

Repensando *Matrix* como metáfora do real em que estamos imersos

Isabel Jungk

Resumo: *The Matrix* (1999) é uma produção cinematográfica que narra a trajetória de um cibercriminoso que, ao se libertar de uma realidade ilusória forjada computacionalmente, se depara com as consequências dos excessos praticados pela humanidade, que perdeu o controle do desenvolvimento da inteligência artificial e destruiu o ecossistema planetário, levando-o a desenvolver suas habilidades e a lutar pela libertação dos demais seres humanos. Com base nos conceitos semióticos peirceanos de signo, as diferenças entre seus tipos de objetos e os interpretantes específicos que são gerados, bem como no quadro de relações sociais intersubjetivas analisado em termos psicanalíticos por Fromm, o presente artigo busca mostrar que, de maneira metafórica, *The Matrix* mostra um contexto individual e coletivo que é muito mais real do que parece, e que igualmente aponta uma saída pouco óbvia para o sujeito, mas que pode valer a pena percorrer.

Palavras-chave: Metáfora; Realidade; Liberdade.

Produção australo-estadunidense de ficção científica que se tornou referência cinematográfica, *The Matrix* (1999) mescla ação e efeitos visuais inovadores em um ambiente distópico de estética *ciberpunk*. Dirigido pelos/pelas Wachowski¹, remete a inúmeros conceitos filosóficos, ideias religiosas ocidentais e orientais, bem como a narrativas mitológicas e clássicas. Juntamente com *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003), o longa deu início a uma trilogia que alcançou enorme sucesso de crítica e público nos cinemas e fora deles, por ser uma obra multimídia: o mundo de Matrix está presente na série *Animatrix* (2003), composta por nove curtas de animação, em HQ's lançadas nos Estados Unidos, e no jogo *Enter the Matrix* (2003), que complementa o enredo do segundo filme². O primeiro filme mostra o argumento fundamental sobre o qual se desenrola a aventura de Neo, Morpheus e Trinity, e é nele que este estudo se foca, tomando como base conceitos semióticos e psicanalíticos, buscando mostrar que, de maneira figurada, *The Matrix*

¹ Lilly Wachowski, nascida em 1967 com o nome Andrew Paul Wachowski, e Lana Wachowski, nascida em 1965 com o nome Laurence Wachowski em 21/06/1965, são duas irmãs estadunidenses que assumiram sua transexualidade em 2012 e 2016, respectivamente. Conhecidas como *The Wachowskis*, atuam como cineastas, produtoras e roteiristas, tendo alcançado sua consagração com a trilogia *Matrix*, época em que ainda eram chamados de Andy e Larry, e conhecidos como os irmãos Wachowski. (WIKIPEDIA, 2018a, on-line)

² Na Internet especula-se muito sobre um possível quarto filme da série, mas ainda sem confirmação oficial.

mostra um contexto social que é muito mais real do que parece ou do que gostaríamos, mas que igualmente aponta uma saída pouco óbvia e que pode valer a pena percorrer.

A trama de Matrix: em busca de uma saída

Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) leva uma vida dupla. Embora trabalhe como programador em uma poderosa companhia de software chamada *Metacortex*, atua no submundo cibernético como *hacker*, invadindo sistemas e roubando informações, sendo conhecido como Neo. Em suas atividades computacionais, depare-se com indícios constantes de que algo está errado, de que a realidade não é o que parece. O mundo não parece ser consistente o bastante por si só, ele sente haver algo por trás dele, o que o leva a passar noites em claro em busca de Morpheus (Laurence Fishburne), um suposto terrorista, a fim de encontrar respostas para a pergunta que fustiga sua mente: O que é a *Matrix*?

O que Neo não sabe é que Morpheus o procura há muito tempo. Morpheus o contata através de Trinity (Carrie-Anne Moss), igualmente uma famosa *hacker*. Via computador, ela lhe diz: “Acorde Neo... A Matrix te possui... Siga o coelho branco”. Um amigo de Neo e seu grupo batem à sua porta. Neo entrega-lhe informações e recebe o pagamento. Percebendo o quanto Neo está pálido, o convida para sair. Neo lhe diz que às vezes não sabe se está acordado ou sonhando. Prestes a recusar o convite, Neo nota a tatuagem de um coelho branco no ombro da namorada do amigo, e decide acompanhá-los em busca de novas pistas. Em meio ao clima pesado de uma boate, Trinity o encontra. Neo faz perguntas, mas ela lhe pede que escute; avisa-o ele está sendo observado e que corre perigo. Diz que sabe porque ele vive sozinho e procura por Morpheus: “É a pergunta que nos move”, conclui ela, e o incentiva a procurar a verdade sobre a *Matrix*, afirmando: “A verdade está lá fora, Neo. Está procurando por você e vai te achar se você quiser”.

Neo acorda atrasado e, após chegar à empresa, recebe um celular via correio através do qual Morpheus tenta ajudá-lo a escapar de que agentes vêm buscá-lo. Mas Neo acaba capturado pelo sinistro agente Smith (Hugo Weaving) e seus asseclas. Eles descobriram suas atividades ilegais e estão à caça de Morpheus, propondo-lhe apagar seus crimes e dar-lhe um novo começo em troca de sua colaboração. Perante sua recusa, os agentes implantam um dispositivo eletrônico (*backdoor*) em seu corpo a fim de monitorar seus passos. Sua memória é apagada, e Neo acorda em seu quarto imaginando que tudo não passou de um pesadelo.

O telefone toca. É Morpheus dizendo que os agentes subestimaram sua importância, pois o teriam eliminado se soubessem que ele é o escolhido: “*You are The One*”, afirma Morpheus, e pergunta se Neo quer encontrá-lo. Neo concorda, e se encontra com Trinity e dois amigos dentro de um carro sob a ponte da Rua Adams. Pedindo-lhe para confiar nela, remove o *backdoor* de seu corpo e o leva até Morpheus, líder do grupo, que oferece a Neo a opção de conhecer a verdade sobre a Matrix, porém sem possibilidade de retorno. Morpheus lhe diz que a Matrix está em todo lugar, que ela é o mundo que foi colocado perante seus olhos para cegá-lo em relação à verdade. “Qual verdade?”, pergunta ele. “A de que você é um escravo, Neo, e que, como todos os outros, nasceu em um cativeiro que seus sentidos não podem perceber, uma prisão para sua mente”. Contudo, não é possível dizer a alguém o que é a Matrix, é necessário ver por si mesmo. Morpheus apresenta a Neo duas pílulas, uma azul, que o fará voltar a sua vida normal sem maiores consequências, e uma vermelha, que lhe mostrará “quão funda é a toca do coelho”, não havendo nenhuma garantia além do conhecimento da própria verdade.

Ao tomar a pílula vermelha, o corpo de Neo é desconectado e resgatado de uma espécie de casulo ao qual estava preso por cabos e *plugs*. Enfraquecido e ainda desacordado, Neo recebe um tratamento para fortalecer seu corpo atrofiado. Ao despertar, descobre que viveu uma vida de falsas aparências. A realidade, o mundo, as pessoas e as coisas como ele conhece e com as quais conviveu não passam de uma “simulação computacional neurointerativa chamada *Matrix*”. Após o ano 2000, época em que os humanos festejavam a criação de máquinas dotadas de inteligência e consciência artificial, estas se rebelaram e, a fim de exterminá-las, a atmosfera foi queimada como forma de bloquear a energia solar necessária à sua manutenção. Contudo, as máquinas foram capazes de derrotar os humanos, e passaram a cultivá-los em vastas usinas a fim de retirar de seus corpos bioeletricidade para o próprio funcionamento. A *Matrix* é, portanto, um sistema de controle, um mundo gerado por computador, uma simulação da realidade como ela era antes da destruição do planeta, da qual participam sem saber todos aqueles que se encontram em cativeiro e que, inconscientemente, vivem para suprir as máquinas. “Bem-vindo ao deserto do real”, arremata Morpheus. Recusando-se a acreditar em tudo isso, Neo perde os sentidos. Ao se recuperar, pergunta se pode voltar. Morpheus responde que não, mas questiona: “Se fosse possível, você o faria?”. A pergunta fica no ar.

A realidade cruel é que a Terra tem sido comandada pelas máquinas desde então – eles estão aproximadamente no ano de 2199 –, havendo somente uma cidade subterrânea onde se nasce livres, a chamada Zion, que precisa resistir aos ataques de destruidoras sentinelas maquínicas. Morpheus e seu grupo vivem a bordo da nave Nabucodonosor, e protegem Zion combatendo as sentinelas e fugindo dos agentes que os perseguem. Neo passa a ser treinado por Morpheus em diferentes softwares de luta, aprendendo para se juntar a eles no combate aos agentes, que na realidade são programas sencientes, e todo aquele que ainda está ligado à *Matrix* é um inimigo em potencial, pois os agentes podem se apossar de seus corpos virtuais a qualquer momento. Na verdade, explica Morpheus, a maioria das pessoas não está pronta para ser libertada, e muitas delas são tão passivas, “tão desesperadamente dependentes do sistema”, que lutarão para defendê-lo. Assim, é necessário liberar e fortalecer a própria mente, estar consciente de que o que acontece na *Matrix* é uma ilusão, mas que a mente pode torná-la real. Quem morre na *Matrix* morre na vida real, pois o corpo não vive sem a mente.

Morpheus diz a Neo que a Oráculo (Gloria Foster), uma clarividente que ajuda o grupo, previu que nasceria um homem, um escolhido, *the One*, capaz de alterar as regras da *Matrix*, desviar o curso de balas e lutar em pé de igualdade com os agentes. Esse homem ajudaria a vencer a guerra e libertar a humanidade. Morpheus acredita que esse homem é Neo, mas sabe que ele precisa de tempo. Neo sente-se confuso, não acredita estar apto a uma missão dessa envergadura. Aos poucos, seus poderes vão se revelando; ainda assim, ele hesita. A Oráculo diz a Neo que ele não é o escolhido, mas que chegará o momento em que terá que escolher entre sua vida e a de Morpheus, enfatizando o quanto ele tem sido importante ao conduzir a luta pela liberdade humana.

Integrante da tripulação da Nabucodonosor, Cypher (Joe Pantoliano) negocia com Smith, traíndo o grupo. Ele se arrependeu de ter tomado a pílula vermelha e pede sua reinserção na *Matrix* em troca de Morpheus, que conhece as senhas de acesso ao *mainframe* de Zion. O momento chega. Morpheus é capturado e torturado mentalmente para revelar os códigos, mas, resiste demonstrando grande força mental. Os tripulantes da nave não veem meios de resgatá-lo, sendo a única saída desligá-lo da *Matrix* antes que os agentes entrem em sua mente, porém isso acarretaria sua morte. Acompanhado de Trinity, Neo decide enfrentar os agentes de modo inédito. Durante o ataque, Morpheus quebra as correntes que o aprisionam, mas é atingido por uma bala na perna ao tentar escapar. Neo consegue resgatá-lo.

Perseguidos, os três tentam sair da *Matrix*, mas somente Trinity e Morpheus regressam à nave. Neo fica e, começando a acreditar em si mesmo, decide lutar contra Smith. O combate é árduo; o agente quase vence várias vezes. Quando parece finalmente ter derrotado Neo, Trinity faz seu coração voltar a bater com um beijo, dizendo-lhe: “Você não pode morrer pois a Oráculo me disse que eu me apaixonaria pelo escolhido, e eu amo você”. Neo se levanta ainda mais determinado e destrói o agente Smith, ainda que temporariamente. Os capangas fogem amedrontados. Na cena final, Neo ao telefone diz que esse é só o começo, que vai mostrar a todos o mundo como ele é, libertando quantas mentes for possível.

Sintetizar um filme não pode ser feito sem perder lances importantes. Não há cenas ou passagens fortuitas em *The Matrix*. Cada palavra foi escolhida e cada diálogo foi tecido cuidadosamente, e as imagens estão carregadas de significação. Alguns exemplos são Neo como anagrama de One – ele passa de “*um* Anderson” para “*o* Um”, “*o* escolhido” –, Morpheus, aludindo ao deus grego do sonho, Trinity remetendo ao mistério da Trindade, imagens como a pomba branca que representa o Espírito Santo sobre a cabeça de Neo quando o software que simula a Matrix é pausado, as roupas e suas cores, as formas e os nomes dos locais: boa parte da ação se passa no hotel Heart O’ the City”, coração da cidade. O resultado é uma obra provocadora.

Matrix levanta inúmeras questões sobre a natureza da realidade e de como estamos inseridos nela. O que é real se restringe àquilo que os sentidos podem captar? Nada além de sinais elétricos interpretados pelo cérebro? As incertezas da vida e as escolhas que somos levados a fazer são feitas em função somente daquilo que se apresenta ou que nos é apresentado como realidade? Há algum modo de escapar da submissão a um sistema de controle como esse? Parecendo estranho ou não, na internet é possível encontrar discussões intermináveis sobre se a *Matrix* é fisicamente real ou não. O filme é inquietante. A narrativa tira o espectador de sua zona de conforto e o faz refletir ao mostrar que estamos de alguma forma presos a algo que não escolhemos conscientemente, uma armadilha, uma mentira. Ao final, é possível *sentir* que esse estado de coisas é verdadeiro em algum nível. E, nesse sentido, os conceitos da semiótica e da psicanálise podem ajudar a explicar como e porquê.

The Matrix e Simulacro & Simulação

Na cena em que Neo guarda o dinheiro recebido pelas informações dentro de um livro oco, sua capa alude à obra *Simulacro e Simulação* (1981) do sociólogo e filósofo francês Jean Baudrillard (1929-2007), que também foi fotógrafo e que definia seu estilo pouco

convencional e às vezes aleatório de escrita como “instantâneos (*snapshots*) da realidade”. Seu texto se tornou fonte de inspiração em diversos campos artísticos, inclusive o cinema. Nele, o intelectual defende que a vida em sociedade se tornou tão somente uma simulação engendrada pela força da mídia – jornais, noticiários, publicidade, etc. – que cria signos enganadores sem relação com aquilo que é representado, e que a realidade em si mesma se tornou irrelevante para a experiência humana. Entrevistado, Baudrillard (2004) disse haver uma confusão na leitura feita pelos Wachowski de seu pensamento, pois o filme não evoca o problema como ele o coloca. Em *Matrix*, eles separaram o real e o virtual; os personagens ora estão na *Matrix*, o sistema digitalizado de coisas, ou estão radicalmente fora dele, como por exemplo em Zion, a cidade dos que resistem (ibid.). Contudo, é o oposto, o colapso e a indiferenciação entre os dois na sociedade pós-moderna que ele busca discutir, porque, para ele, as imagens passam por vários estágios até perderem o seu referencial:

Assim é a simulação, naquilo em que se opõe a representação. Esta parte do princípio de equivalência do signo e do real (mesmo se esta equivalência é utópica, é um axioma fundamental). A simulação parte, ao contrário da *utopia*, do princípio de equivalência, parte da *negação radical do signo como valor*, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência. Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro.

Seriam estas as fases sucessivas da imagem:

- ela é o reflexo de uma realidade profunda
- ela mascara e deforma uma realidade profunda
- ela mascara a ausência de realidade profunda
- ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro. (BAUDRILLARD, 1991, p. 13)

Assim, uma imagem começaria como uma *boa* aparência, passando a ser uma *má* aparência capaz de produzir malefícios no segundo momento, *fingindo ser* uma aparência e atuando como sortilégio no terceiro, para afinal sair do domínio da aparência e se tornar simulação, aniquilando qualquer referência à realidade, por possuir mais força do que ela na sociedade (ibid.). Dessa maneira, não haveria mais oposição entre imaginário e real, pois as simulações, compostas por simulacros (imagens, signos, códigos, representações, modelos, digitalidades, virtualidades, etc.), se apresentam como mais reais do que a realidade, funcionando como um jogo especular que não remete senão a outras imagens, o que ele chama de *hiper-real*, impossibilitando a distinção entre eles: “Hiper-realidade da comunicação e do sentido. Mais real que o real, é assim que se anula o real” (ibid., p.105).

O ponto de vista de Baudrillard não pode ser discutido quando se trata de interpretar e encenar o contexto social como ele o analisa. Embora isso não seja um prejuízo para a narrativa, o filme de fato não retrata sua visão, que se faz necessário compreender. Por que,

em meio à miríade de mensagens midiáticas, seria possível a anulação do real? Ao usar termos semióticos tais como representação, imagem, símbolos, signos, entre outros, ele o faz dentro da tradição da semiologia francesa, que parte da linguística saussureana e de uma concepção dual de signo, formado por um significante e um significado cuja ligação com o referente e, portanto, com o real, é puramente axiomática. Para Saussure (1916, CLG, p.132), o valor de um signo não pode ser demonstrado por si próprio, pois “a coletividade é necessária para estabelecer os valores cuja única razão de ser está no uso e no consenso geral”. Segundo esse quadro teórico (ibid., p.141), o valor de um signo depende então do conjunto de signos que o contextualizam, e seu significado é um produto frágil do equilíbrio entre termos que se conectam em redes de relações sintáticas, condicionando-se mutuamente. Quando esses signos se tornam todos meras imagens sem referência à realidade, puro simulacro, seu funcionamento se reverte e seu significado colapsa, pois a rede de onde extraem seu significado se tornou unicamente imaginária. É isso que Baudrillard chama de hiper-realidade, a exemplo do *trompe l'oeil* nas artes, que cria uma ilusão ao retratar lugares, coisas e pessoas usando técnicas que os fazem parecer estar realmente lá. Nesse sentido, pode-se observar que sequência de *Matrix* em *Revolutions* e *Reloaded* tentou adaptar-se à visão de Baudrillard, colapsando o real.

O poder icônico de The Matrix de mostrar o real

Como filósofo e cientista, uma das principais preocupações de Peirce foi discutir a natureza da realidade. Sua vasta obra se baseia em uma concepção de real como aquilo que se impõe à percepção e à mente, independente do que se possa pensar sobre ele. Para Peirce (1868, CP 5.311), a concepção de real foi encontrada pelo homem quando ele descobriu algo irreal e, constatando sua ilusão, foi levado a se corrigir. Isso levou a uma distinção lógica entre algo pertencente unicamente às idiossincrasias humanas e aquilo que permanece sendo o que é no longo curso do tempo, e que por isso mesmo afeta constante e inegavelmente sensações e pensamentos. O real possui autonomia própria:

O real não é o que quer que pensemos dele, mas permanece inafetado pelo que possamos pensar a seu respeito. [...] Onde o real, a coisa independente de como a pensamos, pode ser encontrada? Deve haver tal coisa, porque percebemos nossas opiniões constrangidas; há algo, portanto, que influencia nossos pensamentos e não é criado por eles. Nós não temos, é verdade, nada imediatamente presente a nós além de pensamentos. Esses pensamentos, no entanto, foram causados por sensações, e essas sensações são constrangidas por algo fora da mente. Essa coisa fora da mente, que influencia diretamente a sensação, e através da sensação o pensamento, porque está fora da mente, é independente de como a pensamos e é, em suma, o real. Aqui está uma visão da realidade, uma visão muito familiar. (PEIRCE, 1871, CP 8.12)

Nosso estar no mundo é mediado por signos. Em nosso mundo mental, somente temos pensamentos que se dão na forma de representações. O real, os objetos do mundo não podem fazer parte fisicamente da mente. Tudo que é real é pensado na forma de signos, que podem ser imagens, indícios, palavras, sonhos, medos, desejos e aspirações, etc., que captam e se ajustam de diferentes modos e em diferentes graus a aspectos do real. Mas a realidade afeta e constrange esses signos, apontando equívocos, levando a refinar o pensamento para que a mente capte adequadamente as propriedades de significação de tudo que a cerca. Isso ocorre porque o conceito de signo para Peirce tem um cunho realista. O signo se compõe do fundamento ou *signo em si mesmo*, de seu *objeto* e dos *interpretantes* gerados. Essa relação de três termos é indissolúvel, e assim deve ser considerada ao analisar significações:

É só na relação com o interpretante que o signo completa sua ação. É apenas nesse ponto que ele age efetivamente como signo. Entretanto, quando o signo é interpretado, esse ato embute os outros dois aspectos do signo: o seu fundamento e o da sua relação com objeto. Quando interpretamos signos – aliás, algo que estamos fazendo continuamente, sem descanso –, nossas interpretações são intuitivas e não nos damos conta da complexidade das relações que estão implicadas nesse ato. Contrariamente a isso, ao analisarmos signos, temos de tornar essas relações explícitas. É por isso que análise dos interpretantes deve estar alicerçada na leitura cuidadosa tanto dos aspectos envolvidos no fundamento do signo como nos aspectos envolvidos nas relações do signo com seu objeto. (SANTAELLA, 2002, p.37)

Aquilo que funciona como signo *sempre* se refere a algum ou alguns objetos, gerando interpretantes. Os signos podem ser classificados de muitas formas, com inúmeros níveis de detalhamento. Uma das classificações mais importantes concerne à diferença entre signos *icônicos*, que se referem a seu objeto por meio de semelhanças qualitativas, signos *indiciais*, que possuem uma conexão de fato com seu objeto, e signos *simbólicos*, cuja significação está baseada em algum hábito ou regra interpretativa. Um signo possui sempre dois tipos de objetos. Um deles é o *objeto dinâmico*, que pertence ao real e constrange e determina o signo, muitas vezes limitando-o. O outro é o *objeto imediato*, que é a forma como o signo pode apresentar, indicar ou representar seu objeto. Os objetos dinâmicos de um signo poderão ser *objetos possíveis* no caso dos ícones, cujos objetos imediatos são sempre *descritivos*, pois estão baseados em caracteres qualitativos. Quando o signo for indicial, os objetos dinâmicos serão *ocorrências factuais*, pois os objetos imediatos dos índices são sempre *designativos* e apontam para seus objetos reais em função de uma conexão existente no tempo e espaço. Os símbolos, por sua vez, referem-se a objetos dinâmicos que são *tipos de caráter geral*, *necessitantes* como os chama Peirce, pois a maneira pela qual eles os representam é *copulante*, ou seja, estabelece uma ligação entre signo e objeto por meio de um acoplamento entre eles prescrito simbolicamente.

Entre os tipos de ícone, estão os *hipoícones*, que podem ser *imagens*, *diagramas* e *metáforas*, e que funcionam através de diferentes relações de semelhança entre signo e objeto, ou seja, funcionam, respectivamente, por equivalência entre suas características, por correspondência entre suas relações internas, e por um paralelismo entre seus significados. Uma metáfora é, portanto, uma forma de apresentar um objeto possível por meio de analogias qualitativas. Contudo, por objeto possível é preciso entender a possibilidade de o signo aludir a um objeto qualquer para ele, pois não há nada determinando essa correlação, o que não significa que o possível objeto de uma metáfora não possa ser algo existente, e nem impede que uma metáfora se refira a algum aspecto da realidade. O que uma metáfora não pode fazer é dar algum tipo de certeza a respeito de seu objeto, ou seja, não pode designá-lo e nem expressar seus caracteres de generalidade enquanto tais, embora possa apresentá-los descrevendo seus atributos, sem fazê-lo de maneira cabal. Todavia, nesse caso como em todos os outros, o objeto dinâmico como objeto real se imporá na compreensão do signo.

Todo signo possui *potencial* de gerar determinados tipos de *interpretantes dinâmicos*, aqueles que de fato ocorrem na mente de intérpretes, com base em sua relação com o objeto dinâmico, que poderá ser icônica, e gerar primordialmente interpretantes *emocionais*, simples qualidades de sentimento; indicial, e tender a gerar interpretantes *energéticos*, ações físicas ou mentais que demandam esforço de algum tipo; ou simbólica, encaminhando-se para a geração de interpretantes *lógicos*. No curso da semiose, esses interpretantes efetivos seguirão *tendências interpretativas* próprias a cada uma dessas classes de signos. As metáforas são signos que despertam a sensibilidade através de impressões qualitativas, pressentimentos, afetos, sentimentos, emoções entre outros interpretantes emocionais. Apesar da inefabilidade dos modos de sentir em geral, esse tipo de interpretante forma a base que alicerça ações e atitudes, raciocínios e pensamento.

O quadro semiótico de Peirce possibilita uma leitura reveladora de Matrix. Embora a narrativa pareça mostrar dois mundos diferentes, um real e outro fictício, é possível argumentar que se trata de um ícone de dois aspectos inter-relacionados da realidade, uma metáfora que contempla os aspectos material e mental do mundo, escancarando o caráter simulado do contexto social que se vivencia na ignorância de um planeta ecologicamente destruído, evidenciando, assim, como os seres humanos se inserem e comportam nessa conjuntura. Nenhum desses aspectos da ficção científica é de fato real – ainda. Não chegamos ao estado pós-apocalíptico de uma Terra consumida pela guerra com máquinas. Não somos

artificialmente cultivados; humanos ainda nascem de humanos. Tampouco vivemos com um *plug* na nuca e a mente inserida em uma simulação forjada computacionalmente. O poder icônico de *Matrix* não está em ser um retrato de mundo, mas em servir como veículo metafórico, da maneira atual de vivenciar a realidade, uma hipérbole poderosa cujo objeto imediato mostra, enfaticamente, o estado de esgotamento ambiental a que o planeta chegou e a passividade física e mental de pessoas que parecem viver em cativeiro, levando o espectador a sentir, perceber e até acreditar que tudo isso está concretamente lá, o que, ironicamente, não está tão longe da verdade. Nesse sentido,

O impacto singular do filme reside não tanto em sua tese central (o que experimentamos como realidade é uma realidade virtual artificial gerada pela “Matriz”, o megacomputador acoplado às nossas mente), e sim em sua imagem central de milhões de seres humanos levando uma via claustrofóbica em berços cheios de água, mantido vivos para gerar energia para a Matriz. Por isso, quando algumas pessoas acordam de sua imersão na realidade virtual controlada pela Matriz, esse despertar não é a abertura para o amplo espaço da realidade externa, mas sim a horrível descoberta dessa clausura, onde cada um de nós é efetivamente apenas um organismo como um feto, imerso em fluido pré-natal... Essa total passividade é a fantasia que sustenta nossa experiência consciente como sujeitos ativos, auto-suficientes [...] (ZIZEK, 2005, p.280-281)

O alerta ambiental é evidente. Sabemos o que nos espera se nada for feito. Com relação ao mundo digital, explorar a analogia é enriquecedor se formos além de cogitar sobre tal nível de virtualidade, embora a tecnologia já mostre ser capaz de chegar a isso. *Matrix* é uma *prisão para a mente*, uma clausura que *esconde* nossa condição de submissão. Essa afirmação é crucial, e traz uma reflexão séria. No filme os humanos tiveram que ser fisicamente derrotados para depois serem inseridos na Matriz; no contexto atual, não percebemos que somos fisicamente escravos porque nossos desejos e *modus vivendi* foram colonizados há muito por uma lógica comercial, a mesma que vem exaurindo recursos naturais e pela qual consumimos, voluntariamente, nosso vigor físico e intelectual em busca de poder aquisitivo. A Matriz “se alimenta da *jouissance* dos seres humanos”, analisa Zizek (ibid), embora sob outro ponto de vista.

Com o desenvolvimento do capitalismo no esteio da Revolução Industrial, criticado pela exploração do trabalho e concentração de meios de produção e lucros, a verdade que tornou mais fundamental é que todas as relações sociais passaram a ser permeadas pelo dinheiro como elemento universal de troca e de aferição de valor; o valor monetário superando todos os demais. O comportamento dos indivíduos, aos poucos, foi moldado cada vez mais pela busca de capacidade aquisitiva e, do ponto de vista sociocultural, a grande maioria conduz a própria vida visando satisfazer necessidades fictícias criadas pelo mercado

a fim sustentar a si próprio. A obsolescência de produtos materiais e imateriais não é só tecnologicamente programada, mas é também socialmente estimulada pela publicidade e aceita de forma acrítica pela maioria. Para além de dicotomias e diferenças econômicas entre os atores do drama capitalista, que sem dúvida não podem ser negligenciadas, é possível observar o quanto *todos* empenham sua energia para sustentar o sistema econômico que tudo permeia, ainda que sem consciência disso. O vigor orgânico humano sustenta uma “máquina”, um sistema muito mais sutil do que aquele representado no filme, que subjuga mentalmente sem precisar aprisionar fisicamente, que domina difundindo a visão de que felicidade e realização possuem valor comercial e que, portanto, podem ser compradas, trocadas pela própria vida:

Os objetos são apresentados estereotipados, os programas de conduta são limitados e heterodirigidos, as possibilidades de escolha sendo aparentemente amplas mas realmente restritas. Uma política econômica dos signos é imposta de modo a controlar os ideais e dobrar as condutas a aceitar passivamente os impactos da expropriação da energia, da “energeia”, da quase totalidade da sociedade. (SILVEIRA, 1983, p.21)

Por essa via, vemos a poderosa metáfora de Matrix sugerir novas formas de sentir e perceber a realidade, inaugurando questionamentos. Ao tomar a pílula vermelha, o corpo de Neo é liberto, contudo sua nova condição será somente o início da jornada rumo à verdadeira liberdade. Afinal, o impasse inevitável que se apresenta é um paradoxo libidinal: após tomar a pílula vermelha para ser livre, por que alguém ia querer voltar atrás e continuar preso?

A grande libertação

Fromm (1992b, p.9-10) ressaltou o quanto o homem é um ser social, e o quanto os fenômenos psíquicos estão relacionados ao modo de vida em sociedade. Fenômenos como alheamento, medo, solidão, receio de sentimentos profundos, carência de ocupação ativa e falta de alegria, entre outros, constituem a atual sociedade, assumindo um papel central. Pioneiro em mostrar que a teoria psicanalítica pode ser aplicada a problemas socioculturais, visão expressa posteriormente também por seguidores da chamada “escola culturalista”, Fromm defendeu que a psicanálise deve tornar compreensíveis os aspectos inconscientes destes sintomas e de suas condições causadoras de doença, enfatizando a necessidade de pesquisar a *patologia da normalidade*, que definiu como a “esquizofrenia crônica e leve que é gerada hoje, e o será no futuro, pela sociedade tecnológica ciberneticamente organizada” (ibid., p.9). Em contraposição a esse cenário, Fromm (1992a) argumenta que é preciso

empreender um caminho *do ter ao ser* e, no que segue, busca-se apresentar sinteticamente algumas de suas ideias e mostrar como elas podem ser aplicadas à presente análise.

Fromm observa que a maneira mais fundamental de expressar o propósito e o significado de viver talvez seja aquela comum à tradição religiosa e filosófica oriental que fala da *grande libertação* do homem, a libertação da predominância da avidez, da cobiça e da ganância e do empecilho das ilusões que elas causam (1992a, p.20). Em todos esses ensinamentos, a libertação interior advém do *desenvolvimento mais favorável da razão*, cuja supremacia em si é extremamente necessária, pois nossa razão funciona somente até o ponto em que não está inundada pelo desejo ardente de possuir. O prisioneiro de paixões irracionais perde a capacidade de objetividade e fica necessariamente a mercê de suas paixões.

O conceito de libertação como objetivo de vida foi restringido e distorcido na sociedade industrial, pois foi posto em prática apenas como *libertação de forças externas*: pela classe média do feudalismo, pela classe trabalhadora do capitalismo, pelos povos na África e na Ásia do imperialismo. “A única espécie de libertação enfatizada foi a das forças externas, foi essencialmente a libertação política”, enfatiza (ibid., p.21). Embora a libertação da dominação exterior seja necessária porque, com raras exceções, ela mutila o homem interior, a ênfase na libertação externa também causou graves prejuízos, pois muitos libertadores transformaram-se em novos governantes, somente declamando ideologias da liberdade (ibid.). Além disso, a libertação política oculta o fato de que uma nova forma anônima de não liberdade se desenvolveu, como no caso da democracia ocidental, onde, diferentemente dos países onde a dominação é mais aberta, a liberdade política mascara a dependência sob muitos disfarces. Para Fromm, o problema maior está em que o homem pode não ser livre sem dar-se conta disso, cedendo voluntariamente àquilo que o escraviza internamente e, por consequência, externamente:

O mais importante é que se esqueceu inteiramente que o homem pode ser um escravo mesmo sem ser acorrentado. Este é o reverso de uma afirmação religiosa muitas vezes repetida de que o homem pode ser livre mesmo quando estiver acorrentado. Algumas vezes, em casos extremamente raros, isso pode ser verdade, mas esta não é uma afirmação significativa de nossa época; mas que o homem pode ser um escravo sem estar acorrentado é de importância crucial para nossa situação. Os grilhões externos são simplesmente colocados dentro do homem; os desejos, os pensamentos do aparato sugestão da sociedade enchem-no e acorrentam-no mais profundamente que os grilhões externos. Isto é assim porque o homem ao menos está ciente dos grilhões externos, mas não dos grilhões internos, e os carrega com a ilusão de que é livre. Pode tentar destruir os grilhões externos, mas como pode livrar-se de grilhões de cuja existência não está ciente? Qualquer tentativa de vencer a crise, possivelmente fatal, da parte industrializada do mundo e, talvez, da raça humana, deve começar com o entendimento da *natureza dos grilhões*, tanto exteriores quanto

interiores. Deve estar baseada na libertação do homem no sentido humanístico clássico, tanto quanto no sentido social e político. A igreja de modo geral ainda fala somente de libertação interior, e os partidos políticos, dos liberais aos comunistas, só falam da libertação externa. A história mostrou claramente que uma sem a outra tornam-se uma ideologia da qual somos dependentes. A única meta sensata é a libertação total, um propósito que certamente deve ser chamado humanismo *radical* (ou revolucionário). (FROMM, 1992a, p. 20-21)

Partindo dessa perspectiva, uma das questões cruciais é reconstruir o conceito de libertação externa e interna (ibid., p.23), pois, podemos afirmar que é diferente *ter liberdade* de *ser livre*, e que tal distinção reside em que a primeira se restringe ao aspecto externo, situacional, e não garante a segunda, enquanto a segunda, que concerne ao aspecto psíquico, interior, é mais ampla e envolve a primeira. Um dos recentes e maiores exemplos dessa verdade pode ser observado na vida e nos feitos de Mahatma Gandhi, que pregava a não violência e assim libertou seu povo do domínio inglês. Não por acaso era chamado “mahatma”, que significa grande alma.

Obstáculos à libertação

Há vários óbices que precisam ser superados para *aprender a ser*, aprender a viver. Segundo Fromm (1992a, p.25), o maior impedimento talvez seja o que ele chama de *grande impostura*, que vai além do campo do esclarecimento estendendo-se a todas as esferas da sociedade: produtos de obsolescência incorporada, inúteis ou nocivos ao comprador; a publicidade, misto de pequenas verdades e muita falsidade, encobrindo o valor real da mercadoria com o “valor” do nome e grandeza do produtor; a lógica do lucro que permeia as artes e cria celebridades vazias da noite para o dia; a falta de autenticidade e interesse pela fama daqueles que se promovem oferecendo soluções salvadoras para os dilemas humanos; e muitos outros fenômenos que fazem parte de uma grande fraude que a lei pune somente em casos mais graves. O homem foi rebaixado e se rebaixou a um simples instrumento de objetivos econômicos. “Como poderia ser diferente em um sistema cujo princípio básico é a produção dirigida para o interesse no lucro máximo e não na *utilidade máxima* para os seres humanos?”, pergunta Fromm, e acrescenta:

Numa sociedade totalmente comercializada, em que a capacidade de venda e o lucro favorável constituem os valores essenciais de tudo, em que toda pessoa vivencia-se como capital que tem que investir no mercado com o objetivo de obter lucro favorável (sucesso), seu valor de uso conta tão pouco quanto o de uma pasta de dente ou de um remédio patenteado. (ibid., p.27)

Outra barreira são as doutrinas do *mínimo esforço* e de *nenhuma dor*. A primeira é tão popular que não exige explicação longa. As pessoas acreditam que tudo, mesmo as tarefas mais difíceis, devem ser dominadas sem ou com apenas poucos esforços, a exemplo dos

atuais métodos educacionais que, em nome das pseudo “auto-expressão”, “realização” e “liberdade”, buscam tornar qualquer percurso fácil e agradável. A exceção são as ciências naturais, nas quais a verdadeira realização não pode ser obtida em condições fáceis. Mas nas ciências sociais, arte, literatura e nos cursos primário e secundário, a mesma tendência está presente, denuncia o psicanalista. A ideia de aprendizado sem esforço tem uma de suas origens no progresso técnico, que diminuiu a quantidade de energia física necessária para produção de mercadorias:

Na primeira revolução industrial, a energia física, humana e animal, foi substituída pela energia mecânica da máquina. Na segunda revolução industrial, pensamento e memória são substituídos, desde as máquinas até os grandes computadores. Essa libertação do trabalho difícil é conhecida como o maior presente do progresso moderno. Isto é mesmo um presente desde que a energia humana liberada nessas condições seja aplicada a outras tarefas mais nobres e criativas; mas não tem sido caso. A libertação da máquina resultou em um ideal de ócio absoluto, no horror de se fazer mesmo qualquer esforço. Uma *boa* vida é uma vida *sem esforço*; a necessidade de fazer grandes esforços é considerada uma reminiscência medieval; e as pessoas somente o fazem se forem de fato forçadas a fazê-lo, não voluntariamente. (ibid., p.45)

A doutrina da *nenhuma dor* relaciona-se com a busca do mínimo esforço, e também tem uma qualidade fóbica: evitar a qualquer custo dor e sofrimento, físico e especialmente mental. O progresso moderno promete a existência sem dor e as pessoas desenvolveram um medo crônico da dor, no sentido mais amplo da palavra (ibid., p.45). Pode-se observar o quanto isso enfraquece o ser humano perante o trabalho, o estudo, e qualquer outra forma de realização, uma vez que todas demandam o esforço de construir habilidades e desenvolver capacidades para alcançar o almejado. Ou seja, são encarados como sofrimentos pequenos incômodos que “as pessoas devem estar prontas para aceitar de bom grado se quiserem aprender a se concentrar no que é essencial e corrigir qualquer coisa que esteja errada na sua escala de valores” (ibid., p.46). No que se refere ao sofrimento intenso, deve-se observar que ser completamente feliz é destino de poucos – se é que isso é possível –, e que, talvez, mais importante seja que a solidariedade, sentimento capaz de unir os homens, “tem um dos seus fundamentos mais fortes na experiência de dividir o próprio sofrimento e de partilhar do sofrimento dos outros” (ibid.).

Outra dificuldade ao *desenvolvimento do ser* é a fobia a qualquer forma de autoridade. Esta recusa em aceitar tudo que seja considerado “imposto” ao indivíduo e que requeira disciplina é “entendida” como desejo de liberdade, de liberdade total de decisão, e que tem várias origens (ibid.), como a ordem socioeconômica baseada na liberdade de comerciar sem interferências, de agir sem restrição de princípios, com exceção daqueles codificados pela

lei. Um desenvolvimento aparentemente paradoxal estabeleceu-se: “o autoritarismo diminuiu consideravelmente nas democracias ocidentais, mas, com isso diminuiu a liberdade efetiva do indivíduo. O que mudou não foi o fato da dependência, mas sua forma” (ibid., p.47).

A autoridade pública no século XIX foi exercida diretamente por reis, governos, padres, chefes, pais e professores. Mas com a mudança da ideia do trabalho difícil pelo papel crescente das máquinas e da poupança para o ideal de consumo (“felicidade”), a obediência individual, pública a uma pessoa foi substituída pela submissão à organização, às linhas de produção, às empresas gigantes, aos governos que convenceram o indivíduo de que ele era livre, de que tudo foi feito de acordo com seus interesses e de que ele, o público, era o principal. Contudo, justamente devido à substituição de chefes individuais pelas burocracias impessoais do estado e da indústria e seu gigantesco poder e tamanho, o indivíduo tornou-se *mais impotente* do que já era antes, embora sem consciência dessa impotência (ibid.).

Para se defender contra tal contexto individual e socialmente perturbador, o ser humano construiu um ideal de liberdade pessoal irrestrita e absoluta, levando a tentar estabelecer a *liberdade do capricho* no lugar da *liberdade da vontade*. Capricho é qualquer desejo que aparece espontaneamente, sem qualquer vínculo estrutural com a personalidade total e seus propósitos (ibid., p.48). O “desejo” mais insignificante, efêmero ou irracional exige consideração, satisfação. Adiar isso significa experimentar a violação da liberdade. O critério geral do capricho é que este responde à pergunta: “Por que não?”. E não à pergunta: “Por quê?”. Qualquer pessoa que observe o comportamento humano descobre com que frequência as pessoas começam suas respostas com “por que não?” quando perguntadas se gostariam de fazer algo. Este “por que não?” denota que alguém faz algo simplesmente porque não vê razão para não fazê-lo, e não por que tenha uma razão para tanto, o que é um capricho, e não a manifestação do desejo. Seguir o capricho é, na verdade, o resultado de uma profunda passividade interior misturada com querer simplesmente evitar o tédio. A vontade está baseada na atividade e o capricho na passividade (ibid., p.49).

Consequentemente, é possível formular uma *lei psicológica geral*: quanto maior a sensação de impotência e de autêntica falta de vontade, mais crescem tanto a submissão como o desejo obsessivo de satisfação do capricho e a persistência da arbitrariedade. A principal “justificativa” para a obsessão da arbitrariedade como “liberdade pessoal irrestrita” é essa postura contra a autoridade genuína e a disciplina, que tem se “tornado uma racionalização para a autoindulgência dos desejos narcísicos de uma vida infantil sibarítica de prazer

irrefreado” (ibid., p.50), induzindo, finalmente, a uma espécie de loucura: *o desejo de fugir da realidade*, uma vez que a “realidade” impõe sua lei sobre o homem, leis das quais ele só consegue fugir em sonhos ou em estados de êxtase ou na insanidade (ibid.).

Saindo da Matrix: Tornar-se consciente e querer algo

Fromm (1992a, p.64) observa que a força da posição do homem no mundo depende do grau de adequação de sua percepção da realidade e, quanto menos adequada ela for, mais desorientado ele será. Quanto mais adequada, quanto mais os signos que o homem usa forem capazes de mediar o real com acuidade, mas ele poderá sustentar-se nos próprios pés e ter seu centro dentro de si mesmo. Pode-se constatar como essa capacidade de *percepção autêntica* da realidade aprimora-se à medida que o ser humano se desenvolve, sendo que o passo mais importante para desenvolver o ser reside em tudo o que leva a melhorar a capacidade de aumentar o conhecimento e a pensar de maneira crítica e interrogatória (ibid., p.67). Esta não é primordialmente uma questão de inteligência e educação, embora ambas estejam envolvidas nesse processo de crescimento, mas é essencialmente uma questão de caráter, mais especificamente do grau de independência psíquica de ideologias e autoridades irracionais que a pessoa alcançou.

Para se obter uma realização significativa nesse ou em qualquer campo, a condição *sine qua non* é querer algo, assevera Fromm (ibid., p.51). Querer uma coisa pressupõe ter tomado uma decisão e se empenhar em alcançar uma meta. Significa estar totalmente atrelado e dedicado àquilo que se decidiu, comprometido com o que se quer, fazendo com que toda a energia flua na direção da meta escolhida. Pode-se observar nas pessoas a frequente contradição de metas não resolvidas interiormente. Basta ver que, onde as energias estão divididas em direções diferentes, o objetivo não é somente trabalhado com energia reduzida, como a divisão de energias em direções opostas gera constantes conflitos internos. Para além da satisfação das necessidades materiais básicas e importantes, gastamos nossa energia vital e tempo de vida buscando satisfazer necessidades fictícias que não passam de caprichos, isolados em casulos de hiperindividualismo e competitividade, negligentes em relação a nosso autodesenvolvimento interior e sofrendo todos os sintomas psíquicos individuais e sociais que sua falta acarreta, permitindo que o polo mortal da existência predomine sobre o vital.

Matrix mostra o estado em que se encontra nossa realidade interior, o vazio interno que existe simplesmente porque o sentido da vida, que é sempre evolutivo e se expressa como

crescimento, está à espera de ser construído e caracterizado em termos individuais por cada um de nós. Mostra o quão pouco temos nos desenvolvido como seres, o quanto nossa mente ainda se deixa levar pelo contexto sem querer estabelecer seu destino por si própria. Isso explica a relutância e dificuldade da maioria em aceitar a realidade perturbadora. Diante da liberdade exterior, Cypher voltou atrás, sua consciência e vontade ainda não estavam desenvolvidas. Neo inicia sua jornada rumo à libertação verdadeira, superando obstáculos. Aprende, cresce e desenvolve seu poder interior. Ao final, percebe que não pode mudar o mundo exterior, não pode simplesmente destruir a Matrix, mas pode ser livre interiormente e ajudar outros que o queiram também. Talvez a força dessa narrativa esteja em que, na vida, todos podemos ser como Neo, todos podemos ser livres. No dia em que isso acontecer, se acontecer, a ilusão da Matrix simplesmente perecerá e uma nova realidade poderá ser construída.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacro e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1991 [1981].
- BAUDRILLARD, Jean. *The Matrix decoded: Le Nouvel Observateur* interview with Jean Baudrillard [2003]. Aude Lancelin (interviewer). Translated from French by Gary Genosko and Adam Bryx. *International Journal of Baudrillard Studies*. Vol. 1, n. 2, July 2004. Disponível em (acesso 14/12/2018): <https://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm>
- FROMM, Erich. *Do ter ao ser: Caminhos e descaminhos do autoconhecimento*. Obras póstumas, vol. 1. Rainer Funk (ed.). Trad. Lucia H. S. Barbosa. São Paulo: Manole, 1992 (a).
- FROMM, Erich. *A descoberta do inconsciente social: Contribuição ao redirecionamento da psicanálise*. Obras póstumas, vol. 3. Rainer Funk (ed.). Trad. Lucia H. S. Barbosa. São Paulo: Manole, 1992 (b).
- JUNGK, Isabel. *Signos do consumo e a insatisfação do sujeito: Interfaces entre semiótica e psicanálise*. A ser publicado, 2018.
- IRWIN, William (org.). *Matrix: Bem-vindo ao deserto do real*. Trad. Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005 [2002].
- PEIRCE, Charles Sanders. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Vols.1-6: C. Hartshorne; P. Weiss; A. W. Burks (Eds.), 1931-1935. Vols.7-8: Arthur W. Burks (Ed.), 1958. (Citado como CP, seguido do número do volume, ponto, número do parágrafo e antecedido pelo ano do manuscrito).
- SANTAELLA, Lucia. *A teoria geral dos signos: Como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2000.
- SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Linguística Geral*. Trad. Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Ed. Cultrix, 2006 [1916].

SILVEIRA, Lauro Frederico Barbosa da. Semiótica peirceana e produção poética. *Revista Trans/Form/Ação*, São Paulo: v.6, p.13-23, 1983. Disponível em (acesso 14/12/2018): <http://www.scielo.br/pdf/trans/v6/v6a03.pdf>

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. *Wikipedia: Lilly e Lana Wachowski*. Editado pela última vez em 06/08/2018 (a). Disponível em (acesso 09/12/2018): <https://pt.wikipedia.org/wiki/lilly_e_lana_wachowski>

WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. *Wikipedia: Matrix*. Editado pela última vez em 25/11/ 2018 (b). Disponível em (acesso 09/12/2018): <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>>

ZIZEK, Slavoj *Matrix* ou os dois lados da perversão. In *Matrix: Bem-vindo ao deserto do real*. William Irwin (org.). Trad. Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005 [2002].