

DESCONSTRUINDO A RELAÇÃO ENTRE MUNDO REAL E MUNDO VIRTUAL NA TRILOGIA MATRIX

Charles Albuquerque Ponte

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Este artigo é fruto do projeto de pesquisa “*Matrix* e a Desconstrução”, projeto interinstitucional entre a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN – e a Universidade Estadual da Bahia – UNEB, e tem como objetivo principal discutir a relação entre mundo virtual e mundo real na trilogia formada pelos filmes *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003). Aqui iremos restringir este trabalho a uma única oposição hierárquica dentro dos filmes, a relação entre homem e máquina, como se caracterizam e como as relações de poder se dão entre eles.

Para tal, usaremos a teoria desconstrucionista de Jacques Derrida, cujos postulados teóricos afetaram tanto na compreensão do mundo quanto na estruturação dos conhecimentos humanos a partir da década de 1960, especialmente em termos de como a ciência, então imbuída das diretrizes teóricas do estruturalismo, trilhava caminhos que reduziavam seus objetos de estudo em nome de um assim chamado rigor científico. Suas contribuições principais, portanto, se deram em termos de metodologia de análise e conseqüentemente no tratamento dos resultados, em especial nas humanidades, incluindo toda a crítica literária e cultural.

A Desconstrução de Jacques Derrida

A partir do fim dos anos de 1960, a teoria desconstrucionista propôs um remanejamento na forma em que o pensamento ocidental se constituiu ao longo dos séculos, de como a filosofia e as chamadas ciências humanas se estruturavam a partir de oposições claras e objetivas, as quais deveriam ser contrastadas em um método dialético; a *melhor* opção deveria ser eleita ao final, formando-se assim uma relação hierárquica entre os opostos. Assim, o teórico franco-argelino Jacques Derrida cunhou o termo desconstrução, revisando temas clássicos da filosofia, como a cena da escritura do *Fedro* de Platão (2004), onde termina questionando assim as bases da *metafísica ocidental* (NASCIMENTO, 2004, p. 23). Derrida passa a explorar, em

textos canônicos que incluem Platão, Rousseau, Freud e Heidegger, as aporias¹, ou contradições internas, de teorias que eram repetidas ou contestadas não pelo que eram ou faziam, mas simplesmente pelo que diziam (v. FOUCAULT, 2004a, p. 15).

Sobre questão da significação, Derrida se voltou para os estudos estruturalistas, em especial para a obra do lingüista Ferdinand de Saussure (1993), sobre tudo em relação ao seu signo arbitrário e linear, dividido em significante e significado, sem uma terceira ponta, a do referente, que continuaria a tendência essencialista da filosofia até o século XIX. Assim, o pensamento derridiano juntamente com as demais teorias chamadas de pós-estruturalistas, promoveram um cisma entre significante e significado, como afirma Eagleton (2001, p. 176):

A significação é o subproduto de um jogo² potencialmente interminável de significantes, e não um conceito firmemente ligado a um determinado significante. O significante não nos revela o significado diretamente, como um espelho reproduz uma imagem; na língua, não há uma série harmoniosa de correspondências diretas entre o nível dos significantes e o nível dos significados. Para complicar ainda mais as coisas, também não existe uma distinção fixa entre significantes e significados. Se quisermos saber a significação (ou significado) de um significante, podemos procurá-la em um dicionário; mas tudo o que encontraremos serão outros significantes, cujos significados, por sua vez, também poderão ser procurados, e assim por diante. O processo que discutimos não é só teoricamente infinito, como também constitui uma espécie de círculo vicioso: os significantes vão se transformando em significados, e vice-versa, e não chegaremos nunca a um significado final que não seja, também ele, um significante.

Nesse aspecto, podemos contrastar dois conceitos fundamentais para Saussure e Derrida, respectivamente, a *Langue* e a *Différance*. Saussure, na criação da lingüística, precisou, para estar *no verdadeiro*³ em termos de ciência no início do século XX, estabelecer a *langue* como um objeto fixo, homogêneo, se comparado com a *parole*, múltipla e caótica, para que sua obra estivesse em consonância com o discurso científico. Por outro lado, se pensarmos a *différance* derridiana, o termo cunhado a partir de uma junção das palavras diferir e deferir, ela segue o caminho oposto, sendo definida por Derrida (1981a, p. 27) assim:

Différance é o jogo sistemático de diferenças, dos rastros das diferenças, do *espaçamento* pelo qual elementos são relacionados a outros. Este espaçamento é produção de intervalos simultaneamente ativos e passivos

¹ A esse respeito, ver Strathern (2002).

² Sobre o jogo de significação nas ciências humanas, cf. Derrida (1978)

³ Este termo foi emprestado de Foucault (2004a).

(o *a* de *différance* indica esta indecisão a respeito de atividade e passividade, aquilo que não pode ser governado por ou distribuído entre os termos desta oposição) sem os quais os termos “completos” não significariam, não funcionariam. É também um espaço-do-devir da cadeia falada – que já foi chamada de temporal ou linear; um espaço-do-devir que torna possível tanto a escrita quanto toda correspondência entre fala e escrita, toda passagem de um para o outro.⁴

Então, talvez o maior foco de atuação da desconstrução seja este espaço-do-devir, cambiando a análise das presenças no texto, tão enfatizadas na tradição logocêntrica⁵ da metafísica ocidental, para o espaço situado entre elas e suas ausências. Assim, a desconstrução não iria, a rigor, desconstruir um texto, no sentido de destruí-lo, mas antes promover uma desmontagem, uma decomposição dos elementos da escrita (*cf.* SANTIAGO, 1976, p. 17), servindo assim nomeadamente para descobrir partes do texto que estão dissimuladas e que interditam certas condutas.

Em termos concretos, a metodologia da desconstrução nunca foi postulada em definitivo por Derrida, resistindo a formular qualquer sistema que reforce o jogo de estrutura do signo (1978), sem revelar, em seus textos, a “lei de sua composição as regras de seu jogo” (DERRIDA, 1981*b*). Além disso, podemos precisar que Derrida, em sua extensa obra, elabora sua argumentação não visando responder a perguntas, pois isso seria pretensioso, nem negando uma resposta, pois isso seria socialmente indelicado, mas, como ele próprio coloca, visando uma não-resposta (1992). Assim, a desconstrução não só desmonta o objeto de sua análise, mas também a própria argumentação que constrói.

As chamadas teorias pós-estruturalistas, portanto, vão seguir algumas diretrizes metodológicas, mesmo sem nominá-las: primeiramente, explorando a cadeia de significantes de Saussure, enfatizando esse jogo infinito de linguagem onde os significantes parecem fixos, mas na realidade significante e significados confundem-se num jogo infinito; além da cadeia de significantes, explorando as aporias ou contradições internas que emergem dessa cadeia, que se estendem também infinitamente em relações indecidíveis (Derrida, 1981*b*); finalmente, exercitando uma tendência nominalista de rejeitar qualquer generalização baseada em conjuntos totalizantes como verdade (*cf.* FOUCAULT, 2004*b*).

Assim, as interpretações derridianas não se apresentam, como na ciência e tradição filosófica, como uma alternativa a se sobrepor e substituir o *logos* anterior,

⁴ Tradução minha, a partir do inglês.

⁵ Para logocentrismo, ver Stam; Burgoyne e Flitterman-Lewis (1992, p. 24).

mas “põem em cena um jogo duplo, menos uma dialética em seu sentido tradicional do que uma dinâmica contínua de construção de um campo de força e sua tensão” (DURÃO, 2006, p. 225), onde cada uma das possibilidades de interpretação funciona ao mesmo tempo como os dois opostos indecidíveis de um *phármakon*, relacionando-se entre si numa relação de suplemento.

A questão do suplemento foi por sua vez primeiramente discutida por Derrida em 1967, em seu livro *Gramatologia* (1997), no capítulo sobre a escrita e a fala em Rousseau. Ele considera que, ao suplementar, o suplemento age como um indicador de que o objeto não era pleno em sua presença:

O suplemento adiciona a si mesmo, é um excesso, uma plenitude enriquecendo outra plenitude, a *medida mais cheia* da presença[...] Mas o suplemento[...] adiciona somente para substituir. Ele intervém ou se insinua *no-lugar-de*; se preenche, é como preencher um vazio[...] Suplementar e substitutivo, o suplemento é um adjunto, uma instância subalterna que *toma-lugar*. Como substituto, não é simplesmente adicionado à positividade da presença, não produz alívio, seu lugar indicado na estrutura pela marca da ausência. (DERRIDA, 1997, p. 144, 145)

A relação entre Homem e Máquina na trilogia de *Matrix*

Apesar de muitos aspectos dos filmes poderem ser analisados, o recorte deste artigo será direcionado somente para a oposição homem x máquina, a partir de como são caracterizados e que atributos os constituem, bem como a relação de poder que os dois ocupam em algumas das dimensões dos filmes. A partir da tentativa de definição e desconstrução dos termos, empiricamente, passamos então à discussão de como estes opostos aparecem nos filmes, e como estas definições e subseqüentes desconstruções ocorrem.

A estrutura dos três filmes de *Matrix* segue um padrão mais ou menos fixo: o primeiro filme da série se presta a tentar definir os padrões e as oposições hierárquicas presentes (Mundo Real x Mundo Virtual, Homem x Máquina, Neo x Agente Smith, etc.), mesmo deixando transparecer momentos onde as definições não se adequam; nos filmes subseqüentes, os conceitos definidos no primeiro filme são desconstruídos e os opostos se fundem enquanto proposições e funções de poder.

Na cadeia significativa de Saussure, não há referente nos signos, o que transforma todo nosso conhecimento, bem como argumentações e pensamento, em jogo lingüístico, sem que haja uma relação definitiva e unívoca entre linguagem e

realidade. Assim, uma forma de começar a estruturar estes opostos é listar como são dicionarizados. O *Dicionário Larrousse Ilustrado da Língua Portuguesa* (2004) traz, como principais definições para os dois termos:

Homem *s.m.* (lat. *homo, hominis*) Mamífero primata social de posição ereta, que se distingue dos outros animais por apresentar linguagem articulada, raciocínio desenvolvido e produção de cultura.

Máquina *s.f.* (lat. *machina*) Aparelho ou instrumento próprio para comunicar movimento ou para aproveitar, pôr em ação ou transformar uma energia ou um agente natural; motor. [...] Utensílio ou instrumento que permite realizar, de maneira mecânica, automática ou manual, as tarefas ou trabalhos da vida cotidiana.

Comparando os atributos dos dois, o homem é identificado prontamente pela presença de uma psique, ilustrada pelos registros de Real, Imaginário e Simbólico articulados pelo psicanalista Jacques Lacan (*cf.* PORGE, 2006). Primeiramente, o Real o diferencia das máquinas por situá-lo em termos de instinto, sentimentos e emoções que não podem por definição ser descritas em termos de linguagem; o imaginário o faz em termos de percepção e diferenciação entre interior e exterior, entre humano e não-humano; e, finalmente, o simbólico situa o ser no mundo lingüístico das pulsões (LACAN, 1993, p. 17, 18), construindo o sentido em relação ao imaginário. Podemos relacionar a psique psicanalítica com a descrição dicionarizada da palavra homem, que o caracteriza pela “linguagem articulada, raciocínio desenvolvido e produção de cultura”, ou seja, pela capacidade de elaborar um mundo simbólico e ocupar uma posição ativa na construção social deste mundo.

A máquina, por outro lado, é sempre vista como instrumento passivo, sem qualquer tipo de desejo ou iniciativa próprios, mas simplesmente como um objeto que faz o que lhe é programado, convertendo energia e realizando “as tarefas ou trabalhos da vida cotidiana”. Seus atributos se destacam no plano da constância, pela ausência de paixões ou humores, bem como pela insensibilidade ao sofrimento, uma *fraqueza* humana. A linguagem das máquinas seria *artificial*, bem como sua inteligência, que imitaria como relativa perfeição a linguagem humana, mas não passaria de um simulacro de linguagem, pois, na prática, não estaria ligada ao mundo das pulsões ou do desejo de fato, mas a um mundo lógico-matemático, programado ou manufaturado pelo homem para tais funções.

Uma relação com a discussão sobre máquinas como extensões dos homens, de Marshall McLuhan (2005), pode ser feita para reforçar este *status* passivo das

máquinas e da existência de um fetiche humano em relação a elas. Esta relação entre máquinas e homens retoma o que Derrida considerou a relação de suplemento, onde a presença da máquina lado a lado com o elemento humano, suplementando-o de alguma forma, serve para explicitar que o ser humano não pode ser considerado como uma presença plena em si mesmo.

Na realidade, basta verificar a divisão tradicional da história para verificar como o conceito de homem está imbricado na máquina: a pré-história teria começado, sistematicamente, com a invenção do fogo, e seria dividida em idade da pedra lascada e da pedra polida, dependendo da capacidade humana de refinar as máquinas de seu uso; a história propriamente dita começaria com a invenção da escrita e passaria primeiro por fases onde as máquinas seriam concretas e mecânicas somente, como a idade dos metais, posteriormente sendo dividida entre a criação de conceitos abstratos, como a passagem da idade moderna para a idade contemporânea, caracterizada tanto pela eclosão da revolução francesa quanto pelas máquinas advindas da revolução industrial.

A trilogia de Matrix, formada pelos filmes *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003), foi polemizada como obra de cunho filosófico ou como simplesmente como baboseira pseudo-intelectual, pela variedade dos temas ao lado de efeitos especiais estonteantes. O filme trata de um futuro onde os humanos foram aprisionados pelas máquinas e vivem num mundo que simula o fim do século XX, sem que tenham consciência dessa prisão. O debate remonta várias discussões teóricas acerca da metafísica e da validade de nossos sentidos como norteadores do empirismo, desde a alegoria da caverna de Platão, passando pelo demônio maldoso de Descartes, até o cérebro em um Barril de Hilary Putnam (*cf.* ERION e SMITH, 2003).

O termo matrix vem da palavra latina para útero, que corroboraria essa característica de envolver o ser humanos, com ares de proteção e, possivelmente, mantendo a existência de um mundo exterior inconsciente. Em termos de metáfora, a matrix pode ser lida como várias *forças* que aprisionam a humanidade, sem que nos demos conta. A primeira dessas possibilidades é que a matrix seria o reino da linguagem, desvinculada do mundo dos referentes, como postulada inicialmente por Saussure em seu signo duplo de significante e significado (1993), distância posteriormente reforçada pelos teóricos do assim chamado pós estruturalismo (*cf.* JAMESON, 2003), incluindo Derrida. A segunda possibilidade de interpretação é a de que a matrix seria uma alegoria para o capitalismo, que, após a queda do muro de

Berlim e da derrocada da antiga União Soviética, teria, para alguns, se tornado ubíquo (*cf.* ANDERSON, 1992)⁶.

No primeiro filme da trilogia, os seres humanos aparecem com atributos diferenciais aos das máquinas dentro e fora da matrix. A construção dos dois como opostos hierárquicos começa a partir da relação de poder existente, onde os seres humanos mantêm uma aparência de dominação das máquina na Matrix, enquanto esta posição se inverte fora da Matrix. Em ambos os casos, na utilização de máquinas no dia-a-dia humano na Matrix e na utilização dos humanos enquanto fonte de energia fora da Matrix, o ser dominado assume uma posição aparentemente passiva, sem grandes esboços de reação contra o dominador⁷. Para os humanos que dominam máquinas, estas se tornam seu suplemento, como assim acontece com os humanos que servem de fonte de energia na matrix para as máquinas, problematizando as relações de poder, posto que a presença de suplementos denuncia a impossibilidade de auto-suficiência destas partes que se supunha plenas.

Segundo Foucault (2005, p. 91, 92), uma das condições para a configuração de relações de poder é a presença de focos de resistência internas a ele, heterogêneos e irregulares no tempo e espaço. Como tal, as esferas internas e externas à Matrix apresentam suas formas de resistência. Fora da Matrix, o óbvio é logo percebido: há um grupo de humanos, na cidade de Sião, que luta contra o poder e a opressão das máquinas, fazendo uso de máquinas para tal. A relação é confirmada no discurso do conselheiro Hamann, no segundo filme da trilogia, que afirma categoricamente que o problema não são as máquinas propriamente ditas ou o que realizam, mas a condição subalterna da humanidade frente a elas.

No interior da Matrix, temos as possibilidades de interpretação subjetiva de quem tem ou não *consciência* da existência de um mundo externo: ao considerarmos a visão de quem se encontra preso à Matrix, sem consciência de um mundo externo ao virtual, os seres humanos dominam as máquinas e a resistência é percebida como delas. Como exemplo, temos o programa de computador vendido por NEO, que, ao

⁶ Estamos considerando, para esta interpretação, o momento histórico em que a trilogia se insere, tendo consciência de que toda metáfora política acerca do capitalismo pode também ser aplicada como sendo pertencente a qualquer outro sistema de governo, do socialismo ao fundamentalismo religioso. Um reforço para esta aceção em relação ao socialismo, por exemplo, é o de que as máquinas, articuladoras da matrix, agem logicamente visando o bem do todo, como sugere a teoria socialista, ao invés de buscar ideais individuais.

⁷ Claro que esta qualificação dominador/dominado é maniqueísta e não se sustenta em um exame mais detalhado, posto que a existência lógica do dominador como tal requeira o dominado. No entanto, para que estas oposições possam ser desconstruídas, alimentaremos estes conceitos inicialmente.

servir como droga e ao viciar aquele usuário, inverte temporariamente a relação de dominação. Esta noção vai ser acompanhada por outros elementos que pertencem ao mundo exterior, mas que permeiam a Matrix, como o *bug*⁸ que os agentes implantam em Neo (Figura 1) ou a presença de máquinas em forma de programas com funções de manter o equilíbrio na Matrix e garantir sua continuidade (os agentes, o oráculo, o arquiteto, os programas que controlam o clima ou o comportamento dos animais, etc.). Por outro lado, se nosso foco se der sob a percepção externa, de que a Matrix é um mundo ilusório, onde na realidade as máquinas continuam a dominar os seres humanos, a humanidade se apresenta como força de resistência, na forma das chamadas *anomalias* como Neo, ou no terrorismo digital promovido por humanos que se encontram dentro ou fora da Matrix, na forma de invasões de computadores do governo daqueles, ou *downloads* de armas e outros aparelhos tecnológicos para combater as máquinas internas destes.

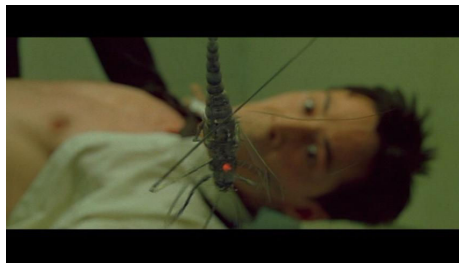


Figura 1

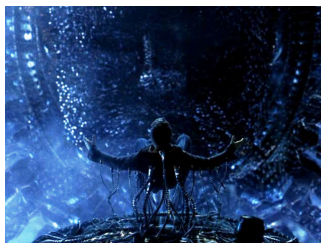
Os atributos de cada um dos opostos são, ao menos aparentemente, bem definidos e auto-excludentes durante o primeiro filme, em consonância com as descrições empíricas. As máquinas se apresentam como mecanismos que podem fazer coisas que a maioria dos humanos não consegue, ou transformar energia para a realização de trabalhos de força e rapidez, como quebrar paredes ou voar, por exemplo; também, especialmente na imagem dos agentes, apresentam-se como seres sem emoções latentes, que estão dispostos a se sacrificar pelo bem do coletivo, caso a necessidade se imponha a eles. Já os humanos são caracterizados nitidamente pelo oposto disso: são frágeis em termos de força física e não têm habilidades para se movimentarem mais rápido que alguns quilômetros por hora (um corredor não ultrapassa muito a velocidade de 10 m/s na prova de 100m nas olimpíadas, por

⁸ Optamos por deixar a palavra “bug” no original em inglês por ela conter um trocadilho intraduzível: pode significar inseto, como mostra a forma dele no filme, ou escuta, sua função no enredo.

exemplo); como opostos, os humanos não temem em mostrar e discutir emoções, correr riscos se opondo à lógica para salvar amigos e, no clímax tanto do primeiro quanto do segundo filme, usar o amor para salvar o objeto de desejo.

Nos filmes subseqüentes, essas oposições são canceladas, pelo fato de que esses atributos deixam de pertencer somente a seus grupos de caracterização. Primeiramente, dentro da matrix, NEO passa a voar e a ter força e habilidades sobre-humanas, como a de ver através do código da matrix, além de apresentar uma ultra-sensibilidade ao que está acontecendo ao seu redor. No terceiro filme da trilogia, então, NEO passa a apresentar essas características de máquina, não somente relativas à força sobre-humana ou à capacidade de voar, mas quanto à percepção extra-sensorial (à longa distância, como um radar) e à telecinese (como um campo eletromagnético), tanto dentro quanto fora da matrix.

Da mesma forma, algumas das máquinas pertencentes à matrix começam, no segundo filme, a quebrar os estereótipos que caracterizariam uma máquina: o personagem Merovíngio é um programa guiado por instintos como sexo, fazendo qualquer coisa em benefício próprio, ao contrário do direcionamento geral das máquinas; na cena da estação, no terceiro filme, uma família de programas faz um acordo com o Merovíngio para salvar sua filhinha, esforço válido por conta do amor que sentiriam por ela; finalmente, o agente Smith, liberto do controle central da matrix, passa a assimilar projeções humanas da matrix e recriá-las à sua imagem e semelhança, não muito diferente de um pai que gera um filho. Para manter o paralelo, o terceiro filme tem que apresentar máquinas, externas à matrix, com características humanas. Nós podemos verificar essas características pela assimilação do personagem Bane pelo agente Smith, que desconecta da matrix e passa a ser não um ciborgue, mas uma máquina com um corpo humano autêntico. Outro exemplo disso é a cena em que NEO chega à cidade das máquinas e fala com um grupo delas, que simulam um rosto humano (Figura 2). Esta cena é bastante importante pelas máquinas apresentarem um orgulho não característico delas, afirmando a NEO que não precisam dele, mas sendo obrigadas a negociar sua ajuda logo a seguir.



(Figura 2)

A indefinição entre os opostos hierárquicos é consolidada durante o clímax do terceiro filme, a batalha final entre NEO e Smith: o início da luta é marcado pela sobreposição de diversos planos em que o eixo de câmera é quebrado (Figuras 3-7), invertendo a posição de NEO e Smith na tela e corroborando a idéia de que são exatamente iguais em termos de caracterização, atributos e poder, o que é confirmado pelo fato de que, se NEO não desiste da batalha, ela poderia durar eternamente. Segundo Saussure, os signos se sustentam a partir de oposições contínuas com outros, e, socialmente, não podem existir sozinhos; isso é o que acontece com o desfecho da luta final, com a assimilação de NEO por Smith e a conseqüente destruição de ambos, sem o elemento de contraste.



(Figuras 3-7)

Além da desconstrução dos termos pela impossibilidade de caracterização dos opostos, temos também o equilíbrio das relações de poder, onde finalmente uma simbiose entre homem e máquina se revela necessária para a existência de ambos. Primeiramente, homem e máquina se unem para combater um mal comum, que é a proliferação do agente Smith na matrix, negociado por NEO em troca da paz (pelo menos temporária) na guerra contra Sião, o que mantém o *status quo* dos dois opostos, salvando ambos os lugares, dominados por humanos e dominados por máquinas. Ao fim do filme, percebe-se que existe uma necessidade de equilíbrio entre as duas forças de poder e resistência: os humanos não estão preparados para libertar todas as pessoas inseridas na matrix ou manter Sião sem a utilização das máquinas; os

humanos que vivem vidas de ilusão na matrix não estão prontos para aceitar a vida fora dela; e, por fim, as máquinas não têm como se manter sem a energia proveniente das pessoas na matrix.

Referências

Filmes

Matrix. Direção dos irmãos Wachowski. Manaus: Warner Brothers, 1999. 136 min (DVD).

Matrix Reloaded. Direção dos irmãos Wachowski. Manaus: Warner Brothers, 2003. 138 min (DVD).

Matrix Revolutions. Direção dos irmãos Wachowski. Manaus: Warner Brothers, 2003. 129 min (DVD).

Livros

ANDERSON, P. *O fim da história: de Hegel a Fukuyama*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.

DERRIDA, Jacques. “Structure, sign and play in the discourse of the human sciences”. In: *Writing and difference*. Chicago: University of Chicago Press, 1978.

_____. *Positions*. Chicago: The University of Chicago Press, 1981a.

_____. “Plato’s pharmacy”. In: *Dissemination*. Chicago: University of Chicago Press, 1981b.

_____. “Passions: ‘an oblique offering’ ”. In: WOOD, D. *Derrida: a critical reader*. Oxford: Blackwell, 1992.

_____. *Of grammatology*. Corrected ed. Baltimore: Johns Hopkins, 1997.

DURÃO, F. A. “Derrida, Marx e seus espectros: reconstituindo um debate”. In: SANTOS, A. C.; DURÃO, F. A.; SILVA, M. G. G. V. (org.). *Desconstruções e contextos nacionais*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2006.

EAGLETON, T. *Teoria da Literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ERION, G. J.; SMITH, B. “Ceticismo, moralidade e Matrix”. In: IRWIN, W. (org.). *Matrix: bem-vindo ao deserto do real*. São Paulo: Madras, 2003.

FOUCAULT, M. *A ordem do discurso*. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2004a.

_____. *A arqueologia do saber*. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004b.

_____. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. 16ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2005.

- JAMESON, F. *Postmodernism or, the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press, 2003.
- LACAN, J. *Televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- McLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 14ª ed. São Paulo: Cultrix, 2005.
- NASCIMENTO, E. *Derrida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- PLATÃO. *Fedro*. São Paulo: Martin Claret, 2004.
- PORGE, E. *Jacques Lacan, um psicanalista: percurso de um ensino*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2006.
- RODRIGUES, D.; NUNO, F.; RAGGIOTTI, N. (coord.). *Dicionário Larrousse Ilustrado da Língua Portuguesa*. São Paulo: Larrousse do Brasil, 2004.
- SANTIAGO, S. *Glossário de Derrida*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- SAUSSURE, F. *Curso de Lingüística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1993.
- STAM, R.; BURGOYNE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S. *New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism and beyond*. London: Routledge, 1992.
- STRATHERN, P. *Derrida em 90 minutos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.