma que: *“a convergência representa uma mudança no modo como encaramos nossas relações com as mídias”*. No fundo, apesar das novas possibilidades da comunicação e do aparato tecnológico de Matrix, o tema central é o de sempre: as relações entre as pessoas. Essa convergência, proposta por Jenkins (2009, p. 30), não ocorre: *“por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros”*. Por isso, a comunicação tem que se valer das novas tecnologias, não para se fechar no mundo digital, e sim para estimular e estreitar o relacionamento entre as pessoas. Este é o cerne que deverá diferenciar as organizações neste futuro iminente.

Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência. Não se trata de uma escolha. Este cenário é desafiador justamente porque tudo parece estar mudando ao mesmo tempo, e não existe um ponto privilegiado, acima da confusão, de onde se possa enxergar as coisas. Então, o comunicador precisa, ao mesmo tempo em que entende essa nova realidade, adaptar-se a ela, porque as velhas mídias não morreram; nossa relação com elas é que morreu. Temos o privilégio de viver em uma época de grandes transformações, e todos nós temos três opções: temê-las, ignorá-las ou aceitá-las.

Bibliografia

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. Tradução Adail Ubirajara Sobral. 15. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento 2010.
- CARROLL, Lewis. Alice no país das maravilhas. Tradução Rosaura Eichenberg. São Paulo, LP&M, 1998.
- CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Revisão técnica Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- GUTTILLA, Rodolfo Witzig. O livro está morto, mas juro que não fui eu. MSG - Revista de Comunicação e Cultura. São Paulo, a. 2, n. 8, p. 30-33, jul. 2012.
- HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 103-133.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- KENSKI, Rafael; NUNES, Alceu Chiesorin. Bem-vindo à Matrix. Superinteressante, São Paulo, mai. 2003. Disponível em: <http://super.abril.com.br/superarquivo/2003/conteudo_279451.shtml> Acesso em 20 Jun. 2012.
- KERCKHOVE, Derrick de. O novo totem do pós-humano. MSG - Revista de Comunicação e Cultura. São Paulo, a. 1, n. 3, p. 42-49, nov. 2009.
- MATRIX. Direção: Larry Wachowski; Andy Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne; Carrie-Anne Moss; Hugo Weaving e outros. Roteiro: Larry Wachowski; Andy Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, 1999. 1 DVD (136 min), widescreen, color.
- MATRIX Reloaded. Direção: Larry Wachowski; Andy Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne; Carrie-Anne Moss; Hugo Weaving e outros. Roteiro: Larry Wachowski; Andy Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, 2003. 1 DVD (138 min), widescreen, color.
- MATRIX Revolutions. Direção: Larry Wachowski; Andy Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne; Carrie-Anne Moss; Hugo Weaving e outros. Roteiro: Larry Wachowski; Andy Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, 2003. 1 DVD (129 min), widescreen, color.
- MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. 8. ed. São Paulo: Cultrix, 1996.
- NEUROÉTICA: ficção científica é passado longínquo.... Ser Médico - Revista do Conselho Regional de Medicina do Estado de São Paulo. Conjuntura. São Paulo, ed. 48, p. 14, jul./ago./set. 2009. Disponível em: <<http://www.cremesp.org.br/?siteAcao=Revista&id=430>> Acesso em 13 jul. 2012.
- PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, André (Org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 91-110
- PLATÃO. A República. São Paulo: Martin Claret, 2000.
- POLISTCHUK, Ilana; TRINTA, Aluizio Ramos. Teorias da comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- RADFAHRER, Luli. Homo dissatisfactens. MSG - Revista de Comunicação e Cultura. São Paulo, a. 2, n. 8, p. 28-29, jul. 2012.
- ROSA, Mário. A reputação sob a lógica do tempo real. Organicom - Revista Brasileira de Comunicação Organizacional e Relações Públicas. São Paulo, a.4, n. 7, p. 58-69, 2. sem. 2007.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. As várias faces do pós-humano. MSG - Revista de Comunicação e Cultura. São Paulo, a. 1, n. 3, p. 22-25, nov.

2009.

THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. Tradução Wagner de Oliveira Brandão. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

Sobre os autor / About the Author:

Tânia Oliveira Pereira

tania.pereira@usp.br

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação na Universidade de São Paulo. Pós-graduada em Gestão Estratégica em Comunicação Organizacional e Relações Públicas (2011) e graduada em Comunicação Social - Relações Públicas (2007), ambas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.